

LAMPIRAN

Lampiran 1 – Rubrik Validasi Media

RUBRIK VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

No.	Indikator	Keterangan	Skor
1. Ukuran Media Pembelajaran			
a.	Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.	Peserta didik dapat melihat secara jelas keseluruhan komponen media pembelajaran diantaranya, papan permainan, spin, pion, kartu jawaban, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan.	4
		Peserta didik hanya bisa melihat secara jelas 4 komponen media pembelajaran.	3
		Peserta didik hanya bisa melihat secara jelas 2 komponen media pembelajaran.	2
		Peserta didik hanya bisa melihat secara jelas 1 komponen media pembelajaran.	1
2. Desain Media Pembelajaran			
a.	Angka dan huruf yang digunakan pada media pembelajaran menarik dan mudah dibaca.	Terdapat 20-40 angka dan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	4
		Terdapat 10-19 angka dan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	3
		Terdapat 1-9 angka dan huruf yang menarik dan mudah dibaca.	2
		Angka dan huruf yang digunakan tidak menarik dan tidak dapat dibaca.	1
b.	Unsur warna dan tata letak harmonis memperjelas fungsi.	Terdapat warna primer (merah, kuning, biru) dan warna sekunder (orange, ungu, hijau) serta tata letak yang terlihat jelas.	4
		Hanya terdapat 2 warna primer (merah dan kuning) dan 2 warna sekunder (orange dan hijau) serta tata letak terlihat jelas.	3
		Hanya terdapat 1 warna primer dan 1 warna sekunder serta tata letak yang terlihat jelas.	2
		Tidak terdapat warna primer dan sekunder serta tata letak tidak terlihat jelas.	1
c.	Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran terkait satu dan lainnya.	Penampilan unsur tata letak <i>board game</i> , spin, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan pada media saling terkait.	4
		Penampilan unsur tata letak pada media hanya <i>board game</i> , spin, kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang saling terkait.	3
		Penampilan unsur tata letak pada media hanya <i>board game</i> dan kartu pertanyaan saja yang saling terkait.	2
		Penampilan unsur tata letak pada media tidak saling terkait.	1
3. Isi Media Pembelajaran			
a.	Gambar dan teks	Terdapat 15-20 gambar dan teks yang terdapat	4

No.	Indikator	Keterangan	Skor
	yang terdapat dalam media pembelajaran harus jelas supaya lebih mudah dipahami.	dalam media sudah terlihat jelas dan dapat dibaca.	
		Terdapat 6-14 gambar dan teks yang terdapat dalam media terlihat jelas dan dapat dibaca.	3
		Terdapat 1-5 gambar dan teks yang terdapat dalam media terlihat jelas dan dapat dibaca.	2
		Gambar dan teks tidak dapat dilihat dengan jelas dan tidak bisa dibaca.	1
b.	Gambar jenis pekerjaan pada kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.	Gambar jenis pekerjaan yang sesuai dengan realita terdapat pada kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan.	4
		Gambar jenis pekerjaan yang sesuai dengan realita hanya terdapat pada kartu pertanyaan dan kartu jawaban.	3
		Gambar jenis pekerjaan yang sesuai dengan realita hanya terdapat pada kartu pertanyaan.	2
		Pada kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan tidak ada gambar jenis pekerjaan yang sesuai dengan realita.	1
c.	Media pembelajaran praktis.	Semua komponen media pembelajaran mudah dibawah serta digunakan kapan saja dan dimana saja. Komponen media pembelajaran diantaranya, papan permainan, spin, pion, kartu jawaban, kartu pertanyaan, dan kartu tantangan.	4
		Hanya 4 komponen media pembelajaran yang dapat dibawah serta digunakan kapan saja dan dimana saja.	3
		Hanya 2 komponen media pembelajaran yang dapat dibawah serta digunakan kapan saja dan dimana saja.	2
		Hanya 2 komponen media pembelajaran yang dapat dibawah serta digunakan kapan saja dan dimana saja.	1
d.	Mampu mengungkap makna/arti dari objek.	Memperjelas 11-20 makna/arti dari setiap jenis pekerjaan sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.	4
		Memperjelas 6-10 makna/arti dari setiap jenis pekerjaan sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.	3
		Hanya memperjelas 1-5 makna/arti dari setiap jenis pekerjaan sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.	2
		Tidak memperjelas makna/arti dari setiap jenis pekerjaan sehingga mampu menambah pemahaman dan pengertian peserta didik pada informasi yang disampaikan.	1

Lampiran 2 – Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah 3 Doudo

Kelas/Semester : IV/2

Muatan/Pokok Bahasan : IPS/Macam-macam Pekerjaan

Nama Validator :

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
1.	Ukuran Media Pembelajaran				
	a. Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.				
2.	Desain Media Pembelajaran				
	a. Angka dan huruf yang digunakan pada media pembelajaran menarik dan mudah dibaca.				
	b. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.				
	c. Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran sesuai terkait satu dan lainnya.				

