

BAB V

KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dikembangkan melalui 10 langkah yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk (terbatas), angket respon, ujicoba produk (kelompok besar), revisi produk, dan produk akhir.
2. Dari hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dengan kategori sangat layak dengan skor rata-rata yang diberikan oleh ahli media yaitu 87% kategori sangat layak, ahli materi 1 yaitu 88% kategori sangat layak, dan ahli materi 2 yaitu 85% kategori sangat layak. Sehingga media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada ujicoba terbatas adalah sangat menarik, dengan total skor 74 dan persentase sebesar 87%. Respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter yang telah dikembangkan pada ujicoba kelompok besar adalah sangat menarik, dengan total skor 413 dan persentase sebesar 93%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.

4. Hasil dari nilai karakter, siswa mampu menanamkan nilai-nilai karakter disetiap permainannya yaitu dari keempat aspek nilai jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab dengan perolehan nilai 81 masuk ke dalam kategori baik.
5. Hasil perolehan nilai rata-rata pretes dari keseluruhan siswa yaitu 6,4. Sedangkan perolehan nilai rata-rata postes dari keseluruhan siswa yaitu 8,5. Berdasarkan hasil perolehan nilai rata-rata pretes dan postes menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter.

B. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan ini mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada satu kompetensi dasar yaitu mengenal teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.
2. Karakter yang dikembangkan dalam media pembelajaran ular tangga hanya empat yaitu, jujur, disiplin, kerja keras, dan tanggung jawab.

C. Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan untuk materi IPS yang lain, agar lebih mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran.
2. Karakter yang dikembangkan dalam media pembelajaran ular tangga sebaiknya ditambah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Prasetyo Nugroho. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya". *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Online), Vol. 1, No 1, ISSN 2338-0691, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diunduh 18 Mei 2016)
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Nyo-nyo.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- _____. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Hamdani Hamid dan Beni Ahmad Saebani. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA
- Iva Rifa. 2012. *Koleksi Game Edukatif di dalam dan di luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Muchlas Samani dan Hariyanto. 2013. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyasa. 2013. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novan Ardy Wiyani. 2013. *Konsep, Praktik, & Strategi Membumikan Pendidikan Karakter Di SD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifqi Fatihatul Karimah. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/Mts Klas VIII". *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Online), Vol. 2, No 1, ISSN 2338-0691, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diunduh 18 Mei 2016)
- Rudy Gunawan. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: ALFABETA.
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sri Narwanti. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sunarti & Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Syaiful Bahri Djamarah. 2012. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Yumarlin. 2013. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*, (Online), Vol. 3, No 1, ISSN 2088-3676, (<http://jurnalteknik.janabadra.ac.id>, diunduh 4 Mei 2016)
- Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: PT Skripta Media Creative.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Ijin Penelitian dari UPY



UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. PGRI I Sonosewu No. 117 KotakPos 1123 Yogyakarta-55182 Telp. (0274) 376808, 373198, 373038 Fax. (0274) 376808

<http://www.upy.ac.id>

Nomor: A.1284/ FKIP-UPY/ R/TV/ 2016

Hal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala BAPPEDA Bantul

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta, memohonkan ijin penelitian kepada :

Nama Mahasiswa : PURWANINGSIH
 Nomer Mahasiswa : 12144600017
 Semester / Prodi : VIII/PGSD
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Alamat : Bantengan, Pedukuhan VI RT/RW 027/012, Brosot, Galur, Kulon Progo
 Judul penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS KELAS IV SD DONOTIRTO TAHUN AJARAN 2015/2016
 Waktu Penelitian : Mei-Juni 2016
 Tempat Penelitian : SD N Donotirto

Atas Perhatian dan terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.



Yogyakarta, 28 April 2016

Dekan FKIP

Dr. Hj. Nur Wahyuni, M.A

NIP 19570310 198503 2 001

Tembusan Kepada Yth :
1. Kepala SD N Donotirto

Lampiran 2 : Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 2298 / S1 / 2016

Menunjuk Surat : Dari : LPPM Universitas PGRI Yogyakarta Nomor : A.1284/FKIP-UPY/R/IV/2016
 Tanggal : 28 April 2016 Perihal : **IJIN PENELITIAN**

Mengingat : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
 b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
 c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada
 Nama : **PURWANINGSIH**
 P. T / Alamat : **LPPM Universitas PGRI Yogyakarta**
Jalan PGRI I/117 Yogyakarta 55182
 NIP/NIM/No. KTP : **3401044312920003**
 Nomor Telp./HP : **085729669448**
 Tema/Judul Kegiatan : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS KELAS IV SD DONOTIRTO TAHUN AJARAN 2015/2016**
 Lokasi : **SD DONOTIRTO**
 Waktu : **16 Mei 2016 s/d 16 Agustus 2016**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : **Bantul**
 Pada tanggal : **16 Mei 2016**

Am. Kepala,
 Kepala Bidang Dalitbang

Tia Sakti S.S. M.Hum
 NIP: 197001051999031006

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan)
2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. SD Negeri Donotirto, Kasihan
5. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta
6. Yang Bersangkutan (Pemohon)

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SD DONOTIRTO

Alamat: Donotirto, Bangunjiwo, Kasihan, Bantul 55184
Telepon : 085103124491, e-mail: sddonotirto@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor:22/SD Dnt/Kshn/VI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,:

Nama : AGUS PURWANTO, S. Pd
NIP : 19670815 198604 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina /IV a
Jabatan : Kepala SD Donotirto UPT PPD Kec. Kasihan
Kabupaten Bantul

Menerangkan bahwa:

Nama : PURWANINGSIH
NIM : 12144600017
Prodi : PGSD
Fakultas : FKIP
Universitas : UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi pada tanggal 11 Mei 2016, dengan judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD Donotirto TA 2015/2016".

Demikian surat keterangan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Donotirto, 2 Juni 2016

Kepala SD Donotirto

AGUS PURWANTO, S. Pd
NIP. 19670815 198604 1 001

Lampiran 4 : Hasil Wawancara Tidak Terstruktur

LEMBAR WAWANCARA

No	Daftar pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
	Siswa	
1	Apakah guru masih suka menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran IPS?	Iya, dalam pembelajaran biasanya masih menggunakan buku dan ceramah
2	Apakah guru dalam proses mengajar sudah menggunakan media pembelajaran?	Belum, pelajaran IPS masih banyak dengan ceramah
	Guru	
3	Apakah sudah ada media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS?	Belum ada, fasilitas pembelajaran IPS masih kurang
4	Apakah kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa pasif dan mempengaruhi prestasi belajar siswa?	Kemungkinan besar iya, karena siswa kurang semangat dan cenderung bosan dengan pembelajaran IPS.

Yogyakarta, 15 Maret 2016

Guru IPS kelas IV



Ilham Sawabi, S.Pd
NIP. 19610309 198604 1 002

Peneliti



Purwaningsih
NPM. 12144600017

Lampiran 5 : Lembar Validasi Silabus

**LEMBAR VALIDASI
SILABUS**

Mata Pelajaran : IPS
 Sekolah : SD Donotirto
 Materi Pokok : Mengenal perkembangan teknologi produksi,
 komunikasi dan transportasi
 Kelas/Semester : IV/2
 Nama Validator : Ilham Sawabi, S.Pd

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai.

