

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA BOTOL CERDAS TEMA 8
SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 4 JENJANG MI/SD
KELAS IV**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

IRMA NISA

NIM. 160209057

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020 M / 1441 H**

**Pengembangan Alat Peraga Botol Cerdas Tema 8 Subtema 3
Pembelajaran 4 Jenjang MI/SD
Kelas IV**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh:


IRMA NISA
NIM. 160209057


Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Sri Suvanta, M. Ag
NIP. 196709261995031003


Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

**PENGEMBANGAN ALAT PERAGA BOTOL CERDAS TEMA
8 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 4 JENJANG MI/SD
KELAS IV**

TUGAS AKHIR

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Pada Hari/Tanggal :

Selasa, 18 Agustus 2020
28 Dzulhijah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Sri Suyanta, M. Ag
NIP.196709261995031003

Sekretaris,



Fanny Fajria, M.Pd

Penguji I,



Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
NIP. 198811172015032008

Penguji II,



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003121003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Nisa
NIM : 160209057
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Judul : Pengembangan Alat Peraga Botol Cerdas Tema 8
Subtema 3 Pembelajaran 4 Jenjang MI/SD Kelas IV

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Banda Aceh, 18 Januari 2020
Yang Menyatakan,



Irma Nisa
Irma Nisa

ABSTRAK

Nama : Irma Nisa
NIM : 160209057
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Alat Peraga Botol Cerdas Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 Jenjang MI/SD Kelas IV
Pembimbing I : Dr. Sri Suyanta, M.Ag
Pembimbing II : Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd
Kata Kunci : Alat Peraga Botol Cerdas

Alat peraga botol cerdas adalah suatu alat peraga yang dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Alat peraga ini juga dapat memotivasi guru untuk mengolah barang-barang bekas sehingga menjadi sebuah alat peraga yang bisa digunakan. Tujuan dari pengembangan alat peraga ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan alat peraga botol cerdas dan bagaimana tingkat kevalidan alat peraga botol cerdas.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian terdiri dari instrumen pengujian kevalidan berupa lembar validasi para ahli media pembelajaran.

Berdasarkan data kevalidan, alat peraga botol cerdas ini tidak terhubung langsung dengan materi yang akan diajarkan. Oleh sebab itu, guru/pengguna harus menggunakan media pendukung lainnya seperti: video pembelajaran, metode-metode pembelajaran, model-model pembelajaran, sehingga alat peraga ini dapat dipakai dengan sempurna.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah swt. yang telah memberi Taufik, Hidayah dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Pengembangan Alat Peraga Botol Cerdas Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 Jenjang MI/SD Kelas IV”**. Shalawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad saw. keluarganya.

Selama penulisan tugas akhir ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, motivasi, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati izinkan penulis mengucapkan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta ibunda Wardiah dan ayahanda M.Nasir (Alm) yang selalu mendoakan dan mendukung penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga berterimakasih kepada kedua abang tercinta Safwan dan Yusran, kakak tercinta Hijriati serta kedua kakak ipar tercinta Muna Akmal dan Fitria Mayani yang selalu menyemangati penulis.
2. Bapak Prof. Dr. H. Warul Walidin AK, MA selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dr. Muslim Razali, SH., M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan ibu Fitria, M. Pd selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah serta seluruh staf pengajar, karyawan/karyawati, pegawai di lingkup Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak Irwandi, S. Pd. I., M. A, selaku Penasehat Akademik atas segala bimbingannya selama pendidikan yang penulis tempuh di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

6. Bapak Dr. Sri Suyanta, M. Ag selaku pembimbing I dan ibu Silvia Sandi Wisuda Lubis, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II penulis yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Kepada Alen Putri Sonita, Putri Sri Lestari, Nova Risa, Nurul Fazila dan Tria Marvida penulis sangat bersyukur dan berterimakasih atas kerja samanya serta semangat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu. Penulis sangat berterimakasih dan bersyukur memiliki teman seperti kalian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan dan kurangnya pengalaman dalam membuat tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca terutama untuk pengajar agar bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamiin.

Banda Aceh, 25 Juli 2020
Yang Menyatakan,

Irma Nisa



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Definisi Operasional.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	6
B. Alat Peraga Botol Cerdas	7
C. Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga Botol Cerdas	11
1. Kelebihan	11
2. Kekurangan	11
D. Langkah-Langkah Pembuatan Alat Peraga Botol Cerdas.....	12
1. Bahan-Bahan Yang Diperlukan	12
2. Alat-Alat Yang Diperlukan.....	12
3. Langkah-Langkah Pembuatan Alat Peraga Botol Cerdas.....	13
E. Langkah-Langkah Penggunaan Alat Peraga Botol cerdas	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	24
B. Instrumen Pengumpulan Data	24
C. Teknik Pengumpulan Data	24
D. Validitas Instrumen	25
E. Teknik Analisis Data	25

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	26
1. Penilaian Ahli Media.....	26

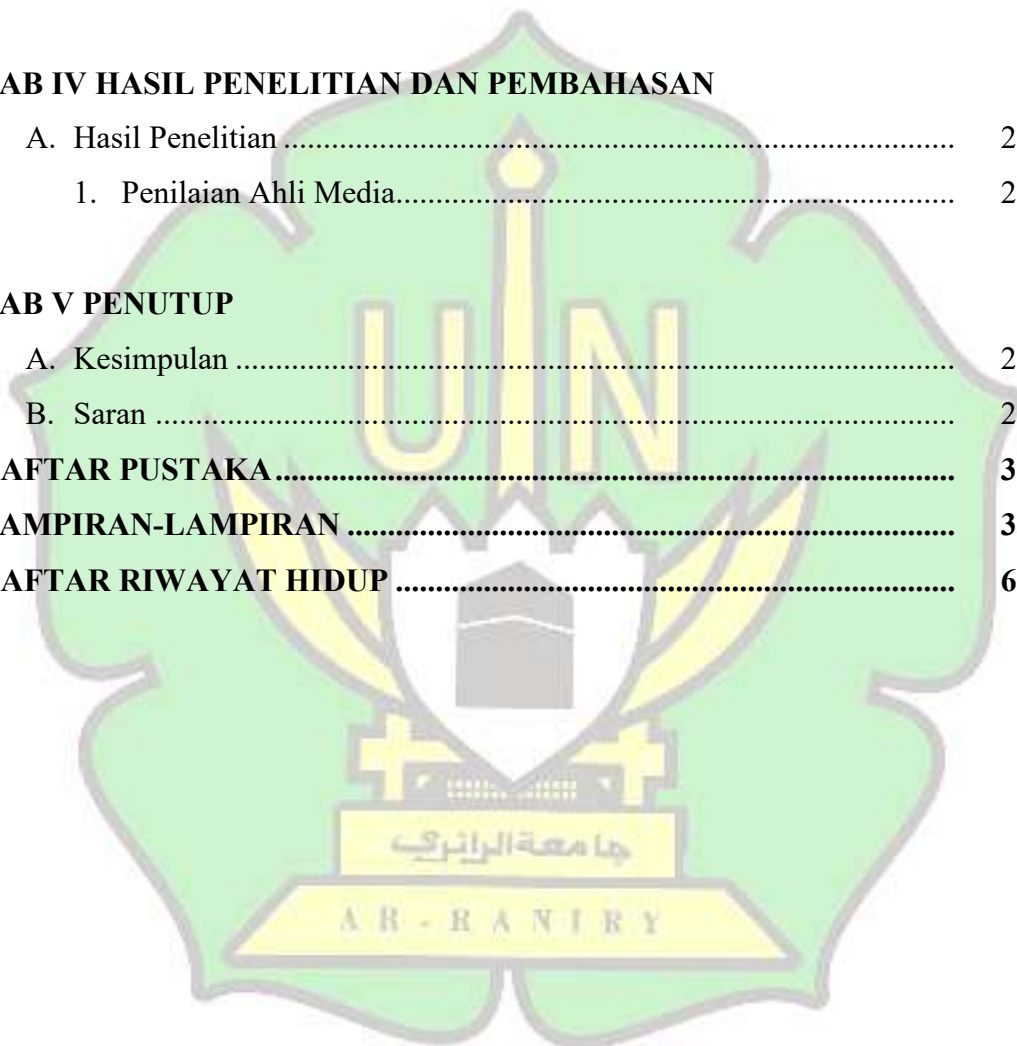
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	28
B. Saran	29