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
3.	Isi Media Pembelajaran				
	a. Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran harus jelas supaya lebih mudah dipahami.				
	b. Gambar jenis pekerjaan pada kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.				
	c. Media pembelajaran <i>Snake Board Game</i> memiliki kepraktisan (mudah digunakan kapan saja dan dimana saja).				
	d. Mampu mengungkap makna/arti dari objek.				
Skor Total					

Keterangan Skor Penilaian :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. Tidak Baik | 3. Cukup Baik |
| 2. Kurang Baik | 4. Baik |

Komentar/Saran :

Gresik,
 Validator Media Pembelajaran
 Ahli Media

 NIP.

Lampiran 3 – Lampiran Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN *SNAKE BOARD GAME*
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah 3 Doudo
 Kelas/Semester : IV/2
 Muatan/Pokok Bahasan : IPS/Macam-macam Pekerjaan
 Nama Validator :

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
1.	Ukuran Media Pembelajaran				
	a. Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.				√
2.	Desain Media Pembelajaran				
	a. Angka dan huruf yang digunakan pada media pembelajaran menarik dan mudah dibaca.			√	
	b. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.			√	
	c. Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran sesuai terkait satu dan lainnya.			√	

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
3.	Isi Media Pembelajaran				
	a. Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran harus jelas supaya lebih mudah dipahami.			✓	
	b. Gambar jenis pekerjaan pada kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.				✓
	c. Media pembelajaran <i>Snake Board Game</i> memiliki kepraktisan (mudah digunakan kapan saja dan dimana saja).				✓
	d. Mampu mengungkap makna/arti dari objek.				✓
Skor Total					

Keterangan Skor Penilaian :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. Tidak Baik | 3. Cukup Baik |
| 2. Kurang Baik | 4. Baik |

Komentar/Saran :

- Layak digunakan dengan revisi
- perbaiki warna pada tulisan "Snake"
- Ceek polisi hormat

Gresik, 17 Januari 2024
 Validator Media Pembelajaran
 Ahli Media


 Nanang F. Umam
 NIP.

LEMBAR VALIDASI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah 3 Doudo
 Kelas/Semester : IV/2
 Muatan/Pokok Bahasan : IPS/Macam-macam Pekerjaan
 Nama Validator : *Muhayatin*

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
1.	Ukuran Media Pembelajaran				
	a. Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.				√
2.	Desain Media Pembelajaran				
	a. Angka dan huruf yang digunakan pada media pembelajaran menarik dan mudah dibaca.			√	
	b. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.				√
	c. Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran sesuai terkait satu dan lainnya.				√



No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
3.	Isi Media Pembelajaran				
	a. Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran harus jelas supaya lebih mudah dipahami.			✓	
	b. Gambar jenis pekerjaan pada kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.				✓
	c. Media pembelajaran <i>Snake Board Game</i> memiliki kepraktisan (mudah digunakan kapan saja dan dimana saja).				✓
	d. Mampu mengungkap makna/arti dari objek.				✓
Skor Total					

Keterangan Skor Penilaian :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. Tidak Baik | 3. Cukup Baik |
| 2. Kurang Baik | 4. Baik |

Komentar/Saran :

- * Media ~~snake~~ pembelajaran Snake Board Game mudah dan disukai anak 7, media layak digunakan.
- * Perbaiki kalimat pada kartu pertanyaan.

Gresik, 15 Januari 2024
 Validator Media Pembelajaran
 Ahli Media


 Mukhayatin
 NIP.

Lampiran 4 – Rubrik Validasi Materi

RUBRIK VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

No.	Indikator	Keterangan	Skor
1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar			
a.	Kelengkapan materi.	Materi yang disajikan mencakup materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4
		Materi yang disajikan cukup mencakup materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.	3
		Materi yang disajikan kurang mencakup materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.	2
		Materi yang disajikan tidak mencakup materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.	1
b.	Kedalaman materi.	Materi disajikan secara mendalam, mencakup jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan menghasilkan jasa dengan 15-20 profesi.	4
		Materi cukup disajikan secara mendalam, mencakup jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan menghasilkan jasa dengan 10-14 profesi.	3
		Materi yang disajikan kurang mendalam, mencakup jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan menghasilkan jasa dengan 6-9 profesi.	2
		Materi tidak disajikan secara mendalam, mencakup jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan menghasilkan jasa dengan 1-5 profesi.	1
2. Keakuratan Materi			
a.	Keakuratan konsep dan definisi.	Konsep yang disajikan sama sekali tidak menimbulkan miskonsepsi dan 15-20 definisi yang sesuai dengan definisi yang berlaku dalam pembelajaran IPS.	4
		Konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak miskonsepsi dan 10-14 definisi yang sesuai dengan definisi yang berlaku dalam pembelajaran IPS.	3
		Konsep yang disajikan berpotensi menimbulkan banyak miskonsepsi dan hanya 1-9 definisi yang sesuai dengan definisi yang berlaku dalam pembelajaran IPS.	2
		Konsep yang disajikan menimbulkan banyak miskonsepsi dan sama sekali tidak sesuai dengan definisi yang berlaku dalam pembelajaran IPS.	1