Keterangan:

Skor 1 = sangat kurang baik
 Skor 2 = kurang baik
 Skor 3 = cukup baik
 Skor 4 = baik
 Skor 5 = sangat baik

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format:					
1.	Pengaturan ruang/tata letak					√
2.	Kejelasan pembagian materi				√	
3.	Isian dan pengaturan huruf yang sesuai				√	
	Bahasa :					
4.	Kejelasan struktur kalimat					√
5.	Kebenaran tata bahasa				√	
6.	Kesederhanaan kalimat				√	
	Isi :					

7.	Kesesuaian dengan standar isi KTSP					✓
8.	Kebenaran materi/isi				✓	
9.	Kelayakan sebagai kelengkapan pembelajaran				✓	
10.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					✓
Jumlah skor						
Jumlah skor total						

Kesimpulan penilaian secara umum.

<p>Lembar silabus ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak baik (1 - 10) 2. Kurang baik (11 - 20) 3. Cukup baik (21 - 30) ④ Baik (31 - 40) 5. Baik sekali (41 - 50) 	<p>Lembar silabus ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat digunakan dengan banyak revisi 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi ③ Dapat digunakan langsung tanpa revisi
--	---

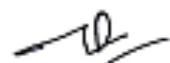
Lingkarilah yang sesuai!

SARAN

tembunan silabus sudah sesuai dengan langkah-langkahnya lanjutkan

Yogyakarta, 9 Mei 2016

Validator,



Ilham Sawabi, S.Pd

NIP. 19610309 198604 1 002

Lampiran 6 : Silabus

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Donotirto

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : IV/2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian		Alokasi Waktu	Sumber/Bahan
					Teknik	Bentuk Instrumen		
1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	1.2 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakan nya	Perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi	<ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengenal bahan baku untuk produksi barang Siswa dapat menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan sekarang Siswa dapat menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan 	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengerjakan soal pretest yang telah dibagikan guru. Guru bertanya pada siswa mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Siswa membaca materi mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi pada buku paket. 	Tertulis	Pilihan ganda	12x35 menit	<ol style="list-style-type: none"> Sadiman & shendy Amalia. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i> 4. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Retno Heny Pujiyati & umi Yuliaty. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial</i> 4. Jakarta: Pusat

			<p>sekarang</p> <p>4. Siswa dapat menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan sekarang</p> <p>5. Siswa dapat menjelaskan mengenai cara menggunakan alat</p>	<p>4. Guru menjelaskan mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.</p> <p>5. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil.</p> <p>6. Guru memfasilitasi siswa dengan media ular tangga.</p> <p>7. Siswa mendengarkan penjelasan aturan main dalam permainan ular tangga ini.</p> <p>8. Perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pertama.</p> <p>9. Setiap kelompok memilih anggota kelompok yang akan menjadi bidak</p>				<p>Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>3. Rajiman & Triyono. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial 4. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.</p>
--	--	--	---	--	--	--	--	---

- | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>10. Siswa melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul.</p> <p>11. Ketika siswa berhenti pada petak yang berisi materi, maka dia harus membacakan dan selanjutnya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p> <p>12. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang dibacakan.</p> <p>13. Guru dan siswa menentukan ketepatan jawaban kelompok.</p> <p>14. Guru memberikan poin untuk jawaban benar, memberi hukuman</p> | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

				<p>untuk jawaban salah, dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk menjawab soal tersebut.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

15. Demikian seterusnya sampai waktu yang ditentukan yaitu (60 menit).

16. Pemain yang berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka pemain tersebut langsung naik dari angka yang lebih kecil menuju angka yang lebih besar. Sedangkan, pemain yang berakhir pada petak bergambar ekor ular, maka dia harus turun dari angka yang besar

- | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|--|
| | | | | <p>menuju angka yang lebih kecil.</p> <p>17. Guru dan siswa menghitung poin untuk menentukan pemenang yakni kelompok yang mendapat poin terbanyak dan mencapai puncak tertinggi di antara kelompok lain.</p> <p>18. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>19. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan.</p> <p>20. Siswa mengerjakan soal posttest yang telah dibagikan guru.</p> | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|--|

Lampiran 7 : Lembar Validasi RPP

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : IPS
 Sekolah : SD Donotirto
 Materi Pokok : Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi
 Kelas/Semester : IV/2
 Nama Validator : Ilham Sawabi, S.Pd

Petunjuk:

Berilah tanda (√) pada kolom penilaian yang sesuai.

Keterangan:

Skor 1 = sangat kurang baik
 Skor 2 = kurang baik
 Skor 3 = cukup baik
 Skor 4 = baik
 Skor 5 = sangat baik

No.	Aspek yang dinilai	Skor penilaian				
		1	2	3	4	5
	Format:					
1.	Pengaturan ruang/tata letak				√	
2.	Kejelasan pembagian materi				√	
3.	Isian dan pengaturan huruf yang sesuai				√	
	Bahasa :					
4.	Kejelasan struktur kalimat					√
5.	Kebenaran tata bahasa				√	
6.	Kesederhanaan kalimat				√	
	Isi :					

7.	Kesesuaian dengan standar isi KTSP					✓
8.	Kebenaran materi/isi				✓	
9.	Kelayakan sebagai kelengkapan pembelajaran				✓	
10.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					✓
Jumlah skor						
Jumlah skor total						

Kesimpulan penilaian secara umum.

<p>Lembar RPP ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak baik (1 - 10) 2. Kurang baik (11 - 20) 3. Cukup baik (21 - 30) ④ Baik (31 - 40) 5. Baik sekali (41 - 50) 	<p>Lembar RPP ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat digunakan dengan banyak revisi 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi ③ Dapat digunakan langsung tanpa revisi
--	---

Lingkarilah yang sesuai!

SARAN

Pembuatan RPP sudah baik

Yogyakarta, ... 9 Mei 2016

Validator,



Ilham Sawabi, S.Pd

NIP. 19610309 198604 1 002

Lampiran 8 : RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SD DONOTIRTO
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semester : IV/ 2
Alokasi Waktu : 4x35 Menit

II. Standar Kompetensi

1. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

III. Kompetensi Dasar

- 3.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

IV. Indikator

a. Kognitif

Produk

1. Menjelaskan mengenai cara menggunakan alat teknologi.

Proses

1. Mengetahui bahan baku untuk produksi barang.
2. Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan sekarang.
3. Menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan sekarang.
4. Menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan sekarang.

b. Afektif

Karakter

1. Siswa mampu mengikuti kegiatan dengan penuh kerja keras dan tanggung jawab.
2. Siswa mampu menunjukkan sikap jujur dan disiplin saat menyelesaikan tugas dari guru.

Keterampilan Sosial

1. Siswa mampu menampilkan sikap saling rasa hormat dan perhatian dengan teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

c. Psikomotor

1. Memberikan contoh teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.
2. Mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

V. Tujuan Pembelajaran**a. Kognitif****Produk**

1. Dengan mendengarkan penjelasan guru mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa dapat menjelaskan cara menggunakan alat teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi dengan benar.

Proses

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa dapat mengenal bahan baku untuk produksi barang dengan benar.
2. Melalui media pembelajaran ular tangga yang disajikan oleh guru mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa dapat menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan sekarang dengan tepat.
3. Melalui media pembelajaran ular tangga yang disajikan oleh guru mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa dapat menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan sekarang dengan tepat.
4. Melalui media pembelajaran ular tangga yang disajikan oleh guru mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan

transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa dapat menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan sekarang dengan tepat.

b. Afektif

Karakter/Sikap

1. Setelah mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan dalam materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa dapat mengikuti kegiatan dengan penuh kerja keras dan tanggung jawab.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru mengenai aturan permainan dalam materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa mampu menunjukkan sikap jujur dan disiplin saat menyelesaikan tugas dari guru.

Keterampilan Sosial

1. Dengan kegiatan pembelajaran yang dirancang guru yaitu diskusi kelompok mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, siswa mampu menampilkan sikap saling rasa hormat dan perhatian dengan teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

c. Psikomotor

1. Dengan bimbingan guru, siswa dapat memberikan contoh teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dengan benar.
2. Melalui kegiatan permainan media ular tangga, siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan benar.