DAFTAR PUSTAKA.....	30
----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	33
--------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	65
-----------------------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Alat Peraga Botol Cerdas	5
Gambar 2.1 Triplek Yang Sudah Di Cat	13
Gambar 2.2 Botol Sebelum Dipotong.....	13
Gambar 2.3 Botol Setelah Dipotong	14
Gambar 2.4 Botol Sebelum Dipotong.....	14
Gambar 2.5 Botol Setelah Dipotong	14
Gambar 2.6 Kertas Timah Setelah Dipotong	14
Gambar 2.7 Kertas Timah Direkatkan Pada Botol Besar	15
Gambar 2.8 Kertas Timah Direkatkan Pada Botol Kecil.....	15
Gambar 2.9 Kertas Jeruk Setelah Digunting.....	15
Gambar 2.10 Lembaran Setelah Ditulis Angka	16
Gambar 2.11 Nomor Setelah Direkatkan	16
Gambar 2.12 Kertas Origami Setelah Digunting	17
Gambar 2.13 Kertas Origami Setelah Digambar Ekspresi Senyum Dan Sedih.....	17
Gambar 2.14 Gambar Ekspresi Setelah Direkatkan.....	17
Gambar 2.15 Kertas Origami Setelah Digunting	18
Gambar 2.16 Kertas Origami Setelah Ditulis Judul Alat Peraga.....	18
Gambar 2.17 Kertas Origami Setelah Digunting Berbentuk Rumput.....	19
Gambar 2.18 Kertas Origami Sebelum Dilipat.....	19

Gambar 2.19 Kertas Origami Setelah Dilipat	19
Gambar 2.20 Stik Kayu Sebelum Diwarnai	20
Gambar 2.21 Stik Kayu Setelah Diwarnai	20
Gambar 2.22 Kertas Origami Setelah Digunting Bentuk Awan, Kemudian Menulis Kata Hukuman Dan Hadiah	21
Gambar 2.23 Kayu Peyanggh Triplek.....	21
Gambar 2.24 Bahan-Bahan Yang Telah Direkatkan Pada Triplek.....	22



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	32
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Ke-1	33
Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ke-1	41
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Ke-2	42
Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ke-2	50
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Ke-3	51
Lampiran 7 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ke-3	61
Lampiran 8 Lembar Validasi Alat Peraga.....	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai seorang guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi seorang guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, tetapi guru bisa menggunakan alat peraga yang bisa meningkatkan minat belajar siswa. Pengajaran dengan menggunakan alat peraga akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diterimanya. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pembelajaran dari pada tanpa dibantu dengan alat pembelajaran.

Alat peraga merupakan alat bantu/alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu informasi. Dalam dunia pendidikan, alat peraga dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.¹

Selain alat peraga, guru bisa menggunakan media yang lainnya, misalnya media audio visual, media peta dan lain sebagainya. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam

¹ Lisa Musa, "Alat Peraga Matematika", (Makassar: Aksara Timur, 2018), hal. 1.

proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.²

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah alat peraga pembelajaran dengan menggunakan botol-botol minuman bekas. Pengembangan alat peraga pembelajaran ini dilakukan pada materi Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4. Alat peraga ini tidak terhubung langsung dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu, perlu menggunakan media pendukung lain yang sesuai dengan materi agar alat peraga ini dapat dipakai dengan sempurna dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Peraga Botol Cerdas Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 Jenjang MI/SD Kelas IV”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan alat peraga botol cerdas Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 jenjang MI/SD kelas IV?
2. Bagaimana penilaian ahli media terhadap alat peraga botol cerdas Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 jenjang MI/SD kelas IV?

²Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018), hlm. 25&28

3. Bagaimana kelayakan alat peraga botol cerdas Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4 jenjang MI/SD kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan alat peraga ini ialah untuk dapat menjadi pegangan bagi guru, sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Serta bisa membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini diharapkan berguna:

1. Bagi Guru, memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.
2. Bagi Siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat menjadi suatu pertimbangan yang bermanfaat untuk perbaikan pembelajaran kedepannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan.
4. Bagi Peneliti, memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam mengasikkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria

bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran berbeda dan kesalahpahaman bagi pembaca terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam tugas akhir ini, penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang ada dalam tulisan ini antara lain:

1. Alat Peraga

H. Rostina Sundayana menyatakan bahwa “Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan perasaan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.³

2. Alat Peraga Botol Cerdas

Alat peraga botol cerdas yang penulis maksudkan disini adalah suatu alat peraga yang dapat membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

³Siti Rakiyah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Matematika*, (Jurnal: MATEMATIKA PAEDAGOGIC, Vol. II. No. 2, 2018), hlm.124-125, Diakses Pada Tanggal 9 Agustus 2020, Diakses Dari Link: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/210>



Gambar 1.1 Alat Peraga Botol Cerdas



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran merupakan sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dari pengertian tersebut dapatlah dikemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan serangkaian perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan seorang guru dalam menghadapi pembelajaran di kelas. Menurut Baharuddin, Kamaruddin, R. Rahman, A. & Djadir. Adapaun bentuk-bentuk perangkat pembelajaran, sebagai berikut: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kegiatan siswa, buku siswa, media pembelajaran, tes hasil belajar (THB).⁴ Tujuannya adalah sebagai pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe tersebut. Menurut Zuhdan perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa penyusunan perangkat pembelajaran merupakan bagian dari perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan

⁴ Hasrawati, *Perangkat Pembelajaran Tematik Di SD*, (Jurnal: AULADUNA Vol. 3, No. 1, 2016), hlm. 38-39, Diakses Pada Tanggal 9 Agustus 2020, Diakses Dari Link:<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5095>

sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran. Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan metode atau pendekatan pembelajaran yang digunakan.⁵

Dalam menghasilkan perangkat pembelajaran yang berkualitas baik yang sesuai dengan pendapat Akker, maka perangkat pembelajaran tersebut mesti memenuhi 3 kriteria, yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*).

Perangkat pembelajaran yang dihasilkan ini juga telah memenuhi aspek kepraktisan. Hal ini sesuai dengan kriteria kepraktisan yang dipersyaratkan Akker bahwa pertama para ahli menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan, dalam hal ini menurut pendapat ahli (dosen) perangkat pembelajaran ini dapat diterapkan pada jenjang MI/SD.⁶

B. Alat Peraga Botol Cerdas

H. Rostina Sundayana menyatakan bahwa “Alat peraga adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyatakan perasaan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”.⁷ Alat

⁵Irmawati M, Rukil, Baharullah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Discovery Learning Berbasis GRANDER di Sekolah Dasar*, (Jurnal: Edumaspul Vol. 3, No. 2, 2019), hlm.129, Diakses Pada Tanggal 9 Agustus 2020, Diakses Dari Link:<https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/147>

⁶ Ali Syahbana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP*, (Jurnal: Edumatica Vol. 02, No. 02, 2012), hlm. 24, Diakses Pada Tanggal 9 Agustus 2020, Diakses Dari Link:<https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/841>

⁷Siti Rakiyah, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Matematika*, (Jurnal: MATEMATIKA PAEDAGOGIC, Vol. II. No. 2, 2018), hlm.124-125, Diakses Pada Tanggal 9 Agustus 2020, Diakses Dari Link: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/210>

peraga sangatlah penting bagi pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang jelas tentang pelajaran yang diberikan.

Dengan bertitik tolak pada penggunaannya, maka alat peraga dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Alat peraga langsung, yaitu jika guru menerangkan dengan menunjukkan benda sesungguhnya (benda dibawa ke kelas, atau anak di ajak ke benda).
2. Alat peraga tidak langsung, yaitu jika guru mengadakan penggantian terhadap benda sesungguhnya. Berturut-turut dari yang konkrit ke yang abstrak, maka alat peraga dapat berupa: benda tiruan (miniatur), Film, Slide, Foto, Gambar, Sketsa atau bagan.⁸

Selain alat peraga, guru bisa menggunakan media yang lainnya, misalnya media audio visual, media peta dan lain sebagainya. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Oemar Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁹ Berkaitan dengan hal

⁸ TIM Dosen PAI, *Bunga Rampai Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm.116-117

⁹Sutiah, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Sidoarjo:Nizamia Learning Center, 2018), hlm. 25&28

tersebut penulis merancang sebuah alat peraga pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa yang diberi nama Botol Cerdas.

Alat peraga botol cerdas yang penulis buat ini menyempurnakan produk yang sudah dibuat sebelumnya dengan judul alat peraga yang sama. Produk yang dikembangkan ini berbeda dengan produk yang sebelumnya. Letak perbedaannya ialah:

1. penulis menambahkan stik kayu yang telah diwarnai dan pada ujung stik kayu penulis menulis angka.
2. Amplop dari kertas origami yang digunakan untuk meletakkan stik kayu.
3. Penulis juga membedakan warna antara botol pertanyaan dan botol hukuman serta botol hadiah, untuk botol pertanyaan penulis merekatkan dengan kertas timah berwarna gold, sedangkan botol hukuman dan hadiah penulis merekatkan dengan kertas timah berwarna silver.
4. Untuk botol pertanyaan penulis menempelkan penomoran yang ditulis pada kertas jeruk, sedangkan pada botol hukuman penulis menempelkan ekspresi sedih yang digambar pada kertas origami. Begitu juga pada botol hadiah, penulis menempelkan ekspresi senyum yang digambar pada kertas origami.
5. Pada penulisan judul penulis menuliskan judul pada lembaran origami yang telah digunting berbentuk lingkaran yang digunting sebanyak 11 lembar.
6. Agar alat peraga botol cerdas ini lebih kokoh penulis menggantikan produk yang sebelumnya dari kardus diganti dengan menggunakan triplek.