No.	Indikator	Keterangan	Skor
b.	Keakuratan materi dan fakta.	Materi dan fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dengan mencantumkan 11-20 contoh-contoh profesi yang ada di kehidupan.	4
		Materi dan fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dengan mencantumkan 6-10 contoh-contoh profesi yang ada di kehidupan nyata.	3
		Materi dan fakta yang disajikan sesuai dengan kenyataan dengan mencantumkan 1-5 contoh-contoh profesi yang ada di kehidupan nyata..	2
		Materi dan fakta yang disajikan tidak sesuai dengan kenyataan dan tidak mencantumkan contoh-contoh profesi yang ada di kehidupan nyata.	1
c.	Keakuratan gambar.	Terdapat 11-20 gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan.	4
		Terdapat 6-10 gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan.	3
		Terdapat 1-5 gambar yang disajikan sesuai dengan kenyataan.	2
		Tidak disajikan gambar yang sesuai dengan kenyataan.	1
3. Kemutakhiran Data			
a.	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	Terdapat 11-20 gambar dan ilustrasi sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	4
		Terdapat 6-10 gambar dan ilustrasi sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	3
		Terdapat 1-5 gambar dan ilustrasi sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	2
		Gambar dan ilustrasi tidak sesuai dalam kehidupan sehari-hari.	1
b.	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	Terdapat 11-20 contoh soal yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	4
		Terdapat 6-10 contoh soal yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	3
		Terdapat 1-5 contoh soal yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	2
		Tidak disajikan contoh soal yang sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	1
4. Mendorong Keingintahuan			
a.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	4
		Materi yang disajikan cukup mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	3
		Materi yang disajikan kurang mendorong rasa	2

No.	Indikator	Keterangan	Skor
		ingin tahu peserta didik.	
		Materi yang disajikan tidak mendorong rasa ingin tahu peserta didik.	1
b.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.	Materi yang disajikan mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik.	4
		Materi yang disajikan cukup mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik.	3
		Materi yang disajikan kurang mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik.	2
		Materi yang disajikan tidak mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik.	1
c.	Menciptakan kemampuan bertanya.	Materi yang disajikan menciptakan kemampuan bertanya pada peserta didik. Peserta didik bertanya atau menanggapi sebanyak 5 kali.	4
		Materi yang disajikan cukup menciptakan kemampuan bertanya pada peserta didik. Peserta didik bertanya atau menanggapi sebanyak 3 kali.	3
		Materi yang disajikan kurang menciptakan kemampuan bertanya pada peserta didik. Peserta didik bertanya atau menanggapi sebanyak 2 kali.	2
		Materi yang disajikan tidak menciptakan kemampuan bertanya pada peserta didik. Peserta didik tidak bertanya sama sekali.	1

Lampiran 5 – Lembar Validasi Materi

**LEMBAR VALIDASI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah 3 Doudo

Kelas/Semester : IV/2

Muatan/Pokok Bahasan : IPS/Macam-macam Pekerjaan

Nama Validator :

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam pekerjaan di Gresik. (C1) 3.3.2 Memberikan contoh macam-macam pekerjaan di Gresik. (C2)
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang macam-macam pekerjaan berdasarkan permainan yang dilakukan siswa. (P3)

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar					
1.	Kelengkapan materi.				
2.	Kedalaman materi.				
B. Keakuratan Materi					
1.	Keakuratan konsep dan definisi.				
2.	Keakuratan materi dan fakta.				
3.	Keakuratan gambar				

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
C. Kemutakhiran Materi					
1.	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.				
2.	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.				
D. Mendorong Keingintahuan					
1.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik.				
2.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.				
3.	Menciptakan kemampuan bertanya.				
Skor Total					

Keterangan Skor Penilaian :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. Tidak Baik | 3. Cukup Baik |
| 2. Kurang Baik | 4. Baik |

Komentar/Saran :

Gresik,
 Validator Media Pembelajaran
 Ahli Materi

 NIP.