VI. Materi Pembelajaran

Materi yang akan disampaikan yaitu mengenal:

1. Perkembangan teknologi produksi
2. Perkembangan teknologi komunikasi
3. Perkembangan teknologi transportasi

VII. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Student Centered*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, dan penugasan

VIII. Media dan Sumber belajar

a. Media

1. Buku siswa
2. Media ular tangga dari banner

b. Alat

1. Spidol
2. Papan tulis

c. Sumber belajar

1. Sadiman & shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
2. Retno Heny Pujiyati & umi Yuliati. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
3. Rajiman & Triyono. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

IX. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka. Siswa duduk dengan tertib. 2. Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua di bawah bimbingan guru. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar. 	10 menit

	<p>4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti.</p> <p>Orientasi</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu tentang mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.</p> <p>Motivasi</p> <p>6. Menjelaskan kepada siswa pentingnya materi yang hendak diajarkan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>7. Siswa mengerjakan soal pretest yang telah dibagikan guru.</p> <p>8. Guru bertanya pada siswa mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.</p> <p>9. Siswa membaca materi mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi pada buku paket.</p> <p>10. Guru menjelaskan mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.</p>	85 menit

	<p>Konfirmasi</p> <p>11. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>12. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan.</p>	
Penutup	<p>13. Siswa dan guru merangkum kegiatan pembelajaran.</p> <p>14. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	10 menit

Pertemuan ke-2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan Awal</p> <p>1. Guru mengucapkan salam pembuka. Siswa duduk dengan tertib.</p> <p>2. Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua di bawah bimbingan guru.</p> <p>3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar.</p> <p>4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti.</p> <p>Orientasi</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan</p>	10 menit

	<p>pembelajaran yaitu tentang mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.</p> <p>Motivasi</p> <p>6. Menjelaskan kepada siswa pentingnya materi yang hendak diajarkan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>7. Guru bertanya pada siswa mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.</p> <p>8. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil.</p> <p>9. Guru memfasilitasi siswa dengan media ular tangga.</p> <p>10. Siswa mendengarkan penjelasan aturan main dalam permainan ular tangga ini.</p> <p>Elaborasi</p> <p>11. Perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pertama.</p> <p>12. Siswa urutan pertama melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul.</p> <p>13. Ketika siswa berhenti pada petak yang berisi materi, maka dia</p>	85 menit

	<p>harus membacakan dan selanjutnya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p> <p>14. Guru dan siswa menentukan ketepatan jawaban kelompok.</p> <p>15. Guru memberikan poin untuk jawaban benar, memberi hukuman untuk jawaban salah, dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk menjawab soal tersebut.</p> <p>16. Demikian seterusnya sampai waktu yang ditentukan yaitu (60 menit).</p> <p>17. Pemain yang berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka pemain tersebut langsung naik dari angka yang lebih kecil menuju angka yang lebih besar. Sedangkan, pemain yang berakhir pada petak bergambar ekor ular, maka dia harus turun dari angka yang besar menuju angka yang lebih kecil.</p> <p>18. Guru dan siswa menghitung poin untuk menentukan pemenang yakni kelompok yang mendapat poin terbanyak dan mencapai puncak tertinggi di antara kelompok lain.</p>	
--	---	--

	<p>Konfirmasi</p> <p>19. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>20. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan.</p>	
Penutup	<p>21. Siswa dan guru merangkum kegiatan pembelajaran.</p> <p>22. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	10 menit

Pertemuan ke-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka. Siswa duduk dengan tertib. 2. Siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua di bawah bimbingan guru. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar. 4. Guru melakukan apersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. <p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyampaikan tujuan 	10 menit

	<p>pembelajaran yaitu tentang mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.</p> <p>Motivasi</p> <p>6. Menjelaskan kepada siswa pentingnya materi yang hendak diajarkan.</p>	
Kegiatan Inti	<p>Eksplorasi</p> <p>7. Guru bertanya pada siswa mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.</p> <p>8. Siswa membaca materi mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi pada buku paket.</p> <p>9. Guru menjelaskan mengenai perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi.</p> <p>10. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil.</p> <p>11. Guru memfasilitasi siswa dengan media ular tangga.</p> <p>12. Siswa mendengarkan penjelasan aturan main dalam permainan ular tangga ini.</p>	85 menit

	<p>Elaborasi</p> <p>13. Perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pertama.</p> <p>14. Setiap kelompok memilih anggota kelompok yang akan menjadi bidak.</p> <p>15. Siswa melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul.</p> <p>16. Ketika siswa berhenti pada petak yang berisi materi, maka dia harus membacakan dan selanjutnya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p> <p>17. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang dibacakan.</p> <p>18. Guru dan siswa menentukan ketepatan jawaban kelompok.</p> <p>19. Guru memberikan poin untuk jawaban benar, memberi hukuman untuk jawaban salah, dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk menjawab soal tersebut.</p> <p>20. Demikian seterusnya sampai waktu yang ditentukan yaitu (60 menit).</p>	
--	---	--

	<p>21. Pemain yang berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka pemain tersebut langsung naik dari angka yang lebih kecil menuju angka yang lebih besar. Sedangkan, pemain yang berakhir pada petak bergambar ekor ular, maka dia harus turun dari angka yang besar menuju angka yang lebih kecil.</p> <p>22. Guru dan siswa menghitung poin untuk menentukan pemenang yakni kelompok yang mendapat poin terbanyak dan mencapai puncak tertinggi di antara kelompok lain.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>23. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>24. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberi penguatan dan penyimpulan.</p> <p>25. Siswa mengerjakan soal postest yang telah dibagikan guru.</p>	
--	--	--

Penutup	26. Siswa dan guru merangkum kegiatan pembelajaran. 27. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.	10 menit
----------------	--	----------

IX. Penilaian

Penilaian berbasis kelas dalam pembelajaran ini dapat dilakukan selama proses dan akhir pembelajaran dengan menggunakan alat-alat penilaian sebagai berikut:

a. Tertulis

Tes tertulis diberikan secara individual kepada para siswa menggunakan pretes dan postest.

b. Pengamatan

Penilaian sikap dapat dilakukan dengan observasi oleh guru kelas. Guru mengamati siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Mengetahui,

Guru Kelas



Ilham Sawabi, S.Pd

NIP. 19610309 198604 1 002

Yogyakarta, 11 Mei 2016

Peneliti,



Purwaningsih

NPM. 12144600017

Lampiran 9 : Hasil Validasi Instrumen Kelayakan

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN KELAYAKAN PRODUK**

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SD Donotirto tahun ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sasaran Program : Siswa SD kelas IV

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap instrumen penelitian.
2. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (✓) sesuai kolom yang ada
3. Kritik dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
4. Penilaian instrumen penelitian terhadap indikator yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang diberikan.
5. Kriteria penilaian :

Skor 1	Tidak Valid
Skor 2	Kurang Valid
Skor 3	Cukup Valid
Skor 4	Valid
Skor 5	Sangat Valid

No	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Berdasarkan aspek pembelajaran, instrumen dapat mengungkap kualitas pembelajaran sehingga mendukung adanya saran perbaikan				✓	
2	Berdasarkan aspek isi/materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi dan kesalahan materi sehingga mendukung adanya saran perbaikan				✓	

3	Berdasarkan aspek tampilan, instrumen dapat mengungkap kualitas tampilan sehingga mendukung adanya saran perbaikan					✓
---	--	--	--	--	--	---

Komentar atau saran umum:

.....

.....