7. Produk sebelumnya alat peraga ini menggunakan tali untuk digantung, sedangkan produk yang dikembangkan sekarang menggunakan kayu untuk menjadi penyanggah triplek agar mudah digunakan.

Penggunaan alat peraga ini sangatlah mudah. Guru meminta siswa untuk maju ke depan dengan cara menggunakan metode talking stick. Cara menggunakan metode talking stick adalah guru memberikan sebuah tongkat kepada salah satu murid, setelah itu guru menghidupkan musik. Ketika musik sudah dihidupkan, guru meminta siswa untuk memberikan tongkat tersebut kepada temannya yang lain secara bergilir. Pada saat musik dimatikan, maka tongkat tersebut jangan dibagikan lagi. Dan siswa yang mendapat tongkat tersebut maju ke depan memilih salah satu stik kayu, misalnya siswa tersebut mendapat stik nomor 6, maka siswa tersebut mengambil isi yang berada pada botol nomor 6. Jika siswa tersebut bisa menjawab isi yang ada pada nomor, maka siswa tersebut mengambil isi yang ada pada botol hadiah, sedangkan jika siswa tersebut tidak bisa menjawab, maka siswa tersebut mengambil isi yang ada pada botol hukuman. Begitu juga seterusnya.

Selain metode talking stick yang digunakan dalam memilih siswa. Guru juga bisa menggunakan metode lain, misalnya menuliskan semua nama siswa, setelah itu mengacaknya. Guru juga bisa meminta siswa berhitung, setelah itu guru menyebut satu nomor. Siswa yang merasa nomor yang disebut guru merupakan nomor yang dia sebut tadi, maka siswa tersebut maju ke depan.

Isi yang ada pada botol gold tidak harus berupa pertanyaan, melainkan bisa juga dengan suatu perintah-perintah yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Untuk isi pada botol hadiah tidak harus berupa barang, melainkan bisa berupa apresiasi, pujian dan lain sebagainya. Jika ingin memberikan barang, maka tuliskan saja pada kertas, setelah itu digulung kemudian dimasukkan ke dalam botol hadiah. Begitu juga dengan semua botol. Untuk botol gold tidak hanya dimasukkan satu pertanyaan/perintah saja, akan tetapi boleh dimasukkan lebih dari tiga pertanyaan/perintah sesuai dengan materi pembelajaran.

C. Kelebihan dan Kekurangan Alat Peraga Botol Cerdas

1. Kelebihan

- a. Mudah dibuat
- b. Mudah digunakan
- c. Mudah dipindah-pindahkan
- d. Tidak mudah rusak
- e. Menarik
- f. Petunjuk penggunaan mudah dipahami
- g. Kemudahan dalam menyimpannya
- h. Ukuran alat peraga yang tidak terlalu besar serta ringan

2. Kekurangan

- a. Tidak terhubung langsung dengan materi, sehingga perlu menggunakan media pendukung lainnya, misalnya video pembelajaran, penggunaan metode-metode pembelajaran, penggunaan

model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

- b. Membutuhkan waktu yang lama dalam penggunaannya, sehingga solusinya adalah guru bisa membentuk kelompok, kemudian perwakilan kelompok maju ke depan untuk memainkan metode talking stick. Untuk ronde selanjutnya ganti dengan anggota yang lain, sehingga semua bisa memainkan metode talking stick.

D. Langkah-langkah Pembuatan Alat Peraga Botol Cerdas

1. Bahan-bahan yang diperlukan

- a. Tripleks ukuran 60 x 60
- b. Botol minuman ukuran besar 2 buah
- c. Botol minuman ukuran sedang 6 buah
- d. Kertas timah warna silver dan warna gold
- e. Kertas jeruk warna biru
- f. Kertas origami
- g. Stik kayu

2. Alat-alat yang diperlukan

- a. Doble tip
- b. Lem fox
- c. Gunting
- d. Penggaris

- e. Pensil
- f. pulpen
- g. Spidol
- h. Tutup botol
- i. Pensil warna

3. Langkah-Langkah Pembuatan Alat Peraga Botol Cerdas

- a. Terlebih dahulu siapkan triplek yang sudah di cat dengan warna hitam dengan ukuran 60 cm x 60 cm



Gambar 2.1 Triplek yang sudah di cat

- b. Siapkan botol minuman ukuran sedang, kemudian potong dengan tinggi 9,5 cm



Gambar 2.2 Botol sebelum dipotong

Gambar 2.3 Botol setelah dipotong

- c. Setelah itu siapkan juga botol minuman ukuran besar, kemudian potong dengan tinggi 9,5 cm



Gambar 2.4 Botol sebelum dipotong

Gambar 2.5 Botol setelah dipotong

- d. Potonglah kertas timah warna gold dan warna silver dengan lebar 9,5 cm dan panjang 30 cm



Gambar 2.6 Kertas timah setelah dipotong

- e. Kemudian rekatkan kertas timah warna silver pada botol mineral besar yang telah dipotong dan untuk kertas timah warna gold direkatkan pada botol mineral kecil yang telah di potong

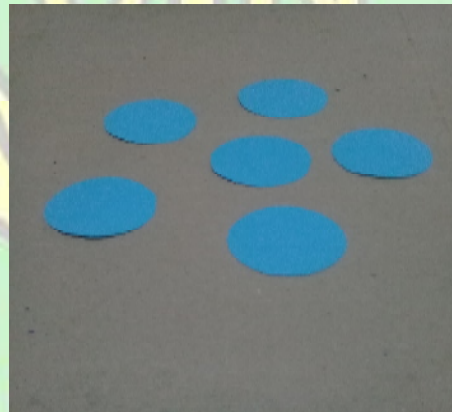


Gambar 2.7 Kertas timah direkatkan pada botol besar

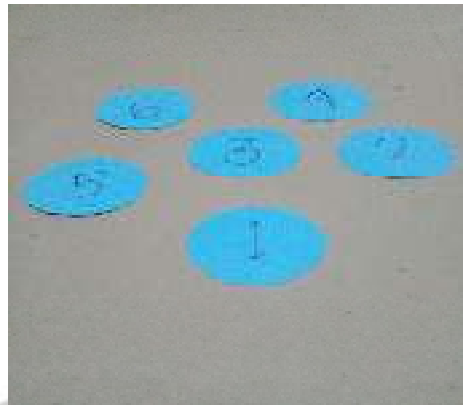


Gambar 2.8 Kertas timah direkatkan pada botol kecil

- f. Guntinglah kertas jeruk berbentuk lingkaran ukuran 4 cm sebanyak 6 lembar, kemudian tulislah angka pada setiap lembarannya



Gambar 2.9 Kertas jeruk setelah digunting



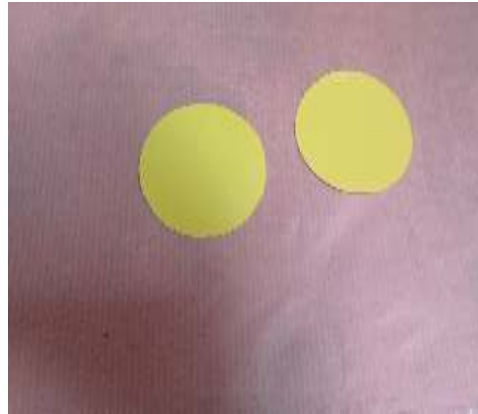
Gambar 2.10 Lembaran setelah ditulis angka

- g. Setelah itu, rekatkan pada botol berwarna gold



Gambar 2.11 Nomor setelah direkatkan

- h. Guntinglah kertas origami berwarna kuning bentuk lingkaran sebanyak 2 lembar berukuran 5,5 cm, kemudian gambar ekspresi senyum dan sedih



Gambar 2.12 Kertas origami setelah digunting



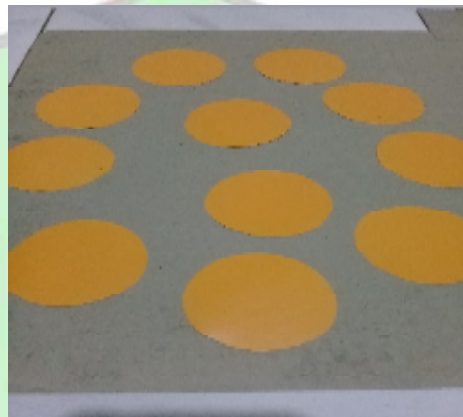
Gambar 2.13 kertas origami setelah digambar ekspresi senyum dan sedih