Lampiran 6 – Lampiran Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah 3 Doudo
 Kelas/Semester : IV/2
 Muatan/Pokok Bahasan : IPS/Macam-macam Pekerjaan
 Nama Validator : Syahfurah

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam pekerjaan dilingkungan sekitar. (C1) 3.3.2 Memberikan contoh macam-macam pekerjaan dilingkungan sekitar. (C2)
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang macam-macam pekerjaan berdasarkan permainan yang dilakukan siswa. (P3)

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar					
1.	Kelengkapan materi.			✓	
2.	Kedalaman materi.				✓
B. Keakuratan Materi					
1.	Keakuratan konsep dan defenisi.				✓
2.	Keakuratan materi dan fakta.				✓
3.	Keakuratan gambar				✓

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
C. Kemutakhiran Materi					
1.	Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.				✓
2.	Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.				✓
D. Mendorong Keingintahuan					
1.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik.			✓	
2.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik.				✓
3.	Menciptakan kemampuan bertanya.			✓	
Skor Total					

Keterangan Skor Penilaian :

- | | |
|----------------|---------------|
| 1. Tidak Baik | 3. Cukup Baik |
| 2. Kurang Baik | 4. Baik |

Komentar/Saran :

Media layak digunakan untuk pembelajaran, Media Membuat siswa Menjadi lebih semangat belajar.

Gresik,
 Validator Media Pembelajaran
 Ahli Materi

Jumfat
Syafurah
 NIP.

LEMBAR VALIDASI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah 3 Doudo
 Kelas/Semester : IV/2
 Muatan/Pokok Bahasan : IPS/Macam-macam Pekerjaan
 Nama Validator :

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam pekerjaan di Gresik. (C1) 3.3.2 Memberikan contoh macam-macam pekerjaan di Gresik. (C2)
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang macam-macam pekerjaan berdasarkan permainan yang dilakukan siswa. (P3)

Petunjuk Pengisian :

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang diperoleh dari hasil validasi			
		1	2	3	4
A. Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar					
1.	Kelengkapan materi.			✓	
2.	Kedalaman materi.			✓	
B. Keakuratan Materi					
1.	Keakuratan konsep dan definisi.			✓	
2.	Keakuratan materi dan fakta.				✓
3.	Keakuratan gambar				✓

Lampiran 7 – Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju
S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju
KS : Kurang Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik					
2.	Media pembelajaran mudah digunakan					
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan					
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah					
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar					
6.	Melalui media, materi mudah dipahami					
7.	Pemilihan warna menarik					
8.	Tata letak dan susunan teks baik					
9.	Desain media pembelajaran menarik					
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami					

Komentar/Saran :

Gresik,
Peserta Didik

Lampiran 8 – Lampiran Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik	✓				
2.	Media pembelajaran mudah digunakan		✓			
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan		✓			
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah		✓			
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
6.	Melalui media, materi mudah dipahami	✓	✓			
7.	Pemilihan warna menarik	✓				
8.	Tata letak dan susunan teks baik			✓		
9.	Desain media pembelajaran menarik	✓				
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓				

Komentar/Saran :

Menggunakan media lebih menyenangkan

Gresik, 16.....Januari.....2029
Peserta Didik

Sasmita

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik	✓				
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah	✓				
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6.	Melalui media, materi mudah dipahami	✓				
7.	Pemilihan warna menarik	✓				
8.	Tata letak dan susunan teks baik	✓				
9.	Desain media pembelajaran menarik	✓				
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓				

Komentar/Saran :

belajar menggunakan media sangat menarik

Gresik, 16 Januari 2024
Peserta Didik

safa

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik		√			
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	√				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan		√			
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah	√				
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		√			
6.	Melalui media, materi mudah dipahami		√			
7.	Pemilihan warna menarik	√				
8.	Tata letak dan susunan teks baik		√			
9.	Desain media pembelajaran menarik		√			
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami		√			

Komentar/Saran :

Menggunakan media pembelajaran lebih menarik

Gresik, 16 Januari 2024
Peserta Didik

Rani Vitalota

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik	✓				
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah		✓			
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
6.	Melalui media, materi mudah dipahami	✓				
7.	Pemilihan warna menarik		✓			
8.	Tata letak dan susunan teks baik	✓				
9.	Desain media pembelajaran menarik	✓				
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓				

Komentar/Saran :

menggunakan media pembelajaran lebih menarik

Gresik, 16 Januari 2024
Peserta Didik

Indana Halwa Rohiyah

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik		✓			
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah		✓			
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6.	Melalui media, materi mudah dipahami		✓			
7.	Pemilihan warna menarik	✓				
8.	Tata letak dan susunan teks baik		✓			
9.	Desain media pembelajaran menarik	✓				
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓				