Kesimpulan

Instrumen penelitian ini dinyatakan *):

1. Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk diuji coba lapangan dengan sedikit revisi
3. Tidak layak diuji coba lapangan

*) Lingkari salah satu

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator,



Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd

NIS. 19790505 201404 2 001

Lampiran 10 : Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Guru IPS

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SD Donotirto tahun ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sasaran Program : Siswa SD kelas IV

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli materi
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam menilai kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan
3. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (√) sesuai kolom yang ada
4. Kritik dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
5. Penilaian media menggunakan skor kriteria penilaian

Kriteria Penilaian :

Skor 1	Sangat Kurang Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 3	Cukup Layak
Skor 4	Layak
Skor 5	Sangat Layak

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam permainan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar					✓
2	Kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Kesesuaian materi dengan dengan kemampuan siswa SD				✓	
4	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi				✓	
5	Kemudahan memahami materi dalam media					✓
6	Ketepatan pemilihan media					✓
7	Membantu pencapaian pembelajaran				✓	
8	Ketepatan penggunaan bahasa pada soal yang digunakan dalam permainan					✓
B. Aspek Isi/Materi						
9	Ketepatan materi soal yang digunakan dalam permainan				✓	
10	Ketepatan jenis soal yang digunakan dalam permainan				✓	
11	Kejelasan materi dalam media					✓
12	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter kejujuran				✓	
13	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter tanggung jawab				✓	
14	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter kerja keras				✓	
15	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter disiplin					✓
Jumlah						

C. Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ular tangga:

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	✓

Kritik dan saran untuk perbaikan media pembelajaran ular tangga:

.....

Yogyakarta, 7 Mei 2016

Validator,



Bekti Widiasih, S. Pd

NIP. 19830101 200604 2 017

Lampiran 11 : Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Guru Kelas IV

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SD Donotirto tahun ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sasaran Program : Siswa SD kelas IV

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli materi
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam menilai kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan
3. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (√) sesuai kolom yang ada
4. Kritik dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
5. Penilaian media menggunakan skor kriteria penilaian

Kriteria Penilaian :

Skor 1	Sangat Kurang Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 3	Cukup Layak
Skor 4	Layak
Skor 5	Sangat Layak

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam permainan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar				✓	
2	Kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Kesesuaian materi dengan dengan kemampuan siswa SD				✓	
4	Kesesuaian bentuk media dengan karakteristik materi				✓	
5	Kemudahan memahami materi dalam media				✓	
6	Ketepatan pemilihan media					✓
7	Membantu pencapaian pembelajaran					✓
8	Ketepatan penggunaan bahasa pada soal yang digunakan dalam permainan				✓	
B. Aspek Isi/Materi						
9	Ketepatan materi soal yang digunakan dalam permainan					✓
10	Ketepatan jenis soal yang digunakan dalam permainan				✓	
11	Kejelasan materi dalam media					✓
12	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter kejujuran				✓	
13	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter tanggung jawab				✓	
14	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter kerja keras				✓	
15	Kesesuaian media pembelajaran mencerminkan nilai-nilai karakter disiplin				✓	
Jumlah						

C. Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ular tangga:

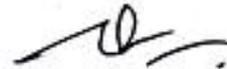
Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	✓

Kritik dan saran untuk perbaikan media pembelajaran ular tangga:

Pembelian media pembelajaran
sangat tepat sesuai dengan KD
(Kompetensi Dasar) dan KBM IPS

Yogyakarta, 9 Mei 2016

Validator,



Ilham Sawabi, S. Pd

NIP. 19610309 198604 1 002

Lampiran 12 : Hasil Validasi Media Oleh Dosen

LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan prestasi belajar IPS kelas IV SD Donotirto tahun ajaran 2015/2016

Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sasaran Program : Siswa SD kelas IV

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli media
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam menilai kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan
3. Penilaian dilakukan dengan tanda centang (✓) sesuai kolom yang ada
4. Kritik dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
5. Penilaian media menggunakan skor kriteria penilaian

Kriteria Penilaian :

Skor 1	Sangat Kurang Layak
Skor 2	Kurang Layak
Skor 3	Cukup Layak
Skor 4	Layak
Skor 5	Sangat Layak

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Tampilan						
1	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>				✓	
2	Ketepatan pemilihan warna pada teks				✓	
3	Ketepatan pemilihan warna pada dadu					✓
4	Ketepatan pemilihan warna pada petunjuk permainan				✓	
5	Ketepatan pemilihan jenis teks					✓

6	Ketepatan ukuran huruf				✓	
7	Ketepatan pemilihan gambar				✓	
8	Warna tidak mengganggu materi				✓	
9	Kualitas bahan pembuatan tempat penyimpanan media pembelajaran ular tangga : paralon dilengkapi dengan 2 penutup					✓
10	Kualitas bahan pembuatan media ular tangga : banner					✓
11	Kualitas bahan pembuatan peraturan permainan ular tangga : kertas glossy				✓	
12	Kualitas bahan pembuatan dadu : sterofoam					✓
13	Kejelasan gambar dan tulisan				✓	
B. Aspek Pembelajaran						
14	Kemudahan penggunaan media				✓	
15	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
Jumlah						

Kesimpulan secara umum tentang media pembelajaran ular tangga:

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan sedikit revisi	✓
Dapat digunakan tanpa revisi	

Kritik dan saran untuk perbaikan media pembelajaran:

.....

Yogyakarta, 4 Mei2016

Validator,



Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd

NIS. 19790505 201404 2 001

Lampiran 13 : Hasil Validasi Angket Respon Siswa

LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kompetensi Dasar :Mengenal Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi serta Pengalaman Menggunakannya
 Kelas/Semester : IV/2
 Nama Validator : Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd
 Petunjuk :

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sudah ada

Kriteria penilaian:

- Skor 1 = Sangat Kurang Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Keruntutan pernyataan dengan kisi-kisi angket				√	
2	Kejelasan dalam penggunaan kalimat				√	
3	Kesesuaian dalam pemilihan kata				√	
4	Kesesuain pernyataan dengan tujuan penelitian				√	
5	Kejelasan kalimat untuk siswa					√
Jumlah skor						
Jumlah Skor total						

Kesimpulan penilaian secara umum

Lembar angket respon ini:	Lembar angket respon ini:
1. Tidak baik (1 - 5)	1. Dapat digunakan dengan banyak revisi
2. Kurang baik (6- 10)	2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Cukup baik (11 -15)	3. Dapat digunakan langsung tanpa revisi
4. Baik (16 - 20)	
5. Baik sekali (21 - 25)	

Lingkarilah penilaian yang sesuai pendapat Anda!

SARAN

.....

.....

.....

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator,

Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd
NIS. 19790505 201404 2 011

Lampiran 14 : Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No.	Aspek	Positif	Negatif	Jumlah
1.	Aspek isi	7, 8, 9, 10, 13, 14	-	6
2.	Aspek pembelajaran	3, 4, 5, 6, 15, 16	11, 17	8
3.	Aspek tampilan	1, 2, 12	-	3

Lampiran 15 : Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK: Berilah tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama :

Kelas :

Tanggal :

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimulai dengan mudah		
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ular tangga jelas		
3.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ular tangga		
4.	Saya merasa tidak bosan belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga		
5.	Media pembelajaran ular tangga tidak mengandung hal-hal negative		
6.	Saya termotivasi belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga		
7.	Media pembelajaran ular tangga mengajarkan saya untuk belajar jujur		
8.	Media pembelajaran ular tangga ini mengajarkan untuk berlaku disiplin		
9.	Media pembelajaran ular tangga ini mendorong saya untuk kerja keras dalam menyelesaikan tugas		
10.	Media pembelajaran ular tangga memberi kesempatan untuk bertanggung jawab dalam menjalankan tugas		
11.	Saya sering tidak menjawab pertanyaan dari guru karena takut jawaban salah		
12.	Tulisan dan gambar dalam media pembelajaran ular tangga jelas		