- i. Setelah itu rekatkan pada botol berwarna silver



Gambar 2.14 Gambar ekspresi setelah direkatkan

- j. Potonglah origami berwarna oren berbentuk lingkaran dengan ukuran 5,8 cm sebanyak 11 lembar, kemudian tulis nama alat peraga “Botol Cerdas”



Gambar 2.15 Kertas origami setelah digunting



Gambar 2.16 Kertas origami setelah ditulis judul alat peraga

- k. Siapkan origami berwarna hijau 2 lembar, kemudian guntinglah berbentuk rumput



Gambar 2.17 Kertas origami setelah digunting berbentuk rumput

1. Siapkan 1 lembar kertas origami, kemudian buatlah menjadi sebuah amplop



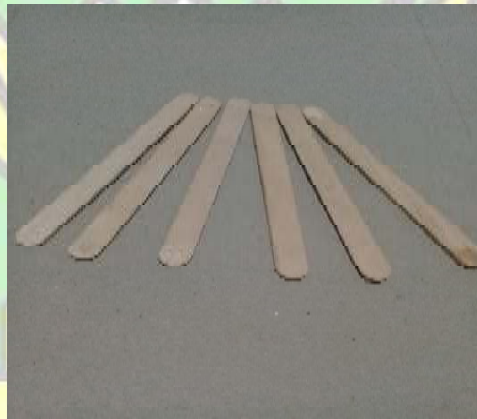
Gambar 2.18 Kertas origami sebelum dilipat

جامعة الرانيرى
AR-RANIRY

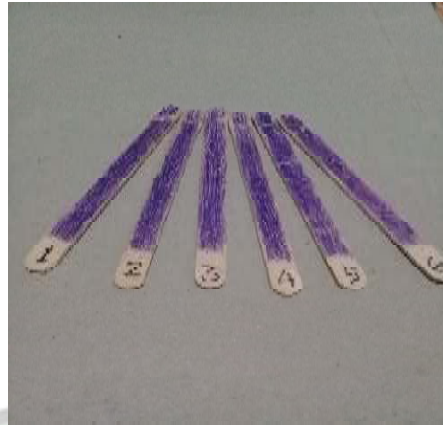


Gambar 2.19 Kertas origami setelah dilipat

- m. Siapkan 6 buah stik kayu, kemudian warnai dan tulislah angka pada setiap stik kayu

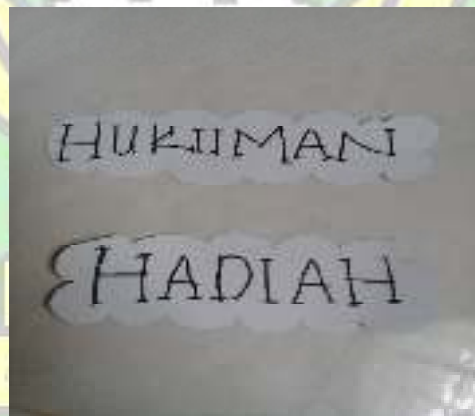


Gambar 2.20 Stik kayu sebelum diwarnai



Gambar 2.21 Stik kayu setelah diwarnai

- n. Siapkan 1 lembar kertas origami dan di potong menjadi 2 bagian, kemudian guntinglah berbentuk awan dan tulislah “hadiah” dan “hukuman”



Gambar 2.22 Kertas origami setelah digunting bentuk awan, kemudian menulis kata hukuman dan hadiah

E. Langkah-langkah Penggunaan Alat Peraga Botol Cerdas

1. Guru menyampaikan materi pada Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 4.
2. Setelah guru menyampaikan materi, guru meminta siswa mengambil pertanyaan yang berada pada masing-masing botol dengan menggunakan metode talking stick.
3. Cara menggunakan metode talking stick yaitu guru memberi siswa sebuah tongkat, kemudian guru menghidupkan musik. Ketika musik telah dihidupkan, guru meminta siswa untuk memberikan tongkat tersebut kepada kawannya secara bergilir.
4. Setelah itu ketika musiknya berhenti, maka tongkat tersebut juga harus terhenti juga.
5. Siswa yang mendapatkan tongkat tersebut, diminta untuk maju ke depan mengambil pertanyaan yang berada pada masing-masing botol.
6. Sebelum mengambil pertanyaan, siswa memilih stik kayu yang sudah tertulis angka 1 – 6 yang ada di atas botol.
7. Jika siswa mendapat stik kayu bernomor 5, maka siswa tersebut mengambil pertanyaan yang ada dibotol nomor 5. Begitu juga seterusnya.
8. Bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaan, maka siswa tersebut mengambil isi yang berada pada botol hadiah. Misalnya mengambil isi botol dari hadiah dan isinya mendapat pensil.
9. Sedangkan siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan, maka siswa mengambil isi yang ada pada botol hukuman. Misalnya mengambil isi botol dari hukuman dan isinya harus menyanyikan lagu balonku disertai dengan gerakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Menurut Sukmadinata *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.¹⁰

B. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Adapun angket tersebut yaitu angket untuk ahli media. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah aspek keterkaitan dengan bahan ajar, efisiensi alat, ketahanan alat, estetika atau tampilan dan keamanan bagi siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data uji kevalidan diperoleh dari lembar validasi berdasarkan penilaian para validator ahli. Informasi yang diperoleh melalui instrumen ini digunakan sebagai

¹⁰Hanafi, *Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan*, (Banten: UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2017), hlm.130-131

masukannya dalam merevisi media pembelajaran yang telah dikembangkan hingga menghasilkan produk akhir yang valid.

D. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur. Dengan menggunakan instrumen yang valid dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabel.¹¹ Uji validasi yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan validasi para ahli yaitu salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi data kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media dihimpun untuk memperbaiki produk alat peraga botol cerdas.

¹¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm. 348

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

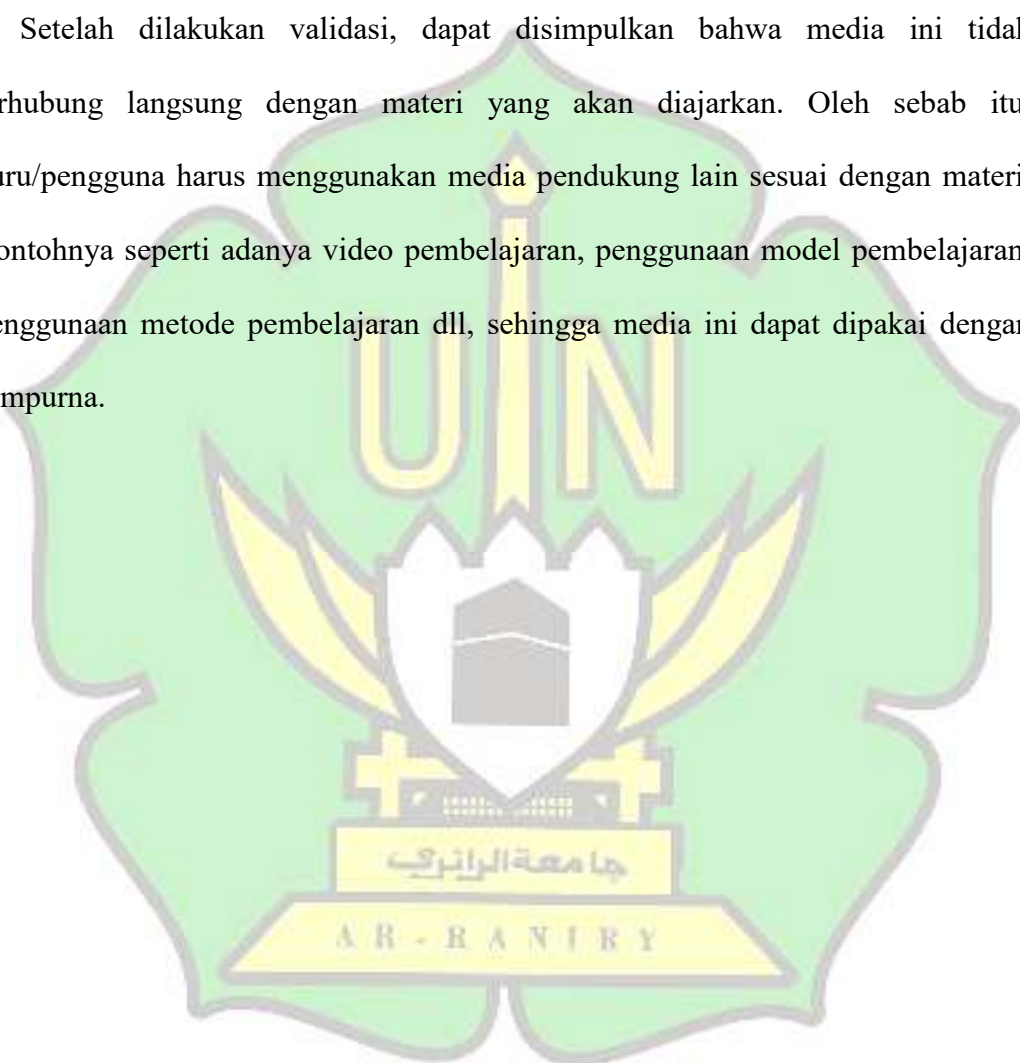
1. Penilaian Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk alat peraga botol cerdas. Aspek tersebut diantaranya:

- a) Aspek keterkaitan dengan bahan ajar untuk menilai daya tarik alat peraga botol cerdas dalam membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran tematik, alat peraga botol cerdas membantu meningkatkan kemampuan menyimak siswa, relevan dengan isi materi.
- b) Aspek efisiensi alat untuk menilai kemudahan alat peraga botol cerdas untuk dipindah-pindahkan, petunjuk penggunaan mudah dipahami, kemudahan digunakan,.
- c) Aspek ketahanan alat untuk menilai kemudahan penyimpanan alat peraga botol cerdas, kekuatan (tidak mudah patah, lepas, atau berubah bentuk/hancur) bila digunakan.
- d) Aspek estetika atau tampilan untuk menilai daya tarik alat peraga botol cerdas dalam membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran tematik, kesesuaian fisik alat peraga botol cerdas dengan kompetensi fisik siswa (dapat dilihat, diperagakan, atau dipindah oleh siswa).
- e) Aspek keamanan bagi siswa untuk menilai resiko alat peraga botol cerdas dapat mencelakakan siswa (tajam, berat, dan lain-lain).

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Wati Oviana, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pertimbangan dalam pemilihan validator tersebut berdasarkan kemampuan dosen dalam bidang media pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi, dapat disimpulkan bahwa media ini tidak terhubung langsung dengan materi yang akan diajarkan. Oleh sebab itu, guru/pengguna harus menggunakan media pendukung lain sesuai dengan materi. Contohnya seperti adanya video pembelajaran, penggunaan model pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran dll, sehingga media ini dapat dipakai dengan sempurna.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Alat peraga ini tentunya bisa membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Walaupun demikian, peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun alat peraga ataupun media yang digunakan telah merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik. Pemilihan alat peraga ataupun media harus disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berdasarkan efektifitasnya.
2. Alat peraga botol cerdas ini dapat digunakan dalam hal keterampilan menyimak bagi siswa/i jenjang MI/SD.
3. Selain itu alat peraga ini bisa membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan.
4. Alat peraga ini tidak terhubung langsung dengan materi, jadi dalam penggunaan alat peraga ini perlu adanya media tambahan lainnya, diantaranya: video pembelajaran, metode-metode pembelajaran, model-model pembelajaran, sehingga alat peraga ini dapat dipakai dengan sempurna.

B. Saran

Alat peraga ini belum diuji keefektifannya, oleh karena itu bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk diuji coba keefektifan alat peraga ini untuk penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Hanafi, H. (2017). “Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan”. Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten.
- Hasrawati. (2016). “Perangkat Pembelajaran Tematik di SD”. *Jurnal: AULADUNA. Vol. 3. No. 1*
<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5095>
- Irmawati, dkk. (2019). “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Discovery Learning Berbasis GRANDER Di Sekolah Dasar”. *Jurnal:Edumaspul. Vol. 3. No. 2* <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/147>
- Musa, Lisa. (2018). “Alat Peraga Matematika”.Makassar: Aksara Timur.
- Rakiyah, Siti. (2018). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Matematika”. *Jurnal: MATEMATIKA PAEDAGOGIC. Vol. II. No. 2*
<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/210>
- Subekti, Ari. (2016). “Buku Guru Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013”. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subekti, Ari. (2016). “Buku Siswa Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013”. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sutiah. (2018). “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”.

Sidoarjo: Nizami Learning Center

Syahbana, Ali. (2012). “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis

Kontekstual Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Matematis

Siswa SMP”. *Jurnal: Edumatica. Vol. 2. No. 2* [https://online-](https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/841)

[journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/841](https://online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/841)

TIM Dosen PAI. (2016). “Bunga Rampai Penelitian Dalam Pendidikan Agama

Islam”. Yogyakarta: Deepublish

Windiastuti, Yuyun. (2017). “Pengembangan Alat Peraga Matematika

Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Menggunakan Keping

Bilbul Untuk Kelas IV SD/MI”. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga



(RPP)

Identitas Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema	: 3 (Bangga Terhadap Tempat Tinggalku)
Pembelajaran	: 4
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 1 x 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita 3.9.2 Menyebutkan sifat-sifat tokoh yang ada dalam cerita
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	4.9.1 Menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita
2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan sifat-sifat tokoh dalam cerita
3. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menceritakan kembali isi cerita yang telah didengar

D. MATERI PEMBELAJARAN

Tokoh adalah para pelaku yang terdapat pada teks cerita fiksi. Tokoh berperan sebagai pembawa cerita. Tokoh utama adalah tokoh yang mendominasi keseluruhan cerita. Jadi, tokoh utama paling terlibat dengan makna dan teman, paling banyak berhubungan dengan tokoh lain, dan paling banyak memerlukan waktu penceritaan. Sebaliknya, tokoh tambahan adalah tokoh yang kehadirannya dalam cerita sekadar mendukung tokoh utama, tetapi pemunculannya diperlukan.

Karakter atau sifat dalam sebuah cerita bermacam-macam. Dalam kehidupan sehari-hari pun, karakter manusia juga beragam. Meskipun

demikian, manusia harus saling menghormati dan menghargai satu sama lain. Selain itu sebagai manusia, kita harus saling membantu. Mengapa demikian? Kita hidup pasti memerlukan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidup. Bagaimana cara manusia memenuhi kebutuhan hidup? Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, manusia melakukan kegiatan ekonomi.¹²

E. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan dan talking stick

Model : Two Stay Two Stray

F. SUMBER DAN ALAT PERAGA

1. Buku Guru Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku Siswa Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Alat peraga “Botol Cerdas”

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam - Guru mengkondisikan kelas - Guru mengajak semua siswa untuk berdoa - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru melakukan apersepsi 	2 Menit

¹² Ari Subekti, *Daerah Tempat Tinggalku : buku guru*, Edisi Revisi (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm. 154

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi dan menuliskannya di papan tulis - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendengarkan materi melalui tampilan video pembelajaran (<i>Mengamati</i>) - Guru meminta siswa bertanya tentang isi video yang belum dipahami (<i>Menanya</i>) - Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok (<i>Mengamati</i>) - Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu materi tertentu (<i>Mengamati dan Mencoba</i>) - Setelah dirasa cukup, guru meminta masing-masing kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk diam ditempatnya, sedangkan sisanya berjalan-jalan sebagai tamu dalam kelompok lain (<i>Mengamati</i>) - Tugas tuan rumah adalah menjelaskan hasil diskusinya kepada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas tamu yang datang adalah mencari informasi sebanyak-banyaknya materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut (<i>Mengkomunikasikan</i>) - Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang jadi tamu bertugas untuk menyebarkan informasi yang diterimanya dari kelompok yang telah dikunjungi ke anggota dari kelompoknya (<i>Mengkomunikasikan</i>) - Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakannya 	25 Menit

	<p>(Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cara memainkan metode talking stick (Mengamati) - Guru memberi tongkat ke salah seorang siswa, kemudian guru menghidupkan musik dan tongkat pun mulai diberikan kepada siswa lain secara bergilir (Mengamati) - Guru mematikan musik dan tongkat pun tidak boleh diberikan lagi kepada yang lain - Siswa yang mendapat tongkat tersebut maju ke depan dengan mengambil salah satu stik kayu, setelah mengetahui botol nomor berapa dia harus mengambil pertanyaan, maka stik kayu diletakkan kembali ke dalam amplop. Jika siswa tersebut bisa menjawab, maka dia mendapat hadiah baik berupa barang maupun pujian, jika tidak bisa menjawab, maka dia mengambil isi yang ada di dalam botol hukuman baik berupa nyayian atau lain sebagainya (Menalar) 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari hari ini - Guru menguatkan kembali kesimpulan yang telah disimpulkan oleh siswa - Guru memberikan evaluasi - Guru memberikan refleksi - Guru menyampaikan pesan moral serta menyampaikan materi yang akan datang dan menutup pembelajaran dengan membaca do'a. - Guru mengucapkan salam 	<p>3 Menit</p>

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

a. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Observasi
2. Penilaian pengetahuan: Tes
3. Penilaian keterampilan: Unjuk kerja

b. Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada sikap setiap peserta didik yang terlihat.