Komentar/Saran :

menggunakan media sangat menyenangkan

Gresik, 16 Januari 2024
Peserta Didik

Aqilah

**LEMBAR ANKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - ST^S : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	ST ^S
1.	Tampilan media pembelajaran menarik	✓				
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah		✓			
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6.	Melalui media, materi mudah dipahami		✓			
7.	Pemilihan warna menarik	✓				
8.	Tata letak dan susunan teks baik			✓		
9.	Desain media pembelajaran menarik		✓			
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓				

Komentar/Saran :

gunakan media senang

Gresik, 16... Januari 2024
Peserta Didik

Rahman

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik		✓			
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah		✓			
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar		✓			
6.	Melalui media, materi mudah dipahami		✓			
7.	Pemilihan warna menarik		✓			
8.	Tata letak dan susunan teks baik		✓			
9.	Desain media pembelajaran menarik		✓			
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami		✓			

Komentar/Saran :

MAJU MUDA MEDIA SNAKE BOARD GAME

Gresik, 16 Januari 2019.
Peserta Didik

UANO

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK KELAS IV
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN SNAKE BOARD GAME
MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN**

Petunjuk Pengisian :

1. Isilah angket ini dengan jujur.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan pendapat anda.
3. Terdapat empat penilaian yang tersedia, yaitu :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Nama Siswa	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik	✓				
2.	Media pembelajaran mudah digunakan	✓				
3.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	✓				
4.	Melalui media, pengetahuan menjadi bertambah		✓			
5.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar	✓				
6.	Melalui media, materi mudah dipahami	✓				
7.	Pemilihan warna menarik		✓			
8.	Tata letak dan susunan teks baik		✓			
9.	Desain media pembelajaran menarik	✓				
10.	Bahasa dalam media mudah dipahami	✓				

Komentar/Saran :

media pembelajaran media mudah dipahami
ni

Gresik, 14 Januari 2021.
Peserta Didik

nasih

Lampiran 9 – Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Muhammadiyah Doudo
Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajaran : IPS
Materi : Macam-macam Pekerjaan
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga serta cinta tanah air.
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, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, 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

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi macam-macam pekerjaan di lingkungan sekitar. (C1) 3.3.2 Memberikan contoh macam-macam pekerjaan di lingkungan sekitar. (C2)
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan social dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang macam-macam pekerjaan berdasarkan permainan yang dilakukan siswa. (P3)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media *Snake Board Game*, peserta didik mampu mengidentifikasi macam-macam pekerjaan di lingkungan sekitar dengan benar.
2. Melalui media *Snake Board Game*, peserta didik mampu memberikan contoh macam-macam pekerjaan di lingkungan sekitar dengan benar.
3. Setelah menggunakan media *Snake Board Game*, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi tentang jenis-jenis pekerjaan dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Macam-macam Pekerjaan

E. Model/Metode/Pendekatan

1. Model Pembelajaran : *Active Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Permainan, Penugasan.
3. Pendekatan : *Scientific*

F. Kegiatan Pembelajaran

Alokasi Waktu	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
5 menit	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam pada peserta didik sekaligus sebagai awal proses pembelajaran.2. Peserta didik dan guru berdoa bersama.3. Guru melakukan presensi sekaligus menanyakan kabar peserta didik.4. Peserta didik diajak untuk menyanyi lagu "Naik Delman".5. Peserta didik diberikan apresepsi dengan menanyakan "dari lagu yang dinyanyikan, ada yang tau jenis pekerjaan apa itu?".6. Peserta didik diberi penekanan bahwa pembelajaran hari ini akan mengulas tentang jenis-jenis pekerjaan.7. Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.8. Peserta didik diberi motivasi oleh Guru.
Inti		
50 Menit	Eksplorasi	<ol style="list-style-type: none">9. Peserta didik diminta kembali mengingat macam-macam pekerjaan.10. Peserta didik menggali informasi tentang macam-macam pekerjaan dengan membaca lembar materi yang diberikan.11. Peserta didik melakukan Tanya jawab mengenai hal-hal yang tidak dipahami mengenai materi tersebut.
	Elaborasi	<ol style="list-style-type: none">12. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok belajar13. Peserta didik diberikan instruksi agar berkumpul dengan kelompoknya masing-masing14. Peserta didik diberikan arahan mengenai aturan dan