13.	Soal-soal dalam media pembelajaran ular tangga membantu mempermudah pemahaman materi		
14.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga mudah dipahami		
15.	Media pembelajaran ular tangga membuat semangat semakin bertambah		
16.	Media pembelajaran ular tangga membuat rasa keingintahuan menjadi bertambah		
17.	Saya suka bercanda pada saat pembelajaran sedang berlangsung		

ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK: Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : Ayu Nur Hidayah
 Kelas : IV (Lempat)
 Tanggal : 11 - 5 - 2016

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimulai dengan mudah	✓	
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ular tangga jelas	✓	
3.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ular tangga	✓	
4.	Saya merasa tidak bosan belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga	✓	
5.	Media pembelajaran ular tangga tidak mengandung hal-hal negative	✓	
6.	Saya termotivasi belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga	✓	
7.	Media pembelajaran ular tangga mengajarkan saya untuk belajar jujur	✓	
8.	Media pembelajaran ular tangga ini mengajarkan untuk berlaku disiplin	✓	
9.	Media pembelajaran ular tangga ini mendorong saya untuk kerja keras dalam menyelesaikan tugas	✓	
10.	Media pembelajaran ular tangga memberi kesempatan untuk bertanggung jawab dalam menjalankan tugas	✓	
11.	Saya sering tidak menjawab pertanyaan dari guru karena takut jawaban salah		✓
12.	Tulisan dan gambar dalam media pembelajaran ular tangga jelas	✓	
13.	Soal-soal dalam media pembelajaran ular tangga membantu mempermudah pemahaman materi	✓	
14.	Bahasa yang digunaka dalam media pembelajaran ular tangga mudah dipahami	✓	
15.	Media pembelajaran ular tangga membuat semangat semakin bertambah	✓	
16.	Media pembelajaran ular tangga membuat rasa keingintahuan menjadi bertambah	✓	
17.	Saya suka bercanda pada saat pembelajaran sedang berlangsung		✓

ANGKET RESPON SISWA

PETUNJUK: Berilah tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang tepat (sesuai kondisi yang sebenarnya).

IDENTITAS RESPONDEN :

Nama : HERAWATI
 Kelas : IV
 Tanggal : 13-05-2016

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran ular tangga dapat dimulai dengan mudah	✓	
2.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ular tangga jelas	✓	
3.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ular tangga	✓	
4.	Saya merasa tidak bosan belajar menggunakan media pembelajaran ular tangga	✓	
5.	Media pembelajaran ular tangga tidak mengandung hal-hal negative	✓	
6.	Saya termotivasi belajar IPS setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga	✓	
7.	Media pembelajaran ular tangga mengajarkan saya untuk belajar jujur	✓	
8.	Media pembelajaran ular tangga ini mengajarkan untuk berlaku disiplin	✓	
9.	Media pembelajaran ular tangga ini mendorong saya untuk kerja keras dalam menyelesaikan tugas	✓	
10.	Media pembelajaran ular tangga memberi kesempatan untuk bertanggung jawab dalam menjalankan tugas	✓	
11.	Saya sering tidak menjawab pertanyaan dari guru karena takut jawaban salah		✓
12.	Tulisan dan gambar dalam media pembelajaran ular tangga jelas	✓	
13.	Soal-soal dalam media pembelajaran ular tangga membantu mempermudah pemahaman materi	✓	
14.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga mudah dipahami	✓	
15.	Media pembelajaran ular tangga membuat semangat semakin bertambah	✓	
16.	Media pembelajaran ular tangga membuat rasa keingintahuan menjadi bertambah	✓	
17.	Saya suka bercanda pada saat pembelajaran sedang berlangsung		✓

Lampiran 16 : Hasil Rekapitulasi Respon Siswa

No	Butir																	Skor	%	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15	88	Sangat menarik
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	82	Menarik
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	15	88	Sangat menarik
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	94	Sangat menarik
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	82	Menarik
Σ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	2	1	74	87	Sangat menarik

Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil

Pedoman Penilaian

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

No	Butir																	Skor	%	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17			
1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	82	Sangat menarik
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94	Sangat menarik
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13	76	Menarik
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14	82	Menarik
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94	Sangat menarik
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94	Sangat menarik
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	94	Sangat menarik
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
20	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	11	65	Cukup menarik
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	100	Sangat menarik
25	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14	82	Menarik
26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	11	65	Cukup menarik
Σ	25	26	25	22	25	25	26	25	25	26	21	24	26	26	26	24	17	413	93	Sangat menarik

Hasil Respon Siswa Kelompok Besar

Pedoman Penilaian

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

Lampiran 17 : Hasil Validasi Soal

LEMBAR VALIDASI SOAL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kompetensi Dasar : Mengenal Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi serta Pengalamannya Menggunakannya
 Kelas/Semester : IV/2
 Nama Validator : Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd
 Petunjuk :

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sudah ada

Kriteria penilaian:

- Skor 1 = Sangat Kurang Baik
 Skor 2 = Kurang Baik
 Skor 3 = Cukup Baik
 Skor 4 = Baik
 Skor 5 = Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa					✓
3	Kesesuaian dengan materi ajar				✓	
4	Kejelasan penggunaan petunjuk					✓
5	Kejelasan kalimat dalam penulisan soal				✓	
6	Kesesuaian dengan indikator				✓	
7	Ketepatan jenis soal yang digunakan					✓
8	Kejelasan bahasa dalam soal					✓
Jumlah skor						
Jumlah skor total						

Kesimpulan penilaian secara umum

<p>Lembar soal ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak baik (1 - 8) 2. Kurang baik (9 - 16) 3. Cukup baik (17 - 24) 4. Baik (25 - 32) 5. Baik sekali (33 - 40) 	<p>Lembar soal ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat digunakan dengan banyak revisi 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi 3. Dapat digunakan langsung tanpa revisi
--	---

Lingkarilah penilaian yang sesuai pendapat Anda!

SARAN

.....

Yogyakarta, 4 Mei 2016

Validator,



Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd
 NIS. 19790505 201404 2 011

Lampiran 18 : Kisi-Kisi Soal

KISI-KISI SOAL PRETES DAN POSTES ASPEK KOGNITIF

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten kota dan provinsi	Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	Menyebutkan macam-macam alat produksi masa lalu dan sekarang	1, 3, 18, 20	4
			Mengenal bahan baku untuk produksi barang	7, 8, 17, 19	4
			Menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan sekarang	2, 4, 5, 6, 9, 10, 15	7
			Menjelaskan tentang cara menggunakan alat	16	1
			Menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan sekarang	11, 12, 13, 14	4

Lampiran 19 : Kunci Jawaban

KUNCI JAWABAN

No Soal	Jawaban
1	D
2	D
3	A
4	C
5	B
6	A
7	A
8	C
9	A
10	A
11	B
12	B
13	A
14	C
15	D
16	A
17	A
18	C
19	C
20	A

Lampiran 20 : Soal Pretes-Postes

Nama :

No Presensi :

Petunjuk mengerjakan soal:

- ✓ Isilah nama lengkap beserta nomor presensi pada kolom yang sudah disediakan.
 - ✓ Kerjakan soal dengan memberi tanda (X) pada pada jawaban yang kamu anggap benar.
 - ✓ Selamat mengerjakan, jangan lupa berdoa.
1. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan
 - a. kerbau
 - b. ani-ani
 - c. bajak
 - d. traktor
 2. Biaya pengiriman surat adalah
 - a. bensin
 - b. pulsa
 - c. materai
 - d. perangko
 3. Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi
 - a. modern
 - b. kuno
 - c. super
 - d. sederhana
 4. Ada bermacam-macam alat komunikasi modern. Berikut ini yang termasuk alat komunikasi modern adalah
 - a. mobil
 - b. kulkas
 - c. televisi
 - d. traktor
 5. Alat komunikasi yang terbuat dari kayu atau bambu adalah