No	Nama	Aspek sikap yang dinilai																Catatan guru
		Disiplin				Percaya diri				Bekerja sama				Bertanggung jawab				
		BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	SM	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, Skor = 1

MT : Mulai Terlihat, Skor = 2

MB : Mulai Membudaya, Skor = 3

SM : Sangat Membudaya, Skor = 4

2. Pengetahuan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada	Mampu menyebutkan tokoh-tokoh	Mampu menyebutkan tokoh-tokoh	Mampu menyebutkan tokoh-tokoh	Belum mampu menyebutkan tokoh-tokoh

dalam cerita	yang ada dalam cerita dengan sangat baik	yang ada dalam cerita dengan baik	yang ada dalam cerita dengan cukup baik	yang ada dalam cerita
Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita	Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dengan sangat baik	Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dengan baik	Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dengan cukup baik	Belum mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita

3. Keterampilan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas”	Mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan sangat baik	Mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan baik	Mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan cukup baik	Belum mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas”

Skor maksimum : 100

Penilaian :

$$\frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Refleksi Guru

Mengetahui,

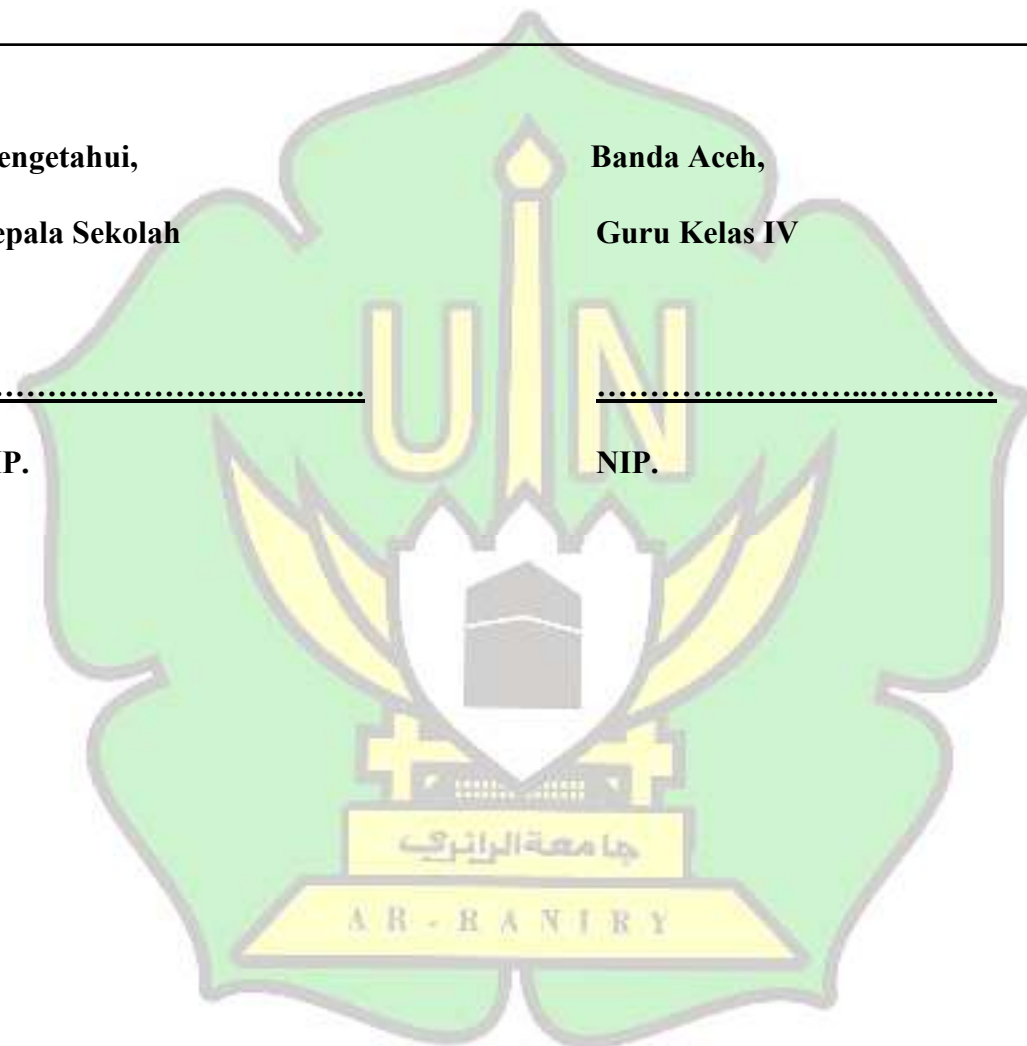
Kepala Sekolah

NIP.

Banda Aceh,

Guru Kelas IV

NIP.



Lembar Kerja Peserta Didik

Petunjuk :

1. Awali dengan membaca Bismillah.
2. Tulislah nama kelompok dan nama anggota kelompokmu dibawah ini !

Nama Kelompok =

Anggota =

3. Ambillah sebuah cerita yang terdapat dalam botol cerdas, sebelumnya pilihlah stik kayu agar kalian mengetahui botol nomor berapa yang akan kalian diskusikan ceritanya.
4. Setelah itu, sebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut!

5. Sebutkan sifat-sifat tokoh dalam cerita tersebut!

6. Majulah ke depan kelas untuk mencerita kembali isi cerita yang telah kalian baca!

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Identitas Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema	: 3 (Bangga Terhadap Tempat Tinggalku)
Pembelajaran	: 4
Mata Pelajaran	: IPS
Alokasi Waktu	: 1 x 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengetahui berbagai jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat 3.3.2 Mengelompokkan jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Melaporkan hasil pengamatan kegiatan ekonomi penduduk di lingkungan sekitar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengetahui berbagai jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengelompokkan jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan.
3. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menceritakan apa saja jenis pekerjaan yang ditekuni penduduk di lingkungan tempat tinggal mereka

D. MATERI PEMBELAJARAN

Pekerjaan yaitu mata pencaharian sehari-hari yang hasilnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Mata

pencapaian penduduk dapat dilihat dari corak kehidupan penduduk setempat, yaitu corak kehidupan tradisional (sederhana) dan corak kehidupan modern (kompleks). Mata pencapaian penduduk yang memiliki corak sederhana sangat berhubungan dengan pemanfaatan lahan dan sumber daya alam. Contohnya pertanian, perkebunan, dan peternakan. Adapun mata pencapaian penduduk yang memiliki corak modern biasanya lebih mendekati sektor jasa, transportasi, dan pariwisata.¹³

E. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan dan talking stick

Model : Two Stay Two Stray

F. SUMBER DAN ALAT PERAGA

1. Buku Guru Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku Siswa Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Alat peraga “Botol Cerdas”

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam - Guru mengkondisikan kelas 	2 Menit

¹³ Ari Subekti, *Daerah Tempat...*, hlm.154

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengajak semua siswa untuk berdoa - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru melakukan apersepsi - Guru menyampaikan materi dan menuliskannya di papan tulis - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendengarkan materi melalui tampilan video pembelajaran (<i>Mengamati</i>) - Guru meminta siswa bertanya tentang isi video yang belum dipahami (<i>Menanya</i>) - Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok (<i>Mengamati</i>) - Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu materi tertentu (<i>Mengamati dan Mencoba</i>) - Setelah dirasa cukup, guru meminta masing-masing kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk diam ditempatnya, sedangkan sisanya berjalan-jalan sebagai tamu dalam kelompok lain (<i>Mengamati</i>) - Tugas tuan rumah adalah menjelaskan hasil diskusinya kepada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas tamu yang datang adalah mencari informasi sebanyak-banyaknya materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut (<i>Mengkomunikasikan</i>) - Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang jadi tamu bertugas untuk menyebarkan informasi yang diterimanya dari kelompok yang telah dikunjungi ke anggota 	25 Menit

	<p>dari kelompoknya (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakannya (<i>Mengamati</i>) - Guru menjelaskan cara memainkan metode talking stick (<i>Mengamati</i>) - Guru memberi tongkat ke salah seorang siswa, kemudian guru menghidupkan musik dan tongkat pun mulai diberikan kepada siswa lain secara bergilir (<i>Mengamati</i>) - Guru mematikan musik dan tongkat pun tidak boleh diberikan lagi kepada yang lain - Siswa yang mendapat tongkat tersebut maju ke depan dengan mengambil salah satu stik kayu, setelah mengetahui botol nomor berapa dia harus mengambil pertanyaan, maka stik kayu diletakkan kembali ke dalam amplop. Jika siswa tersebut bisa menjawab, maka dia mendapat hadiah baik berupa barang maupun pujian, jika tidak bisa menjawab, maka dia mengambil isi yang ada di dalam botol hukuman baik berupa nyayian atau lain sebagainya (<i>Menalar</i>) 	
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari hari ini - Guru menguatkan kembali kesimpulan yang telah disimpulkan oleh siswa - Guru memberikan evaluasi - Guru memberikan refleksi - Guru menyampaikan pesan moral serta menyampaikan materi yang akan datang dan 	<p>3 Menit</p>

	menutup pembelajaran dengan membaca do'a.	
	- Guru mengucapkan salam	

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

a. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Observasi
2. Penilaian pengetahuan : Tes
3. Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

b. Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada sikap setiap peserta didik yang terlihat.