		<p>cara bermain terlebih dahulu oleh guru.</p> <ol style="list-style-type: none"> 15. Siswa memulai pembelajaran dengan menggunakan media <i>Snake Board Game</i>. 16. Perwakilan kelompok/ketua kelompok melakukan suit untuk menentukan urutan permainan. 17. Kelompok urutan pertama memiliki kesempatan memilih warna pion dan memutar spin yang digunakan untuk melangkah dalam papan permainan. 18. Kelompok pertama mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan nomer dimana dia berhenti. 19. Kelompok pertama diberikan waktu maksimal 2 menit untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan dengan mencari dalam kartu jawaban yang tersedia. Jika kelompok tersebut tidak mampu menjawab, maka kartu pertanyaan harus dikembalikan ke tempat kartu semula, dan apabila kelompok yang berhasil menjawab dengan benar, maka dapat mengambil kartu jawaban dan sebagai memperoleh 10 poin. 20. Kelompok dengan urutan kedua memutar Spin untuk menentukan warna langkah yang harus dijalankan dalam papan permainan. 21. Kelompok kedua mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan nomer dimana dia berhenti. 22. Kelompok kedua diberikan waktu maksimal 2 menit untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan dengan mencari dalam kartu jawaban yang tersedia. Jika kelompok tersebut tidak mampu menjawab, maka kartu pertanyaan harus dikembalikan ke tempat kartu semula, dan apabila kelompok yang berhasil menjawab dengan benar, maka dapat mengambil kartu jawaban dan sebagai memperoleh 10 poin. 23. Jika diantara kedua kelompok ada yang mendapatkan kartu tantangan maka kelompok tersebut harus melakukan intruksi sesuai yang ada dalam kartu tantangan tersebut. 24. Untuk memperagakan tantangan diberikan waktu maksimal 4 menit untuk setiap kelompok. Jika kelompok mampu memerankan dengan baik dan benar maka akan mendapatkan <i>score</i> 15 poin. 25. Apabila hasil dari putaran spin adalah "penjara" maka pemain akan masuk kedalam penjara dan tidak boleh bermain selama 1x spin dari kelompok lain. 26. Dan apabila putaran spin mendapat "istimewa" maka pemain tersebut akan mendapatkan 10 poin tanpa bermain. 27. Kegiatan berlanjut hingga semua kelompok mendapatkan 6x kesempatan memutar Spin <i>Snake Board Game</i>. 28. Pemenang adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan poin paling banyak.
--	--	---

	Konfirmasi	29. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya. 30. Peserta didik membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.
15 Menit	Penutup	31. Peserta didik diberikan soal evaluasi 32. Peserta didik diberi motivasi dan nasihat agar tetap rajin belajar dan tidak melupakan materi Macam-macam pekerjaan. 33. Guru memberikan salam penutup sekaligus menutup proses pembelajaran.

G. Media dan Sumber Pembelajaran

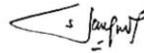
1. Media Pembelajaran : *Snake Board Game* Macam-macam Permainan
2. Sumber Pembelajaran : Buku IPS kelas IV

H. Penilaian

- a. Penilaian Kognitif : Tes Tulis
- b. Penilaian Afektif : Jujur, Tanggungjawab, dan percaya diri dalam berpartisipasi aktif menjawab selama pembelajaran

Gresik, 13 Januari 2024

Guru Kelas IV


Syafurah, S.Pd.
NIP.

Mahasiswa


Tiara Novita Lestari
NIM. 200404036

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Lampiran 10 – Bahan Ajar

Materi Macam-macam Pekerjaan

Pemenuhan kebutuhan merupakan tujuan utama di balik keterlibatan dalam pekerjaan, yang mencakup beragam aktivitas yang dilakukan oleh individu. Pekerjaan seperti pilot, polisi, guru, pedagang, dokter, juru masak, fotografer, dan nelayan hanyalah beberapa contoh dari beragamnya jenis pekerjaan yang tersedia bagi individu. Pilihan pekerjaan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti keterampilan, tingkat pendidikan, dan keadaan lingkungan. Misalnya saja, individu dengan keterampilan menjahit yang luar biasa sering kali bekerja sebagai penjahit, sedangkan mereka yang mahir mengemudikan kendaraan sering kali berkarir sebagai pengemudi.

Pentingnya pekerjaan dalam menunjang kehidupan manusia tidak dapat diremehkan. Berbagai pekerjaan dapat disesuaikan dengan keahlian unik seseorang. Meskipun beberapa tugas dibagi di antara semua individu, tugas lainnya sangat bervariasi. Selain itu, cara dan lokasi kerja bisa sangat berbeda. Misalnya, pendidik memenuhi tugasnya dengan menyebarkan pengetahuan kepada siswa dalam lingkup sekolah. Di sisi lain, para profesional medis menjalankan tanggung jawab mereka di rumah sakit, tempat mereka merawat pasien. Kota Gresik khususnya menawarkan beragam peluang kerja. Pekerjaan ini mencakup produksi barang dan penyediaan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang dapat dilihat langsung hasilnya. Misalnya, penjahit baju. Pekerjaan yang menghasilkan jasa lebih bersifat melayani yaitu pekerjaan yang memberikan sesuatu yang diperlukan orang lain. Misalnya, pramugari yang bekerja melayani keperluan penumpang pesawat terbang. Beberapa jenis pekerjaan yang ada disekitar kita terutama yang ada di kota Gresik, diantaranya sebagai berikut :