- a. telepon
 - b. kentongan
 - c. surat
 - a. komputer
6. Fungsi kentongan pada zaman dahulu adalah
- a. untuk mengumpulkan warga
 - b. untuk mainan
 - c. untuk koleksi
 - d. sebagai tempat menaruh uang
7. Bahan baku pembuatan kertas adalah
- a. kayu
 - b. kapas
 - c. bambu
 - d. karet
8. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan
- a. ban
 - b. kertas
 - c. kain
 - d. mobil
9. Alat komunikasi yang praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana, yaitu
- a. *handphone*
 - b. kentongan
 - c. telegram
 - d. telepon rumah
10. Penemu telepon adalah seorang ilmuwan Skotlandia yang bernama
- a. Alexander Graham Bell
 - b. Johannes Gotenberg
 - c. John Logie Baird
 - d. M Glugielmo Marconi
11. Andong merupakan sarana transportasi dengan menggunakan tenaga
- a. manusia
 - b. kuda
 - c. mesin
 - d. mobil
12. Kereta api dikemudikan oleh
- a. sopir
 - b. masinis
 - c. kernet
 - d. pilot

13. Berikut ini yang *tidak termasuk* alat transportasi masa lalu adalah
 - a. mobil
 - b. gerobak
 - c. andong
 - d. bendi
14. Segala sesuatu yang digunakan sebagai alat angkutan disebut sarana
 - a. produksi
 - b. komunikasi
 - c. transportasi
 - d. konsumsi
15. Yang termasuk media cetak, yaitu
 - a. radio dan koran
 - b. internet dan telegram
 - c. buku dan telepon
 - d. surat kabar dan majalah
16. Proses pengolahan gabah menjadi beras yaitu
 - a. padi → ditumbuk → beras
 - b. padi →disemai → beras
 - c. padi → direndam → beras
 - d. padi → ditumbuk → singkong
17. Bahan baku untuk membuat kecap, tahu,dan tempe adalah
 - a. kacang kedelai
 - b. kacang tanah
 - c. kacang hijau
 - d. kacang panjang
18. Alat tradisional yang digunakan untuk menumbuk padi adalah
 - a. palu
 - b. besi
 - c. alu
 - d. batu
19. Bahan baku untuk membuat genteng, batu bata, dan guci adalah
 - a. batu
 - b. pasir
 - c. tanah liat
 - d. plastik
20. Alat tradisional yang digunakan untuk membuat pakaian adalah
 - a. tenun
 - b. mesin jahit
 - c. streples
 - d. penjepit

65

SOAL PRETES

Nama : Inggir Karisma

No Presensi : 11

Petunjuk mengerjakan soal:

- ✓ Isilah nama lengkap beserta nomor presensi pada kolom yang sudah disediakan.
- ✓ Kerjakan soal dengan memberi tanda (X) pada pada jawaban yang kamu anggap benar.
- ✓ Selamat mengerjakan, jangan lupa berdoa.

1. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan

- a. kerbau
- b. ani-ani
- c. bajak
- d. traktor

2. Biaya pengiriman surat adalah

- a. bensin
- b. pulsa
- c. materai
- d. perangko

3. Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi

- a. modern
- b. kuno
- c. super
- d. sederhana

4. Ada bermacam-macam alat komunikasi modern. Berikut ini yang termasuk alat komunikasi modern adalah

- a. mobil
- b. kulkas
- c. televisi
- d. traktor

5. Alat komunikasi yang terbuat dari kayu atau bambu adalah

- a. telepon

- kentongan
c. surat
a. komputer
6. Fungsi kentongan pada zaman dahulu adalah
 untuk mengumpulkan warga
b. untuk mainan
c. untuk koleksi
d. sebagai tempat menaruh uang
7. Bahan baku pembuatan kertas adalah
 kayu
b. kapas
c. bambu
d. karet
- ~~8.~~ Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan
a. ban
 kertas
c. kain
d. mobil
9. Alat komunikasi yang praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana, yaitu
 handphone
b. kentongan
c. telegram
d. telepon rumah
- ~~10.~~ Penemu telepon adalah seorang ilmuwan Skotlandia yang bernama
a. Alexander Graham Bell
b. Johannes Gotenberg
 John Logie Baird
d. M Glugielmo Marconi
11. Andong merupakan sarana transportasi dengan menggunakan tenaga
a. manusia
 kuda
c. mesin
d. mobil
12. Kereta api dikemudikan oleh
a. sopir
 masinis
c. kernet
d. pilot
13. Berikut ini yang *tidak termasuk* alat transportasi masa lalu adalah

mobil

b. gerobak

c. andong

d. bendi

14. Segala sesuatu yang digunakan sebagai alat angkutan disebut sarana

a. produksi

b. komunikasi

c. transportasi

d. konsumsi

15. Yang termasuk media cetak, yaitu

a. radio dan koran

b. internet dan telegram

c. buku dan telepon

d. surat kabar dan majalah

16. Proses pengolahan gabah menjadi beras yaitu

a. padi → ditumbuk → beras

b. padi → disemai → beras

c. padi → direndam → beras

d. padi → ditumbuk → singkong

17. Bahan baku untuk membuat kecap, tahu, dan tempe adalah

a. kacang kedelai

b. kacang tanah

c. kacang hijau

d. kacang panjang

18. Alat tradisional yang digunakan untuk menumbuk padi adalah

a. palu

b. besi

c. alu

d. batu

19. Bahan baku untuk membuat genteng, batu bata, dan guci adalah

a. batu

b. pasir

c. tanah liat

d. plastik

20. Alat tradisional yang digunakan untuk membuat pakaian adalah

a. tenun

b. mesin jahit

c. streples

d. penjepit

9

SOAL POSTES

Nama : Inggı Karisma
No Presensi : 11

Petunjuk mengerjakan soal:

- ✓ Isilah nama lengkap beserta nomor presensi pada kolom yang sudah disediakan.
- ✓ Kerjakan soal dengan memberi tanda (X) pada pada jawaban yang kamu anggap benar.
- ✓ Selamat mengerjakan, jangan lupa berdoa.

1. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan
 - a. kerbau
 - b. ani-ani
 - c. bajak
 - d. traktor
2. Biaya pengiriman surat adalah
 - a. bensin
 - b. pulsa
 - c. materai
 - d. perangko
3. Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi
 - a. modern
 - b. kuno
 - c. super
 - d. sederhana
4. Ada bermacam-macam alat komunikasi modern. Berikut ini yang termasuk alat komunikasi modern adalah
 - a. mobil
 - b. kulkas
 - c. televisi
 - d. traktor
5. Alat komunikasi yang terbuat dari kayu atau bambu adalah
 - a. telepon

- b. kentongan
 - c. surat
 - a. komputer
6. Fungsi kentongan pada zaman dahulu adalah
- a. untuk mengumpulkan warga
 - b. untuk mainan
 - c. untuk koleksi
 - d. sebagai tempat menaruh uang
7. Bahan baku pembuatan kertas adalah
- a. kayu
 - b. kapas
 - c. bambu
 - d. karet
8. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan
- a. ban
 - b. kertas
 - c. kain
 - d. mobil
9. Alat komunikasi yang praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana, yaitu
- a. handphone
 - b. kentongan
 - c. telegram
 - d. telepon rumah
10. Penemu telepon adalah seorang ilmuwan Skotlandia yang bernama
- a. Alexander Graham Bell
 - b. Johannes Gutenberg
 - c. John Logie Baird
 - d. M. Guglielmo Marconi
11. Andong merupakan sarana transportasi dengan menggunakan tenaga
- a. manusia
 - b. kuda
 - c. mesin
 - d. mobil
12. Kereta api dikemudikan oleh
- a. sopir
 - b. masinis
 - c. kernet
 - d. pilot
13. Berikut ini yang *tidak termasuk* alat transportasi masa lalu adalah