No	Nama	Aspek sikap yang dinilai																Catatan guru
		Disiplin				Percaya diri				Bekerja sama				Bertanggung jawab				
		BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	SM	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, Skor = 1

MT : Mulai Terlihat, Skor = 2

MB : Mulai Membudaya, Skor = 3

SM : Sangat Membudaya, Skor = 4

2. Pengetahuan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Memahami berbagai jenis	Mampu menyebutkan	Mampu menyebutkan	Mampu menyebutkan	Belum mampu menyebutkan

pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat	berbagai jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat dengan sangat baik	berbagai jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat dengan baik	berbagai jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat dengan cukup baik	berbagai jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan penduduk setempat
---	---	--	--	--

3. keterampilan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menceritakan hasil pengamatan dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas”	Mampu menceritakan hasil pengamatan dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan sangat baik	Mampu menceritakan hasil pengamatan dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan baik	Mampu menceritakan hasil pengamatan dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan cukup baik	Belum mampu menceritakan hasil pengamatan dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas”

Skor maksimum : 100

Penilaian :

$$\frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Refleksi Guru

Mengetahui,

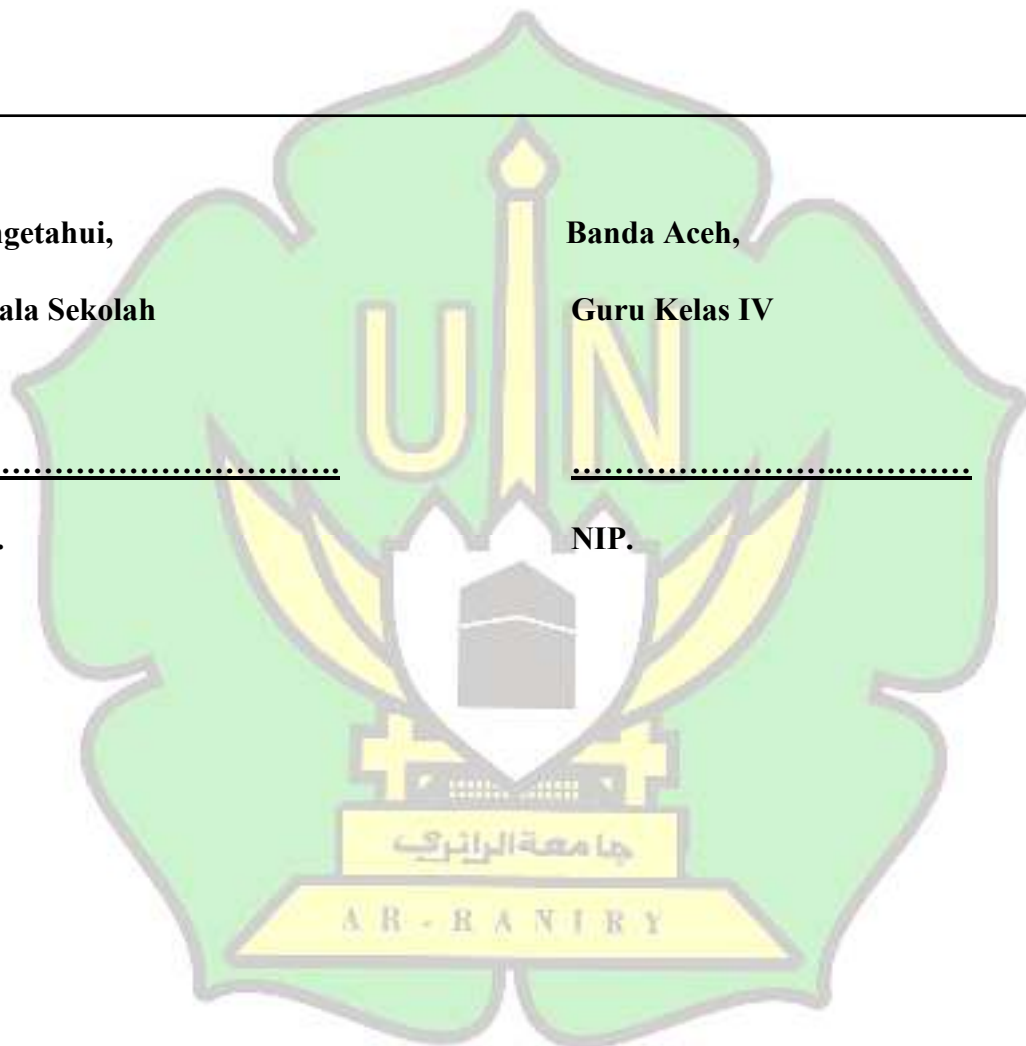
Kepala Sekolah

NIP.

Banda Aceh,

Guru Kelas IV

NIP.



Lembar Kerja Peserta Didik

Petunjuk :

1. Awali dengan membaca Bismillah.
2. Tulislah nama kelompok dan nama anggota kelompokmu dibawah ini !

Nama Kelompok =

Anggota =

3. Ambillah 10 pekerjaan yang disediakan pada botol cerdas!
4. kelompokkan jenis pekerjaan berdasarkan corak kehidupan!

*Corak Kehidupan Tradisional
(Sederhana)*

*Corak Kehidupan Modern
(Kompleks)*

5. Ceritakan jenis-jenis pekerjaan yang ditekuni oleh masyarakat di daerahmu di depan kelas!



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Identitas Sekolah	: Madrasah Ibtidaiyah
Kelas / Semester	: IV (Empat) / II
Tema	: 8 (Daerah Tempat Tinggalku)
Sub Tema	: 3 (Bangga Terhadap Tempat Tinggalku)
Pembelajaran	: 4
Mata Pelajaran	: PPKn
Alokasi Waktu	: 1 x 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 3.3.2 Mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari	4.3.1 Menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggal mereka.
3. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Keberagaman Karakteristik Individu

Adanya keberagaman jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi penduduk Indonesia menunjukkan adanya perbedaan karakteristik individu dalam masyarakat. Adanya karakteristik individu dalam masyarakat tersebut sangat bermanfaat bagi pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Masih banyak manfaat lain adanya keberagaman karakteristik individu dalam masyarakat terutama dalam kegiatan ekonomi. Contohnya sebagai berikut:

1. Menumbuhkan Sikap Nasionalisme

Sikap nasionalisme dalam diri setiap individu dapat tumbuh dengan adanya rasa cinta tanah air. Rasa cinta tanah air tecermin dari sikap mau menerima keberagaman karakteristik individu dalam masyarakat sebagai kekayaan khazanah budaya bangsa Indonesia. Dengan demikian, masyarakat akan senantiasa menjaga keberagaman karakteristik individu dalam masyarakat, bukan menghilangkan keberagaman tersebut.

2. Menciptakan Identitas Bangsa di Mata Internasional

Keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia telah dikenal bangsa-bangsa dunia sebagai identitas diri bangsa Indonesia. Indonesia dikenal sebagai bangsa yang beragam karakteristik masyarakatnya, tetapi bisa bersatu dalam keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

3. Alat Pemersatu Bangsa

Keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia pada hakikatnya menjadi alat pemersatu bangsa, bukan sebagai pemecah persatuan dan kesatuan bangsa. Kunci sukses mempertahankan persatuan dan kesatuan dalam keberagaman yaitu memegang teguh semboyan bangsa Indonesia *Bhinneka Tunggal Ika* yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu jua.

4. Sebagai Icon Pariwisata

Keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia akan memperkaya khazanah budaya bangsa. Kekayaan khazanah budaya

masyarakat Indonesia yang beragam memberikan nilai keunikan dan keindahan tersendiri sehingga mampu menarik wisatawan manca negara untuk mengetahui dan mempelajari keberagaman budaya Indonesia.

5. Menambah Pendapatan Nasional

Dengan menjadi simbol pariwisata, otomatis akan menambah devisa atau pendapatan negara. Hal tersebut bisa terjadi karena banyak wisatawan asing dan domestik yang berkunjung ke tempat-tempat pariwisata Indonesia.