No.	Jenis Pekerjaan	Penjelasan
1.	Dokter	Seseorang yang menyembuhkan orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran.
2.	Masinis	Orang yang bertanggungjawab untuk menjalankan kereta api.
3.	Penjahit	Pekerjaan dalam bentuk jasa membuat pakaian berbahan kain menggunakan jarum dan benang.
4.	Pilot	Sebutan orang yang mengemudikan pesawat terbang.
5.	Militer	Angkatan bersenjata dari suatu Negara.
6.	Tukang Kayu	Orang yang mempunyai keahlian dibidang kayu.
7.	Arsitek	Seseorang ahli dibidang ilmu arsitektur dalam merancang bangunan.
8.	Penyanyi	Seseorang yang menggunakan suara bernada lagu

No.	Jenis Pekerjaan	Penjelasan
		yang diiringi musik maupun tidak diiringi musik.
9.	Wirausaha	Seseorang yang berani berusaha secara mandiri dengan mengerahkan segala sumber daya untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai tinggi.
10.	Pramuniaga	Seseorang yang bekerja melayani pembeli di Toko atau dipasar.
11.	Nelayan	Seseorang yang sehari-harinya menangkap ikan atau biota lain yang hidup dilaut.
12.	Nahkoda	Seorang pemimpin kapal yang mempunyai wewenang dan tanggungjawab dalam mengambil keputusan jalannya kapal laut supaya keselamatan penumpang terjaga.
13.	Hakim	Seseorang yang bertugas memimpin jalannya persidangan dan membuat keputusan akhir atas kasus yang sedang dipersidangkan.
14.	Buruh	Seorang pekerja kasar untuk orang lain dengan mendapatkan upah.
15.	Pemadam	Orang yang bertugas memadamkan api saat kebakaran dan melakukan penyelamatan.
16.	Guru	Seorang pengajar yang memberikan pengetahuan kepada murid atau peserta didiknya.
17.	Peternak	Orang yang pekerjaannya memelihara atau mengembangbiakan hewan ternak.
18.	Chef	Seseorang yang memiliki keterampilan memasak di suatu tempat dan dipercaya untuk memimpin dapur dan membuat racikan menu.
19.	Youtuber	Seorang atau sekelompok orang yang memiliki channel youtube sendiri, membuat, menayangkan vlog, dan mencari subscribers.
20.	Pelukis	Seseorang yang ahli dalam bidang ilmu yang membahas tentang melukis dan orang yang ahli dalam melukis.

Lampiran 11 – Lembar Tes Hasil Belajar

Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Aparat negara yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah
2. Pengemudi kapal laut disebut
3. Pesawat terbang dikemudikan oleh
4. Orang yang bekerja dengan menggunakan suaranya dalam bernyanyi disebut
5. Orang yang pekerjaannya membuat gambar bangunan disebut
6. Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut
7. Di manakah seorang dokter bertugas menyembuhkan pasien yang sakit?
8. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan negara agraris adalah
9. Siapa yang menghasilkan barang berbentuk meja, kursi, dan pintu?
10. Seseorang yang pekerjaannya mengajar di sekolah, disebut

Nilai

Lampiran 12 – Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar

Kunci Jawaban Tes Hasil Belajar Peserta Didik

1. Aparat negara yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah
(tentara)
2. Pengemudi kapal laut disebut (nahkoda)
3. Pesawat terbang dikemudikan oleh (pilot)
4. Orang yang bekerja dengan menggunakan suaranya dalam bernyanyi disebut (penyanyi)
5. Orang yang pekerjaannya membuat gambar bangunan disebut (arsitek)
6. Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut (dokter)
7. Di manakah seorang dokter bertugas menyembuhkan pasien yang sakit?
(rumah sakit)
8. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan negara agraris adalah (petani)
9. Siapa yang menghasilkan barang berbentuk meja, kursi, dan pintu?
(tukang kayu)
10. Seseorang yang pekerjaannya mengajar di sekolah, disebut (guru)

Lampiran 13 – Hasil Tes Peserta Didik

Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Nama : *malik*
Kelas : *4*

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Aparat negara yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah ... *tentara*
2. Pengemudi kapal laut disebut ... *kapitan*
3. Pesawat terbang dikemudikan oleh ... *pilot*
4. Orang yang bekerja dengan menggunakan suaranya dalam bernyanyi disebut ... *penyanyi*
5. Orang yang pekerjaannya membuat gambar bangunan disebut ... *pelukis*
6. Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut ... *dokter*
7. Di manakah seorang dokter bertugas menyembuhkan pasien yang sakit? *rumah sakit*
8. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan negara agraris adalah ... *petani*
9. Siapa yang menghasilkan barang berbentuk meja, kursi, dan pintu? *pengrajin*
10. Seseorang yang pekerjaannya mengajar di sekolah, disebut ... *guru*

<i>90</i>
Nilai

Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Nama : Mdana Halwa Qoniyah
Kelas : 4

Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Aparat negara yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah tentara
2. Pengemudi kapal laut disebut nahkoda
3. Pesawat terbang dikemudikan oleh pilot
4. Orang yang bekerja dengan menggunakan suaranya dalam bernyanyi disebut penyanyi
5. Orang yang pekerjaannya membuat gambar bangunan disebut arsitek
6. Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut dokter
7. Di manakah seorang dokter bertugas menyembuhkan pasien yang sakit? dirumah sakit
8. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan negara agraris adalah petani
9. Siapa yang menghasilkan barang berbentuk meja, kursi, dan pintu? tukang kayu
10. Seseorang yang pekerjaannya mengajar di sekolah, disebut guru

100
Nilai

Lampiran 14 – Daftar Pertanyaan dan jawaban pada kartu permainan

Daftar Pertanyaan dan Jawaban Pada Kartu Permainan

Pertanyaan	Jawaban
Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut....	Dokter
Orang yang bekerja untuk mengemudikan kereta api....	Masinis
Pakaian merupakan barang yang dihasilkan oleh....	Penjahit
Pesawat terbang dikemudikan oleh....	Pilot
Aparat yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah....	Militer
Seseorang yang pekerjaannya membuat barang/alat rumah tangga dari kayu disebut....	Tukang Kayu
Seseorang yang pekerjaannya menggambar dan merancang bangunan atau rumah disebut....	Arsitek
Seseorang yang tampil di panggung dengan menggunakan suara bernada diiringi music disebut....	Penyanyi
Seseorang yang memiliki perusahaan atau bisnis yang menjadikan sumber penghasilannya disebut....	Wirausaha
Orang yang melayani pembeli di pasar atau toko disebut...	Pramuniaga
Orang yang bekerja mencari ikan di laut disebut....	Nelayan
Seseorang yang bertanggung jawab menjalankan sebuah kapal dalam pelayaran disebut....	Nahkoda
Orang yang mengadili perkara dalam pengadilan disebut....	Hakim
Orang yang bekerja untuk orang lain dengan mendapat upah disebut....	Buruh
Seseorang yang pekerjaannya memadamkan api jika terjadi kebakaran disebut....	Pemadam
Seseorang yang tugasnya mengajar dikelas disebut....	Guru
Seseorang yang mengembangbiakan hewan ternak untuk dijual kembali disebut....	Peternak
Seorang juru masak professional di hotel atau restoran disebut....	Chef
Seorang yang pekerjaannya membuat konten di youtube disebut....	Youtuber
Orang yang menciptakan karya seni dua dimensi berupa lukisan disebut....	Pelukis

Lampiran 15 – Surat Keterangan Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH 3
DOUDO PANCENG GRESIK**
No. 1214/I-09/Jtm-69/1978 NSM : 111235250296
NSS : 112050115041 NPSN : 60719133
NIS : 110170

Alamat : Jl. Soekarno Hatta No.20 Doudo Panceng Gresik 61156, email: mimuh3doudo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 001/V.4.AU/F/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : MUHAYATIN, S.Pd.I
NUPTK : 5143755656300013
Jabatan : Kepala MI Muhammadiyah 3 Doudo
Alamat : Jl. Soekarno Hatta No. 20 Doudo Panceng Gresik

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : TIARA NOVITA LESTARI
NIM : 200404036
Universitas : Universitas Muhammadiyah Gresik

Mahasiswa ini telah melakukan penelitian di MI. Muhammadiyah 3 Doudo pada tanggal
16 Januari 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Gresik, 20 Januari 2024

Kepala MI Muhammadiyah 3 Doudo

MUHAYATIN, S.Pd.I

Lampiran 16 – Dokumentasi



Penjelasan materi macam-macam pekerjaan



Penjelasan cara bermain media *Snake Board Game*



Peserta didik bermain media



Peserta didik memperagakan kartu tantangan yang didapatkan



Peserta didik mengerjakan soal tes hasil belajar



Peserta didik mengisi angket respon peserta didik