- mobil
 - b. gerobak
 - c. andong
 - d. bendi
14. Segala sesuatu yang digunakan sebagai alat angkutan disebut sarana ..
- a. produksi
 - b. komunikasi
 - transportasi
 - d. konsumsi
15. Yang termasuk media cetak, yaitu
- a. radio dan koran
 - b. internet dan telegram
 - c. buku dan telepon
 - surat kabar dan majalah
16. Proses pengolahan gabah menjadi beras yaitu
- padi → ditumbuk → beras
 - b. padi → disemai → beras
 - c. padi → direndam → beras
 - d. padi → ditumbuk → singkong
17. Bahan baku untuk membuat kecap, tahu, dan tempe adalah
- kacang kedelai
 - b. kacang tanah
 - c. kacang hijau
 - d. kacang panjang
18. Alat tradisional yang digunakan untuk menumbuk padi adalah
- a. palu
 - b. besi
 - alu
 - d. batu
19. Bahan baku untuk membuat genteng, batu bata, dan guci adalah
- a. batu
 - b. pasir
 - tanah liat
 - d. plastik
20. Alat tradisional yang digunakan untuk membuat pakaian adalah
- a. tenun
 - mesin jahit
 - c. streples
 - d. penjepit

Lampiran 21 : Rata-Rata Nilai Pretes

**DAFTAR NILAI PRETES KELAS IV
SD DONOTIRTO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

No	Nama	Skor	Nilai
1	Hafidz	9	4,5
2	Rifcky Kurniawan	9	4,5
3	Risa Widya Sari	14	7
4	Herawati	15	7,5
5	Dhafi Atha Nafiansyah	13	6,5
6	Yoga Pratama	7	3,5
7	Mifta Agung Laksono	12	6
8	Yudi Priyambudi	13	6,5
9	Vikan Putra Feriyanto	15	7,5
10	Dita Lestari	14	7
11	Inggi Karisma	13	6,5
12	Ayu Nur Hidayah	14	7
13	Septiana Nur Rohmah	14	7
14	Brian Aditya Pratawa	14	7
15	Ramadani Nur Alim Saputri	16	8
16	Bima Dwiki Ramadhan	15	7,5
17	Novi Fitria Indriyani	12	6
18	Desi Wulandari	11	5,5
19	Tri Wulandari	12	6
20	Naufal Huzzan	13	6,5
21	Merlinda Listianingtyas	14	7
22	Nandiazulfa Arunbayu	15	7,5
23	Annfika Nafiah	14	7
24	Alfida Damayanti	13	6,5
25	Rifki Rafi Erlangga	10	5
26	Dhani Setia	11	5,5
Jumlah			166
Rata-rata			6,4

Lampiran 22 : Rata-Rata Nilai Postes

**DAFTAR NILAI POSTES KELAS IV
SD DONOTIRTO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

No	Nama	Skor	Nilai
1	Hafidz	14	7
2	Rifcky Kurniawan	14	7
3	Risa Widya Sari	18	9
4	Herawati	19	9,5
5	Dhafi Atha Nafiansyah	15	7,5
6	Yoga Pratama	14	7
7	Mifta Agung Laksono	15	7,5
8	Yudi Priyambudi	14	7
9	Vikan Putra Feriyanto	19	9,5
10	Dita Lestari	18	9
11	Inggi Karisma	18	9
12	Ayu Nur Hidayah	19	9,5
13	Septiana Nur Rohmah	16	8
14	Brian Aditya Pratawa	17	8,5
15	Ramadani Nur Alim Saputri	20	10
16	Bima Dwiki Ramadhan	18	9
17	Novi Fitria Indriyani	20	10
18	Desi Wulandari	16	8
19	Tri Wulandari	17	8,5
20	Naufal Huzzan	19	9,5
21	Merlinda Listianingtyas	20	10
22	Nandiazulfa Arunbayu	17	8,5
23	Annfika Nafiah	20	10
24	Alfida Damayanti	16	8
25	Rifki Rafi Erlangga	15	7,5
26	Dhani Setia	14	7
Jumlah			221
Rata-rata			8,5

Lampiran 23 : Nilai Pretes dan Postes

Nama	Pretes	Postes
Hafidz	4,5	7
Rifcky Kurniawan	4,5	7
Risa Widya Sari	7	9
Herawati	7,5	9,5
Dhafi Atha Nafiansyah	6,5	7,5
Yoga Pratama	3,5	7
Mifta Agung Laksono	6	7,5
Yudi Priyambudi	6,5	7
Vikan Putra Feriyanto	7,5	9,5
Dita Lestari	7	9
Inggi Karisma	6,6	9
Ayu Nur Hidayah	7	9,5
Septiana Nur Rohmah	7	8
Brian Aditya Pratawa	7	8,5
Ramadani Nur Alim Saputri	8	10
Bima Dwiki Ramadhan	7,5	9
Novi Fitria Indriyani	6	10
Desi Wulandari	5,5	8
Tri Wulandari	6	8,5
Naufal Huzzan	6,5	9,5
Merlinda Listianingtyas	7	10
Nandiazulfa Arunbayu	7,5	8,5
Annfika Nafiah	7	10
Alfida Damayanti	6,5	8
Rifki Rafi Erlangga	5	7,5
Dhani Setia	5,5	7
Jumlah	166	221
Rata-rata	6,38	8,5

Lampiran 24 : Hasil Validasi Lembar Pengamatan Karakter Siswa

LEMBAR VALIDASI PENGAMATAN

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kompetensi Dasar : Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya
 Kelas/Semester : Siswa SD kelas IV
 Nama Validator : Rina Dyah Rahmawati, S.Si., M.Pd
 Petunjuk :

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom yang sudah ada

Kriteria Penilaian :

Skor 1 Sangat Kurang Baik
 Skor 2 Kurang Baik
 Skor 3 Cukup Baik
 Skor 4 Baik
 Skor 5 Sangat Baik

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pernyataan dalam setiap karakter				√	
2	Kesesuaian dalam pemilihan kata				√	
3	Kesesuaian pernyataan dengan tujuan penelitian				√	
4	Kejelasan dalam penggunaan kalimat				√	
5	Kejelasan bahasa dalam pernyataan				√	
Jumlah skor						
Jumlah skor total						

Kesimpulan penilaian secara umum:

Lembar pengamatan:	Lembar pengamatan ini:
1. Tidak baik (1 - 5)	1. Dapat digunakan dengan banyak revisi
2. Kurang baik (6- 10)	2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Cukup baik (11 -15)	3. Dapat digunakan langsung tanpa revisi
4. Baik (16 - 20)	
5. Baik sekali (21 - 25)	

Lingkarilah penilaian yang sesuai pendapat Anda!

SARAN

.....

Yogyakarta, 4 Mei2016

Validator,



Rina Dyah Rahmawati, S.Si, M.Pd

NIS. 19790505 201404 2 001

Lampiran 25 : Lembar Pengamatan Karakter Siswa

**DAFTAR NILAI PENGAMATAN KARAKTER SISWA KELAS IV
SD DONOTIRTO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

No	Nama	Aspek												Skor	Nilai
		Kejujuran			Disiplin			Kerja Keras			Tanggung Jawab				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1.	Herawati	✓			✓			✓			✓			9	75
2.	Vikan Putra F	✓			✓			✓			✓			9	75
3.	Ayu Nur H	✓			✓		✓				✓			10	83
4.	Ramadani N	✓			✓			✓		✓				11	92
5.	Bima D.R	✓			✓			✓			✓			9	75
Skor perolehan		15			11			11			11			49	400
Nilai		100			73			73			73			60	80

Pengamatan karakter siswa kelompok kecil

**DAFTAR NILAI PENGAMATAN KARAKTER SISWA KELAS IV
SD DONOTIRTO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

No	Nama	Aspek												Skor	Nilai	
		Kejujuran			Disiplin			Kerja Keras			Tanggung Jawab					
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1.	Hafidz		✓			✓			✓			✓			8	67
2.	Rifeky K	✓				✓			✓			✓			9	75
3.	Risa Widya S	✓				✓			✓			✓			10	83
4.	Herawati	✓			✓				✓			✓			10	83
5.	Dhafi Atha N.		✓		✓				✓			✓			9	75
6.	Yoga Pratama	✓				✓			✓			✓			9	75
7.	Mifta A	✓				✓			✓			✓			9	75
8.	Yudi P		✓			✓			✓			✓			9	75
9.	Vikan Putra F.	✓			✓				✓			✓			11	92
10.	Dita Lestari		✓			✓			✓			✓			9	75
11.	Inggi K	✓				✓			✓			✓			9	75
12.	Ayu Nur H	✓			✓				✓			✓			12	100
13.	Septiana N.R	✓				✓			✓			✓			10	83
14.	Brian A. P		✓			✓			✓			✓			8	67
15.	Ramadani N	✓			✓				✓			✓			12	100
16.	Bima D. R	✓			✓				✓			✓			11	92
17.	Novi Fitria I.		✓		✓				✓			✓			9	75
18.	Desi W		✓			✓			✓			✓			10	83
19.	Tri W	✓				✓			✓			✓			10	83
20.	Naufal H		✓			✓			✓			✓			8	67
21.	Merlinda L.		✓			✓			✓			✓			10	83
22.	Nandiazulfa	✓			✓				✓			✓			11	92
23.	Annfika N	✓			✓				✓			✓			11	92
24.	Alfida D		✓		✓				✓			✓			9	75
25.	Rifki Rafi E	✓				✓			✓			✓			9	75
26.	Dhani Setia	✓				✓			✓			✓			9	75
Skor Penilaian			68			62			62			60			251	2092
Nilai			87			79			79			77			80,5	80,5

Pengamatan karakter siswa kelompok besar

Pedoman Penilaian

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

Lampiran 26 : Gambar Revisi Desain Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Mengenal Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi serta Pengalamannya Menggunakannya

14 Jenis transportasi adalah darat laut udara

12 Bahan baku tahu dan tempe

10 Kelemahan alat transportasi mesin

13 Kelemahan teknologi produksi masa lalu

11 Transportasi modern

9 Alat komunikasi masa kini

15 Biaya pengiriman surat

26 Transportasi darat masa lalu

24 Transportasi air adalah pengangkutan melalui air

8 Mencemari lingkungan

27 Prosesnya lama

30 Kelemahan alat transportasi masa lalu

28 Padi ditumbuk menjadi beras

29 Alexander Graham Bell

22 Bahan baku meja kursi

7 Kelemahan alat transportasi masa lalu

18 Proses pengolahan bahan menjadi beras

20 Alat komunikasi yang terbuat dari bambu atau kayu berongga

6 Proses pengolahan bahan menjadi beras

19 Produksi adalah proses mengolah bahan baku menjadi barang jadi

3 Penemu telepon Skotlandia

21 Alat komunikasi yang terbuat dari bambu atau kayu berongga

4 Alat komunikasi yang terbuat dari bambu atau kayu berongga

1 STAR

2 Produksi adalah proses mengolah bahan baku menjadi barang jadi

5 Lambat

Aku Anak Indonesia

Tujur → Disiplin → Kerja Keras → Tanggung Jawab

ATURAN MAIN

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok.
2. Perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pertama.
3. Setiap kelompok memilih anggota kelompok yang akan menjadi bidak.
4. Siswa melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul.
5. Ketika siswa berhenti pada petak yang berisi materi, maka dia harus membacakan dan selanjutnya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
6. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang dibacakan.
7. Guru dan siswa menentukan ketepatan jawaban kelompok.
8. Guru memberikan poin untuk jawaban benar, memberi hukuman untuk jawaban salah, dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk menjawab soal tersebut.
9. Demikian seterusnya sampai waktu yang ditentukan yaitu (60 menit).
10. Pemain yang berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka pemain tersebut langsung naik dari angka terendah menuju angka tertinggi. Sedangkan, pemain yang berakhir pada petak bergambar ekor ular, maka dia harus turun dari angka yang tertinggi menuju angka terendah.
11. Guru dan siswa menghitung poin untuk menentukan pemenang yaitu kelompok yang mendapat poin terbanyak dan mencapai puncak tertinggi di antara kelompok lain.



Lampiran 27 : Gambar Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Mengenal Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi serta Pengalaman Menggunakannya

14 Jenis transportasi adalah darat laut udara

12 Bahan baku tahu dan tempe

10 Salah satu kelemahan alat transportasi mesin

11 Transportasi modern

9 Alat komunikasi masa kini

26 Salah satu kelemahan teknologi produksi masa lalu

25

24

8 Transportasi air adalah pengangkutan melalui air

16 Biaya pengiriman surat

27 Prosesnya lama

30 SELAMAT

23 Mencemari lingkungan

7 Salah satu kelemahan alat transportasi masa lalu

28 Padi
↓
Ditumbuk
↓
Beras

29 Bahan baku meja, kursi

22

17 Transportasi darat masa lalu

20 Alexander Graham Bell

6

18 Proses pengolahan gabah menjadi beras

19 Produksi adalah proses mengolah bahan baku menjadi barang jadi

21 Alat komunikasi yang terbuat dari bambu atau kayu berongga

3 Penemu telepon Skotlandia

4

1 MULAI

5 Lambat

Aku Anak Indonesia

Jujur ⇌ Disiplin ⇌ Kerja Keras ⇌ Tanggung Jawab

Media Pembelajaran Ular Tangga dari Banner



Dadu dari Bahan *Seterofoam*



Alat Penyimpanan Media Pembelajaran

ATURAN MAIN

1. Siswa dibagi atas beberapa kelompok.
2. Perwakilan kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pertama.
3. Setiap kelompok memilih anggota kelompok yang akan menjadi bidak
4. Siswa melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul.
5. Ketika siswa berhenti pada petak yang berisi materi, maka dia harus membacakan dan selanjutnya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
6. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang dibacakan.
7. Guru dan siswa menentukan ketepatan jawaban kelompok.
8. Guru memberikan poin untuk jawaban benar, untuk jawaban salah siswa maju menyanyikan lagu kebangsaan, dan memberikan kesempatan kelompok lain untuk menjawab soal tersebut.
9. Demikian seterusnya sampai waktu yang ditentukan yaitu (60 menit).
10. Pemain yang berakhir pada petak yang tiba pada kaki tangga, maka pemain tersebut langsung naik dari angka yang lebih kecil menuju angka yang lebih besar. Sedangkan, pemain yang berakhir pada petak bergambar ekor ular, maka dia harus turun dari angka yang besar menuju angka yang lebih kecil.
11. Guru dan siswa menghitung poin untuk menentukan pemenang yaitu kelompok yang mendapat poin terbanyak dan mencapai puncak tertinggi di antara kelompok lain.



Aturan main ular tangga

Lampiran 28 : Foto Selama Kegiatan

Pelaksanaan Pretes



Pelaksanaan Uji Terbatas



Pengisian Angket Respon Siswa



Pelaksanaan Uji Kelompok Besar





Pelaksanaan Postes



Penghitungan Skor



Kartu Tanda Pengenal Siswa