6. Memupuk Sikap Toleransi

Adanya keberagaman karakteristik masyarakat Indonesia menuntut sikap toleransi yang tinggi dari segenap masyarakat Indonesia untuk tetap menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sikap toleransi antarmasyarakat dapat ditunjukkan dengan sikap saling menghormati perbedaan yang ada, tolong menolong tanpa mempermasalahkan perbedaan yang ada, dan menjunjung tinggi kepentingan bersama daripada kepentingan individu atau kelompok.¹⁴

E. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan

Model : Two Stay Two Stray

F. SUMBER DAN ALAT PERAGA

1. Buku Guru Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Buku Siswa Kelas 4, Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2016). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

¹⁴ Ari Subekti, *Daerah Tempat...*, hlm. 156-157

3. Alat peraga “Botol Cerdas”

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam - Guru mengkondisikan kelas - Guru mengajak semua siswa untuk berdoa - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru melakukan apersepsi - Guru menyampaikan materi dan menuliskannya di papan tulis - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran 	2 Menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendengarkan materi melalui tampilan video pembelajaran (<i>Mengamati</i>) - Guru meminta siswa bertanya tentang isi video yang belum dipahami (<i>Menanya</i>) - Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok (<i>Mengamati</i>) - Masing-masing kelompok diberi tugas untuk berdiskusi tentang suatu materi tertentu (<i>Mengamati dan Mencoba</i>) - Setelah dirasa cukup, guru meminta masing-masing kelompok menunjuk salah satu anggotanya untuk diam ditempatnya, sedangkan sisanya berjalan-jalan sebagai tamu dalam kelompok lain (<i>Mengamati</i>) - Tugas tuan rumah adalah menjelaskan hasil 	25 Menit

	<p>diskusinya kepada setiap tamu yang datang, sedangkan tugas tamu yang datang adalah mencari informasi sebanyak-banyaknya materi yang didiskusikan oleh kelompok tersebut (Mengkomunikasikan)</p> <ul style="list-style-type: none">- Setelah dirasa cukup mendapatkan informasi, anggota kelompok yang jadi tamu bertugas untuk menyebarkan informasi yang diterimanya dari kelompok yang telah dikunjungi ke anggota dari kelompoknya (Mengkomunikasikan)- Guru membagikan LKPD pada setiap kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakannya (Mengamati)- Guru menjelaskan cara memainkan metode talking stick (Mengamati)- Guru memberi tongkat ke salah seorang siswa, kemudian guru menghidupkan musik dan tongkat pun mulai diberikan kepada siswa lain secara bergilir (Mengamati)- Guru mematikan musik dan tongkat pun tidak boleh diberikan lagi kepada yang lain- Siswa yang mendapat tongkat tersebut maju ke depan dengan mengambil salah satu stik kayu, setelah mengetahui botol nomor berapa dia harus mengambil pertanyaan, maka stik kayu diletakkan kembali ke dalam amplop. Jika siswa tersebut bisa menjawab, maka dia mendapat hadiah baik berupa barang maupun pujian, jika tidak bisa menjawab, maka dia mengambil isi yang ada di dalam botol hukuman baik berupa nyayian atau lain sebagainya (Menalar)	
--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari hari ini - Guru menguatkan kembali kesimpulan yang telah disimpulkan oleh siswa - Guru memberikan evaluasi - Guru memberikan refleksi - Guru menyampaikan pesan moral serta menyampaikan materi yang akan datang dan menutup pembelajaran dengan membaca do'a. - Guru mengucapkan salam 	3 Menit
----------------	--	----------------

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

a. Teknik Penilaian

1. Penilaian sikap : Observasi
2. Penilaian pengetahuan : Tes
3. Penilaian keterampilan : Unjuk kerja

b. Instrumen Penilaian

1. Sikap

Petunjuk : Berilah tanda (√) pada sikap setiap peserta didik yang terlihat.

No	Nama	Aspek sikap yang dinilai																Catatan guru
		Disiplin				Percaya diri				Bekerja sama				Bertanggung jawab				
		BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	S M	BT	MT	MB	SM	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		

Keterangan :

BT : Belum Terlihat, Skor = 1

MT : Mulai Terlihat, Skor = 2

MB : Mulai Membudaya, Skor = 3

SM : Sangat Membudaya, Skor = 4

2. Pengetahuan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Mampu mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan sangat baik	Mampu mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan baik	Mampu mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan cukup baik	Belum mampu mengetahui manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari
Mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya	Mampu mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya	Mampu mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya	Mampu mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya	Belum mampu mengetahui tindakan-tindakan yang mencerminkan sikap toleransi dalam keberagaman masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya

	dengan sangat baik	dengan baik	dengan cukup baik	
--	--------------------	-------------	-------------------	--

3. Keterampilan

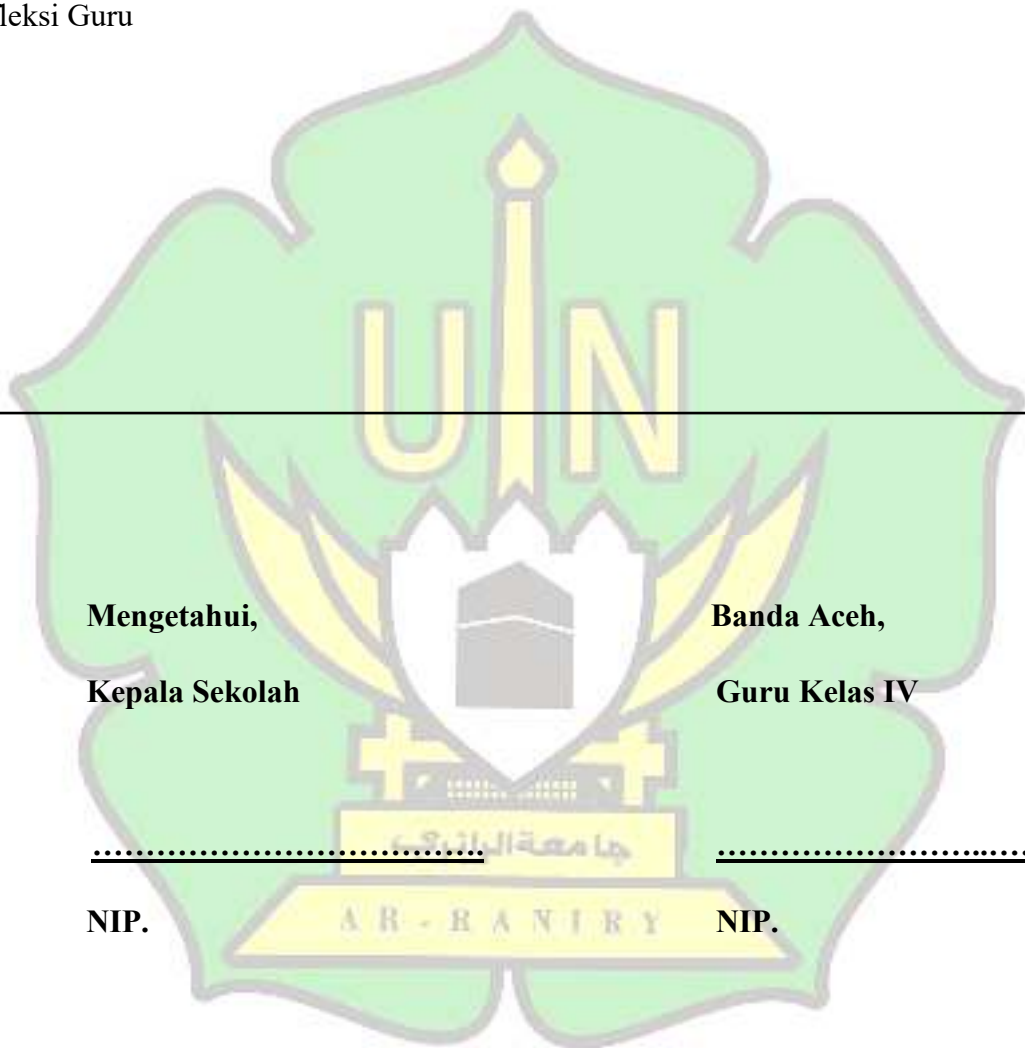
Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
	4	3	2	1
Menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas”	Mampu menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan sangat baik	Mampu menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan baik	Mampu menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas” dengan cukup baik	Belum mampu menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan alat peraga “Botol Cerdas”

Skor maksimum : 100

Penilaian :

$$\frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100$$

Refleksi Guru



**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Banda Aceh,
Guru Kelas IV**

NIP.

AR-RANIRY

NIP.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Petunjuk :

1. Awali dengan membaca Bismillah.
2. Tulislah nama kelompok dan nama anggota kelompok pada LKPD.

Nama Anggota:

Nama Kelompok:

3. Ambillah satu cerita yang ada pada botol cerdas!
4. Bacalah cerita tersebut, kemudian tulislah manfaat keberagaman karakteristik yang terdapat pada cerita tersebut!

5. Menceritakan kembali manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari!