

Lampiran 1

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS**  
**(PRA PENELITIAN)**

**Nama Sekolah : UPT SDN 39 Gresik**

**Kelas : I**

**Tahun Ajaran : 2019 - 2020**

Peneliti akan menyampaikan materi yang di sampaikan dalam pengambilan data yaitu materi penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran tematik :

**1. Apa kompetensi inti yang digunakan pada pembelajaran?**

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.
- d. 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.

**2. Apa kompetensi dasar yang digunakan pada pembelajaran?**

a) PPKN

3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

b) Bahasa Indonesia

1.8 Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan

petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

c) Matematika

1.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan dan pengurangan.

**3. Apa indikator pencapaian kompetensi yang digunakan dalam pembelajaran?**

**PPKN**

3.2.1 Menjelaskan aturan yang harus diterapkan di rumah agar bisa meningkatkan kebersihan dirumah.

3.2.2 Menunjukkan aturan yang harus diterapkan untuk menjaga kebersihan rumah dengan percaya diri.

**Bahasa Indonesia**

1.8.1 Menunjukkan kalimat yang merupakan ungkapan petunjuk.

1.8.2 Menyusun kalimat ungkapan petunjuk.

**Matematika**

1.4.1 Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan proses pengurangan 2 bilangan 21 sampai 40 tanpa teknik meminjam.

1.4.2 Mengomunikasikan hasil pengurangan 2 bilangan 21 sampai 40 tanpa teknik meminjam.

**4. Berapa alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran?**

Alokasi waktu yang digunakan guru yaitu  $2 \times 35$  menit.

**5. Apa alat dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran?**

Sumber belajar yang digunakan selama proses pembelajaran menggunakan buku siswa tema 6 (Lingkungan Bersih Sehat dan Asri). Awalnya guru menggunakan 10 jari tangan lalu menggunakan media sempoa.

**6. Apa materi yang akan digunakan dalam pembelajaran?**

1. Aturan yang terdapat di rumah.
2. Kalimat petunjuk dalam rumah.

3. Penjumlahan dan pengurangan tanpa teknik meminjam

**7. Apa metode dan model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran?**

Metode yang digunakan selama proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

**8. Apakah selalu menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran?**

Tidak selalu dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Karena keterbatasan waktu biaya dan tenaga dalam penyusunan media pembelajaran. Jika ada beberapa materi yang mengharuskan menggunakan media, seperti pada pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan guru hanya menggunakan 10 jari tangan dan media yang sederhana yakni media sempoa.

**9. Bagaimana pengalaman belajar peserta didik?**

Pengalaman belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan kebanyakan dari mereka belum bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Karena guru hanya sebatas menggunakan 10 jari tangan saja dan media sempoa.

**10. Bagaimana kemampuan akademik peserta didik?**

Berdasarkan rata-rata nilai ulangan harian, peserta didik mendapatkan rata-rata nilai 50. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah 60. Sehingga masih banyak peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM.

Lampiran 2

**ANALISIS UJUNG DEPAN**

**Nama Sekolah : UPT SDN 39 Gresik**

**Kelas : I**

**Tahun Ajaran : 2019 - 2020**

**Sub Tema : Lingkungan Rumahku**

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, peneliti memilih kompetensi yang akan dikaji dalam pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) dapat diuraikan sebagai berikut :

**Kompetensi Inti :**

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.
- d. 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.

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
1.	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menjelaskan aturan yang harus diterapkan di rumah agar bisa meningkatkan kebersihan dirumah. 3.2.2 Menunjukkan aturan yang harus diterapkan untuk menjaga kebersihan rumah dengan percaya diri.

2.	1.8 Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.	1.8.1 Menunjukkan kalimat yang merupakan ungkapan petunjuk. 1.8.2 Menyusun kalimat ungkapan petunjuk.
3.	1.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan dan pengurangan.	1.4.1 Mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan proses pengurangan 2 bilangan 21 sampai 40 tanpa teknik meminjam. 1.4.2 Mengomunikasikan hasil pengurangan 2 bilangan 21 sampai 40 tanpa teknik meminjam.

Terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sub tema lingkungan rumahku pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan :

1. Guru mengajarkan materi penjumlahan dan pengurangan hanya sebatas menggunakan 10 jari tangan dan media sempoa sehingga banyak peserta didik yang masih bingung dengan penjelasan guru.
2. 10 jari tangan dan media sempoa yang digunakan guru membuat peserta didik masih berangan-angan dalam menghitung bilangan dan merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

## KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar

#### 1. Matematika

- 1.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan dan pengurangan.

### Pembelajaran 3

#### Indikator :

1. Kognitif
  - 1.4.1 Menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari (C3).
  - 1.4.2 Membuktikan penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari (C5).
2. Afektif
  - 1.4.1 Mengikuti aturan dalam media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan (A3).

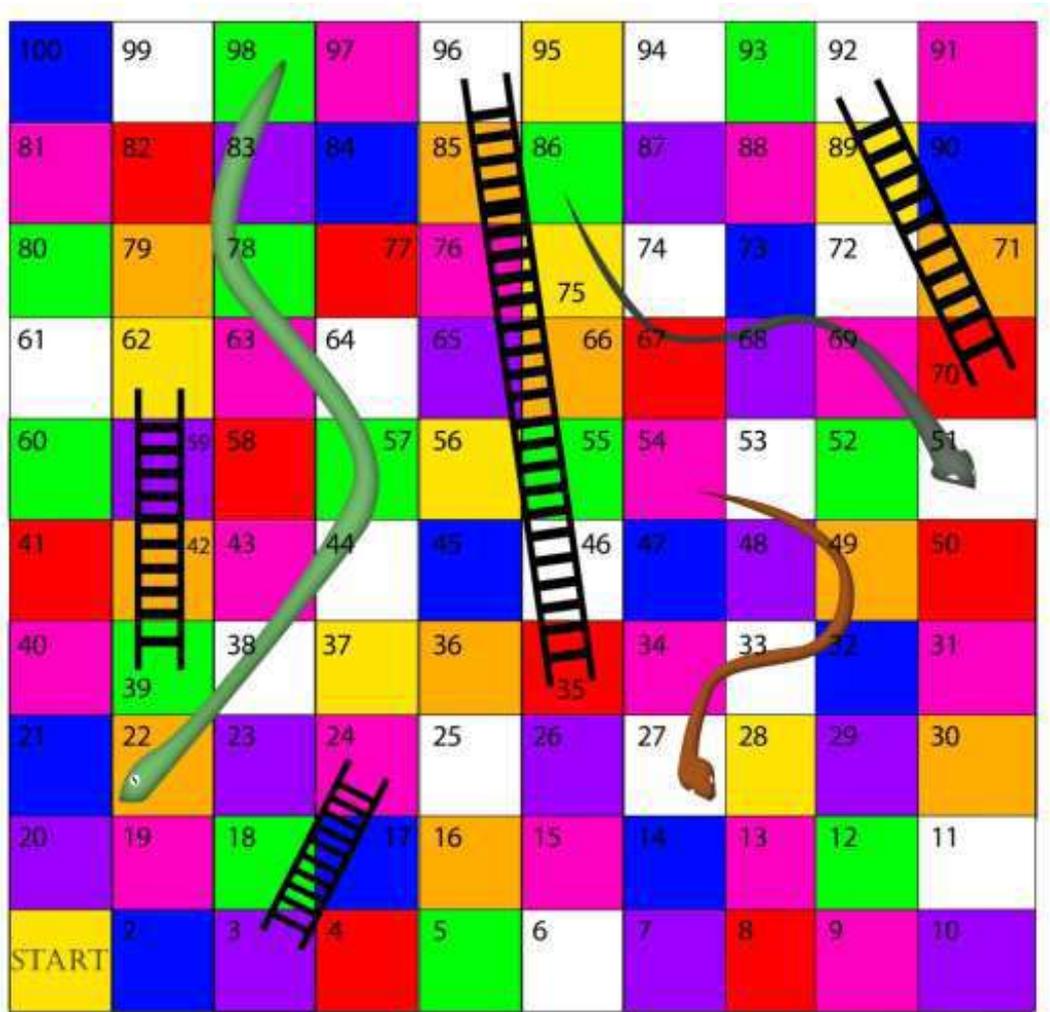
### 3. Psikomotor

- 1.4.1 Memainkan aturan dalam media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan (P3).



Lampiran 4

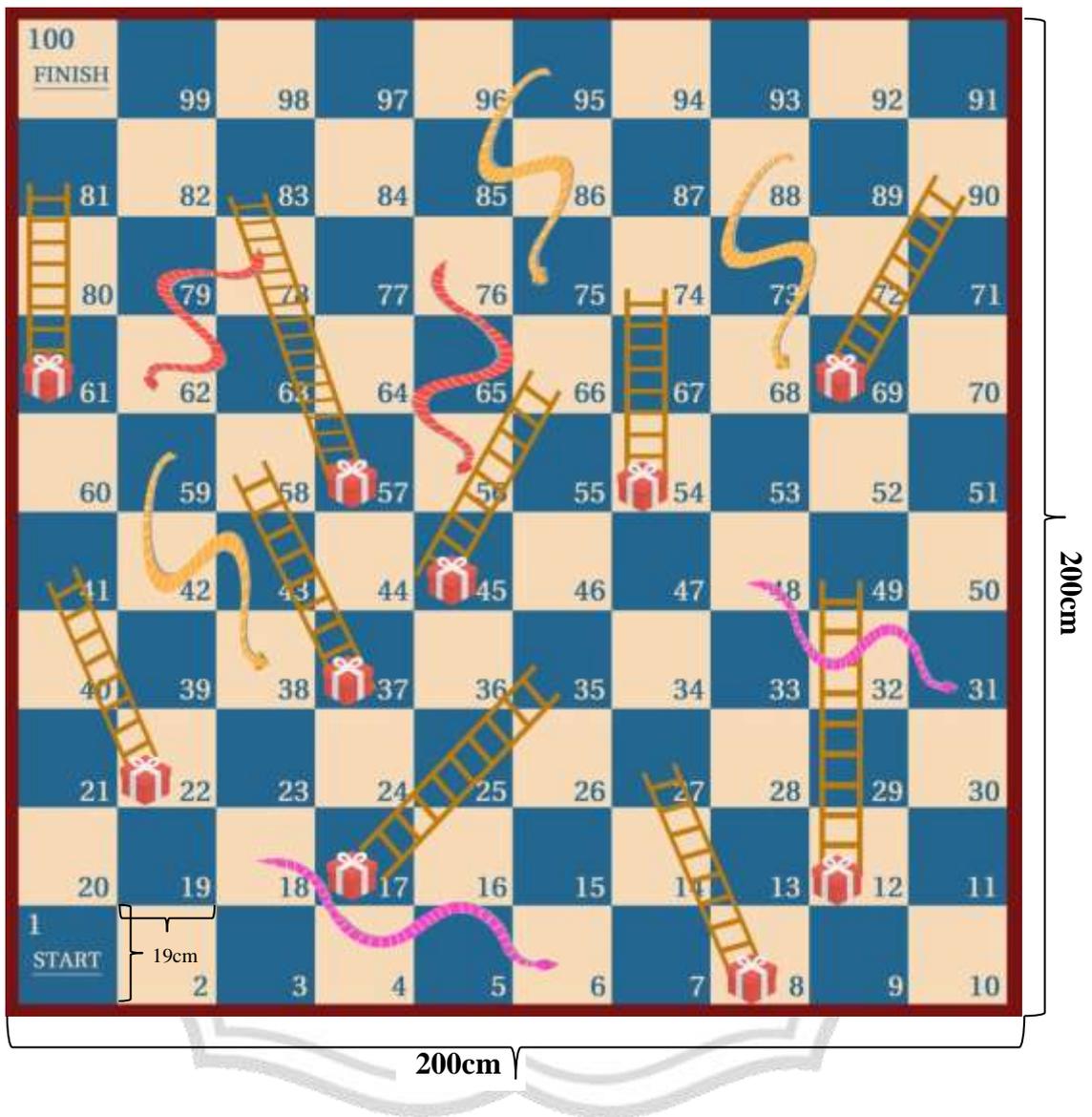
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX**  
*(SNAKES LADDERS MISTERY BOX)*



Gambar rancangan awal

Lampiran 5

**MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX (SNAKES LADDERS  
MISTERY BOX)**



Gambar Snakder Misbox

Lampiran 6

**ATURAN YANG TERDAPAT DALAM MEDIA PEMBELAJARAN  
SNAKDER MISBOX (*SNAKES LADDERS MISTERY BOX*) KELAS I  
SEKOLAH DASAR**

1. Peserta didik membentuk ke dalam 2 kelompok.
2. Satu kelompok terdiri dari 2 orang atau lebih.
3. 1 kelompok menunjuk 1 orang peserta didik untuk melakukan suit dengan kelompok lawan.
4. Kelompok yang menang berhak mendapat giliran pertama dalam bermain.
5. Kelompok giliran pertama berhak mengocok dadu terlebih dahulu.
6. Setelah mendapat titik, peserta didik menghitung titik yang ada pada dadu.
7. Peserta didik memindahkan pion sesuai dengan jumlah titik yang terdapat pada dadu yang didapatkan.
8. Jika peserta didik mendapatkan tangga maka peserta didik berhak naik pada nomor yang sesuai pada tangga. Akan tetapi di setiap bawah tangga terdapat kotak misteri box yang berisi soal cerita dan peserta didik wajib untuk menjawabnya.
9. Jika peserta didik tidak dapat menjawab soal yang terdapat dalam kotak misteri box maka peserta didik tidak dapat naik sesuai dengan nomor yang ada pada tangga.
10. Jika peserta didik mendapatkan ular maka peserta didik berhak turun pada nomor yang sesuai pada ular.
11. Jika peserta didik mendapatkan titik dadu 6 maka peserta didik berhak main 2 kali.
12. Jika peserta didik tidak mendapatkan gambar apa pun maka pada posisi aman dan tinggal melanjutkan ke kotak selanjutnya.
13. Kelompok yang mencapai angka 100 terlebih dahulu maka kelompok tersebut adalah pemenang.

Lampiran 7

**SOAL YANG TERDAPAT DALAM MISTERY BOX**

1. Radit mempunyai 13 Jeruk. Danu mempunyai 15 Jeruk. Berapa jumlah Jeruk Radit dan Danu?
2. Siska mempunyai 78 pensil. Siska memberikan 13 pensil kepada Laila. Berapa sisa pensil Siska?
3. Ayah membeli 62 sendok. Ibu membeli 16 sendok. Berapa jumlah sendok Ayah dan Ibu?
4. Pak Mamat mempunyai 84 kucing. Pak Mamat menjual 32 kucing. Berapa sisa kucing Pak Mamat?
5. Rara mempunyai 66 kelereng. Nayla mempunyai 21 kelereng. Berapa jumlah kelereng Rara dan Nayla?
6. Bu Eli membuat 54 roti bolu. Bu Eli memberikan 12 roti bolu kepada tetangga. Berapa sisa roti bolu Bu Eli?
7. Pak Tono menanam 87 pohon jambu. Pak Jali menanam 11 pohon jambu. Berapa jumlah pohon jambu Pak Tono dan Pak Jali?
8. Yeni mempunyai 96 penggaris. Yeni memberikan 15 penggaris kepada Toni. Berapa sisa penggaris Yeni?
9. Fira membawa 17 buku. Santi membawa 12 buku. berapa jumlah buku Fira dan Santi?
10. Pak Roni menanam 76 buah mangga. Buah mangga Pak Roni mati 22. Berapa sisa buah mangga Pak Roni?

Lampiran 8

**KUNCI JAWABAN KOTAK MISTERY BOX**

1.  $13 = 1 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 15 = 1 \text{ puluhan} + 5 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 2 \text{ puluhan} + 8 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $13 + 15 = 28$  Jeruk.

2.  $78 = 7 \text{ puluhan} - 8 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 13 = 1 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 6 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $78 - 13 = 65$  Pensil.

3.  $62 = 6 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 16 = 1 \text{ puluhan} + 6 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 7 \text{ puluhan} + 8 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $62 + 16 = 78$  Sendok.

4.  $84 = 8 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 32 = 3 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 5 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $84 - 32 = 52$  Kucing.

5.  $66 = 6 \text{ puluhan} + 6 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 21 = 2 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 8 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $66 - 21 = 87$  Kelereng.

6.  $54 = 5 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 12 = 1 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 4 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $54 - 12 = 42$  Roti bolu.

7.  $87 = 8 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 11 = 1 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 9 \text{ puluhan} - 8 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $87 + 11 = 98$  Pohon jambu.

8.  $96 = 9 \text{ puluhan} - 6 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 15 = 1 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \\ \hline \end{array} -$$

$$8 \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan}$$

Jadi,  $96 - 15 = 81$  Penggaris.

9.  $17 = 1 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \\ \hline \end{array} +$$

$$2 \text{ puluhan} + 9 \text{ satuan}$$

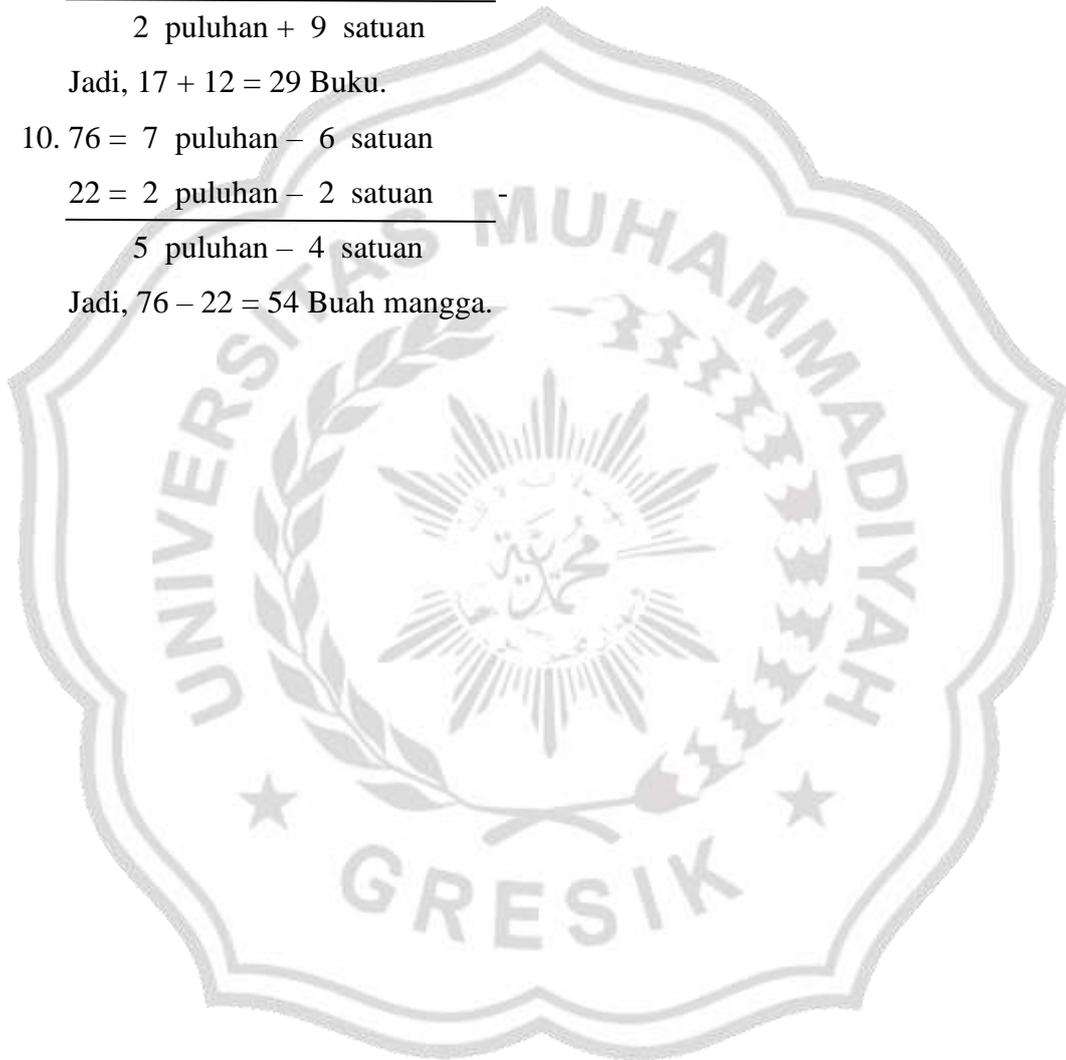
Jadi,  $17 + 12 = 29$  Buku.

10.  $76 = 7 \text{ puluhan} - 6 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 22 = 2 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \\ \hline \end{array} -$$

$$5 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan}$$

Jadi,  $76 - 22 = 54$  Buah mangga.



**RUBRIK PENILAIAN ASPEK KELAYAKAN KEGRAFIKAN**

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
<b>1. Ukuran Media Pembelajaran.</b>		
a. Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.	Peserta didik dapat melihat, meraba, serta dapat melihat secara keseluruhan isi media pembelajaran dari kejauhan.	4
	Peserta didik dapat melihat, meraba tapi sebagian isi media pembelajaran tidak terlihat jelas jika dilihat dari kejauhan.	3
	Peserta didik dapat melihat, meraba tapi hanya sedikit isi media pembelajaran yang terlihat jelas jika dilihat dari kejauhan.	2
	Peserta didik dapat melihat, meraba isi media pembelajaran tapi tidak jelas jika dilihat dari kejauhan.	1
<b>2. Desain Media Pembelajaran.</b>		
b. Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran sesuai serta terkait satu dan lainnya.	Seluruh penampilan unsur tata letak pada media saling terkait.	4
	Sebagian penampilan unsur tata letak pada media yang saling terkait.	3
	Penampilan unsur tata letak pada media hanya satu yang saling terkait.	2
	Penampilan unsur tata letak pada media tidak saling terkait.	1
c. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.	Seluruh warna unsur tata letak terlihat jelas.	4
	Sebagian warna unsur tata letak terlihat jelas.	3
	Hanya satu warna unsur tata letak yang terlihat jelas.	2
	Seluruh warna unsur tata letak tidak terlihat jelas.	1
d. Angka dan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	Seluruh angka dan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	4
	Sebagian angka dan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.	3
	Hanya satu angka dan huruf yang menarik dan mudah dibaca.	2
	Angka dan huruf yang digunakan tidak menarik dan tidak dapat dibaca.	1
<b>3. Isi Media Pembelajaran.</b>		
e. Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran	Seluruh gambar yang terdapat dalam media sudah terlihat jelas.	4
	Sebagian gambar yang terdapat dalam media	3

harus jelas supaya bisa lebih mudah difahami.	sudah terlihat jelas.	
	Hanya satu gambar yang terdapat dalam media yang terlihat jelas.	2
	Gambar yang terdapat dalam media tidak terlihat jelas.	1
f. Gambar ular, tangga, misteri box yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.	Seluruh gambar ular, tangga, misteri box yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan realita.	4
	Sebagian gambar ular, tangga, misteri box yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan realita.	3
	Hanya satu gambar ular, tangga, misteri box yang terdapat dalam media pembelajaran yang sesuai dengan realita.	2
	Gambar ular, tangga, misteri box yang terdapat dalam media pembelajaran tidak sesuai dengan realita.	1
g. Kotak yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.	Kotak yang terdapat dalam media pembelajaran ada 100 kotak.	4
	Kotak yang terdapat dalam media pembelajaran hanya ada 75 kotak.	3
	Kotak yang terdapat dalam media pembelajaran hanya ada 39 kotak.	2
	Tidak ada kotak yang terdapat dalam media pembelajaran.	1

**HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VALIDATOR 1**

**LEMBAR VALIDASI KELAYAKAN KEGRAFIKAN**

**Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian. Mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu!

Nama : Ignatia Alfionsyah  
 NIP :  
 Instansi/Jabatan : PGSD UMG/Dosen.

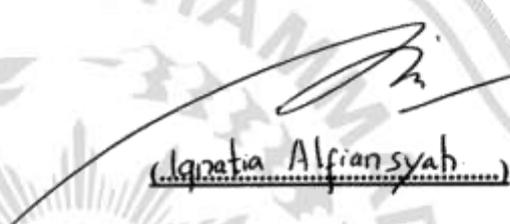
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Ukuran Media Pembelajaran.	a. Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.				✓
Desain Media Pembelajaran.	b. Penampilan unsur tata letak pada media pembelajaran sesuai serta terkait satu dan lainnya.			✓	
	c. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.			✓	
	d. Angka dan huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓
Isi Media Pembelajaran.	e. Gambar yang terdapat dalam media pembelajaran harus jelas supaya bisa lebih mudah difahami.				✓
	f. Gambar ular, tangga, misteri box yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.				✓
	g. Kotak yang terdapat dalam media pembelajaran harus sesuai dengan realita.			✓	

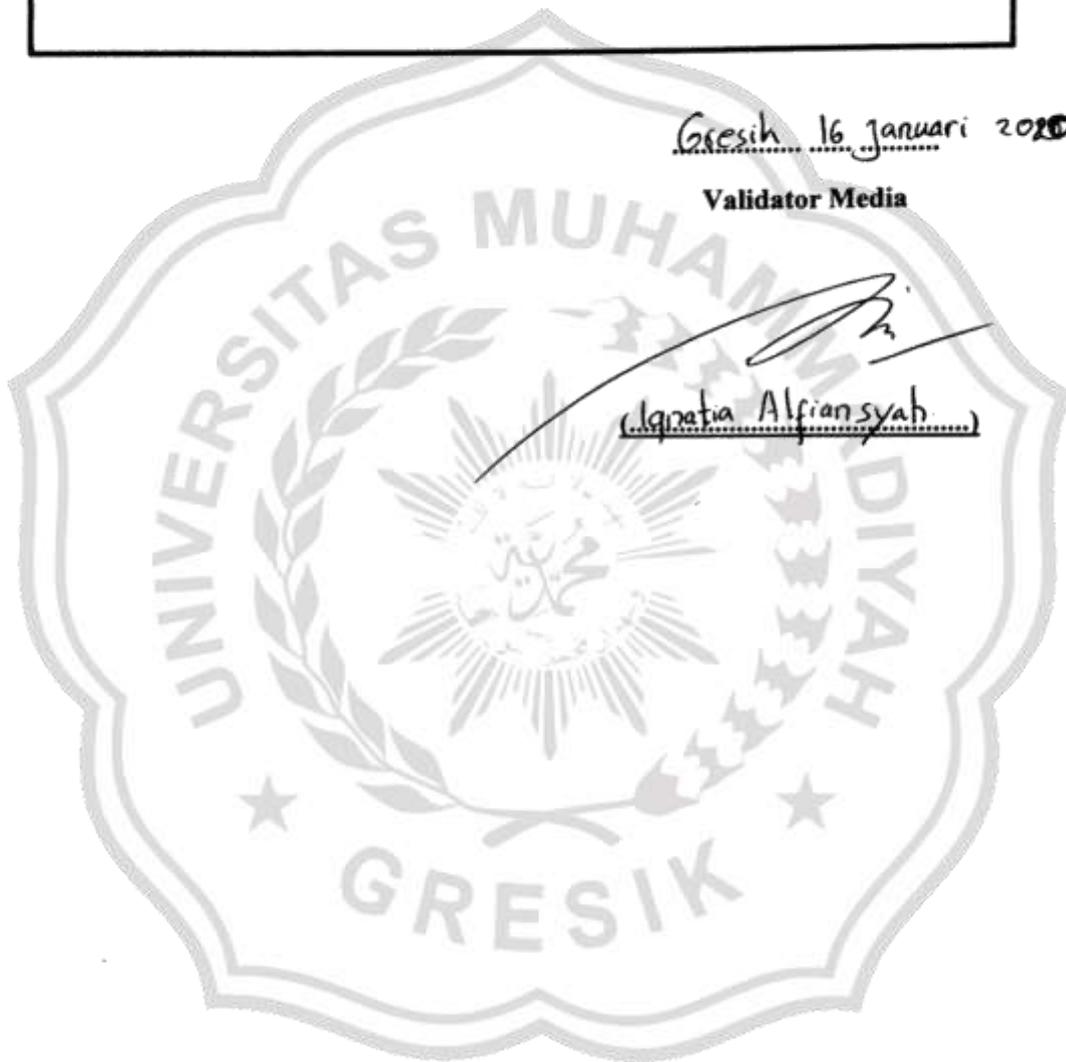
**Catatan Validator :**

Aturan Main belum ada di Medcanya. Soal Kurang dpt. dipahami.

Gresik 16 Januari 2020

**Validator Media**

  
(Iqmatia Alfiansyah)



**RUBRIK PENILAIAN ASPEK KELAYAKAN ISI ATAU MATERI**

<b>Butir Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
<b>1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar.</b>		
a. Kelengkapan materi.	Materi yang disajikan mencakup seluruh materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar.	4
	Materi yang disajikan mencakup sebagian materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar.	3
	Materi yang disajikan mencakup sedikit materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar.	2
	Materi yang disajikan tidak mencakup materi yang terkandung dalam Kompetensi Dasar.	1
b. Keluasan materi.	Materi yang disajikan mencerminkan seluruh jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.	4
	Materi yang disajikan mencerminkan sebagian jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.	3
	Materi yang disajikan mencerminkan sedikit jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.	2
	Materi yang disajikan tidak mencerminkan jabaran yang mendukung pencapaian Kompetensi Dasar.	1
c. Kedalaman materi.	Seluruh materi disajikan secara mendalam.	4
	Sebagian materi disajikan secara mendalam.	3
	Sedikit materi disajikan secara mendalam.	2
	Seluruh materi disajikan secara tidak mendalam.	1
<b>2. Keakuratan Materi.</b>		
d. Keakuratan konsep dan definisi.	Seluruh konsep dan definisi disajikan secara akurat.	4
	Sebagian konsep dan definisi disajikan secara akurat.	3
	Sedikit konsep dan definisi disajikan secara akurat.	2
	Seluruh konsep dan definisi tidak disajikan secara akurat.	1
e. Keakuratan data dan fakta.	Fakta dan data yang disajikan seluruhnya sesuai dengan kenyataan.	4
	Fakta dan data yang disajikan hanya sebagian yang sesuai dengan kenyataan.	3
	Fakta dan data yang disajikan hanya satu yang sesuai dengan kenyataan.	2
	Fakta dan data yang disajikan seluruhnya tidak sesuai dengan kenyataan.	1
f. Keakuratan contoh dan kasus.	Contoh dan kasus yang disajikan seluruhnya sesuai dengan kenyataan.	4
	Contoh dan kasus yang disajikan sebagian sesuai dengan kenyataan.	3
	Contoh dan kasus yang disajikan hanya satu yang sesuai dengan kenyataan.	2

	Contoh dan kasus yang disajikan seluruhnya tidak sesuai dengan kenyataan.	1
g. Keakuratan gambar.	Gambar yang disajikan seluruhnya sesuai dengan kenyataan.	4
	Gambar yang disajikan sebagian sesuai dengan kenyataan.	3
	Gambar yang disajikan hanya satu yang sesuai dengan kenyataan.	2
	Gambar yang disajikan seluruhnya tidak sesuai dengan kenyataan.	1
h. Keakuratan istilah-istilah.	Seluruh istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman yang berlaku dalam matematika.	4
	Sebagian istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman yang berlaku dalam matematika.	3
	Satu istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman yang berlaku dalam matematika.	2
	Seluruh istilah yang digunakan tidak sesuai dengan kelaziman yang berlaku dalam matematika.	1
<b>3. Kemutakhiran Materi.</b>		
i. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.	Seluruh gambar dan ilustrasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	4
	Sebagian gambar dan ilustrasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	3
	Sedikit gambar dan ilustrasi terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	2
	Seluruh gambar dan ilustrasi tidak terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	1
j. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.	Seluruh contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	4
	Sebagian contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	3
	Satu contoh dan kasus yang disajikan sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	2
	Seluruh contoh dan kasus yang disajikan tidak sesuai dengan situasi serta kondisi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.	1
<b>4. Mendorong Keingintahuan.</b>		
k. Mendorong rasa ingin tahu.	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu seluruh peserta didik.	4
	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu sebagian peserta didik.	3
	Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu satu	2

	peserta didik.	
	Materi yang disajikan tidak mendorong rasa ingin tahu seluruh peserta didik.	1
1. Menciptakan kemampuan bertanya.	Materi yang disajikan menciptakan kemampuan bertanya pada seluruh peserta didik.	4
	Materi yang disajikan menciptakan kemampuan bertanya pada sebagian peserta didik.	3
	Materi yang disajikan menciptakan kemampuan bertanya pada satu peserta didik.	2
	Materi yang disajikan tidak menciptakan kemampuan bertanya pada seluruh peserta didik.	1



**HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN VALIDATOR 2****LEMBAR VALIDASI KELAYAKAN ISI ATAU MATERI****Petunjuk Pengisian :**

Bapak/Ibu kami mohon memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian. Mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu!

Nama : IZZATUL MAWADDAH, S.Pd.i

NIP : -

Instansi/Jabatan : GURU

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	1. Kelengkapan materi.				✓
	2. Keluasan materi.				✓
	3. Kedalaman materi.				✓
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi.				✓
	5. Keakuratan data dan fakta.				✓
	6. Keakuratan contoh dan kasus.				✓
	7. Keakuratan gambar.				✓
Kemutakhiran Materi	8. Keakuratan istilah-istilah.			✓	
	9. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.				✓
	10. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
Mendorong Keingintahuan	11. Mendorong rasa ingin tahu.				✓
	12. Menciptakan kemampuan bertanya.				✓

**Catatan Validator :**

Gresik 18 Januari 2020

Validator Materi



Izzatul Mawaddah, S.Pd.I.



Lampiran 13

## SILABUS

**Satuan Pendidikan** : UPT SDN 39 Gresik

**Kelas / Semester** : I / 2

**Tema 6** : Lingkungan Bersih Sehat dan Asri

**Sub Tema 1** : Lingkungan Rumahku

**Pembelajaran 3** : 3

**Kompetensi Inti** :

1. menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman-teman, guru dan tetangga.
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 dirumah dan disekolah.
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.

Mata Pelajaran	Komptensi Dasar	Indikator	Tema	Langkah Pembelajaran	Pendekatan Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<b>Tema 6</b>							
Matematika	1.4Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan	a) Kognitif 1.4.1 Menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari (C3). 1.4.2 Membuktikan penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam	Lingkungan bersih sehat dan asri	1. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok 2. Guru mengintruksikan peserta didik untuk berkumpul dengan anggota kelompok yang telah	Soal pilihan ganda dan soal uraian dalam bentuk cerita	2 x 35 Menit	a. Buku pedoman siswa tema 6 (Lingkungan bersih sehat dan asri) kelas I (Buku Tematik) b. Media

	<p>sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan dan pengurangan .</p>	<p>kehidupan sehari-hari (C5)</p> <p>b) Afektif</p> <p>1.4.1 Mengikuti aturan dalam media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan (A3)</p> <p>c) Psikomotor</p> <p>1.1.1 Memainkan aturan dalam media pembelajaran</p>		<p>ditetapkan.</p> <p>3. Guru meminta peserta didik untuk mengamati media pembelajaran Snakder Misbox.</p> <p>4. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan yang ada di buku siswa dan menghubungk</p>			<p>Snakder Misbox</p>
--	--	--	--	---	--	--	-----------------------

		<p>materi penjumlahan dan pengurangan (P3)</p>		<p>an dengan media pembelajaran Snakder Misbox.</p> <p>5. Guru membacakan aturan serta langkah-langkah permainan Snakder Misbox</p> <p>6. Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>materi yang belum faham</p> <p>7. Setelah menyampaikan materi, guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk menuliskan serta menghitung langkah pada angka setiap kali mengocok dadu.</p> <p>8. Guru mengajak</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>peserta didik untuk bermain Snakder Misbox dan melakukan bimbingan kepada kelompok-kelompok untuk memantau kerja tim.</p> <p>9. Guru mengintruksikan pada peserta didik untuk mempresentasikan hasil</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				hasil diskusi kelompok (perwakilan satu peserta didik setiap kelompok)		
				10. Guru membagikan hadiah kepada kelompok yang sampai terlebih dahulu pada permainan Snakder Misbox diangka 100.		

Gresik, 20 Januari 2020

Guru Kelas I

Izzatul Mawaddah, S.Pd.I

NIP.

Peneliti

Nafila Rismawati

NIM . 16 441 059

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dr. Sumarsono

NIP. 196604281988031006

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : UPT SDN 39 Gresik

**Kelas / Semester** : I / 2

**Tema 6** : Lingkungan Bersih Sehat dan Asri

**Sub Tema 1** : Lingkungan Rumahku

**Pembelajaran** : 3

**Alokasi Waktu** : 2 × 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.
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**

**1. Matematika**

- 1.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan dan pengurangan.

**2. PPKN**

- 3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

### 3. Bahasa Indonesia

1.8 Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah.

### C. Indikator

#### 1. Matematika

##### a. Kognitif

1.4.1 Menghitung hasil penjumlahan dan pengurangan dalam kehidupan sehari-hari (C3)

1.4.2 Membuktikan penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari (C5)

##### b. Afektif

1.4.1 Mengikuti aturan dalam media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan (A3)

##### c. Psikomotor

1.4.1 Memainkan aturan dalam media pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan (P3)

### D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media pembelajaran Snakder Misbox peserta didik dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan kunci jawaban.
2. Melalui media pembelajaran Snakder Misbox peserta didik dapat membuktikan penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan kunci jawaban.
3. Melalui media pembelajaran Snakder Misbox peserta didik dapat mengikuti aturan permainan sesuai dengan petunjuk guru.
4. Melalui media pembelajaran Snakder Misbox peserta didik dapat memainkan permainan sesuai dengan petunjuk guru.

### E. Materi

Penjumlahan dan pengurangan.

## F. Pendekatan, Metode & Model

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode : Diskusi, tanya jawab serta penugasan
3. Model : STAD (Student Team Achievement Division)

## G. Langkah-langkah Pembelajaran

Fase	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik	
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
Penyampaian Tujuan dan Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar serta mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>2. Guru meminta ketua kelas memimpin do'a sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.</li> <li>3. Guru memotivasi peserta didik agar semangat mengikuti pembelajaran.</li> <li>4. Guru mengkaitkan materi pembelajaran dengan bertanya "Siapa yang pernah bermaian Ular Tangga?"</li> <li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menjawab salam, kabar, serta menanggapi pengecekan kehadiran.</li> <li>2. Peserta didik menanggapi dengan berdo'a secara bersama-sama.</li> <li>3. Peserta didik menanggapi dengan mendengarkan motivasi dari guru.</li> <li>4. Peserta didik menanggapi pertanyaan guru.</li> <li>5. Peserta didik menanggapi dengan mendengarkan penjelasan guru.</li> </ol>	10 Menit
<b>Kegiatan Inti</b>			
Pembagian Kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru membagi peserta didik dalam 2 kelompok</li> <li>7. Guru mengintruksikan peserta didik untuk berkumpul dengan anggota kelompok yang telah ditetapkan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Peserta didik menanggapi dengan membentuk kelompok.</li> <li>7. Peserta didik menanggapi dengan berkumpul dengan anggota</li> </ol>	50 Menit

		kelompoknya.
Presentasi Guru	<p>8. Guru meminta peserta didik untuk mengamati media pembelajaran Snakder Misbox.</p> <p>9. Guru menjelaskan materi penjumlahan dan pengurangan yang ada di buku siswa dan menghubungkan dengan media pembelajaran Snakder Misbox.</p> <p>10. Guru membacakan aturan serta langkah-langkah permainan Snakder Misbox</p> <p>11. Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum faham</p>	<p>8. Peserta didik menanggapi dengan mengamati media pembelajaran Snakder Misbox.</p> <p>9. Peserta didik menanggapi dengan mendengarkan penjelasan guru.</p> <p>10. Peserta didik menanggapi dengan mendengarkan penjelasan guru.</p> <p>11. Peserta didik menanggapi dengan bertanya jawab.</p>
Kegiatan Belajar dalam Tim (Kerja Tim)	<p>12. Setelah menyampaikan materi, guru membagikan LKPD pada setiap kelompok untuk menuliskan serta menghitung langkah pada angka setiap kali mengocok dadu.</p> <p>13. Guru mengajak peserta didik untuk bermain media Snakder Misbox dan melakukan bimbingan kepada kelompok-kelompok untuk memantau kerja tim.</p>	<p>12. Peserta didik menanggapi dengan menulis dan menghitung langkah permainan.</p> <p>13. Peserta didik menanggapi dengan melakukan permainan Snakder Misbox.</p>
Kuis (Evaluasi)	<p>14. Guru mengintruksikan pada peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok (perwakilan satu peserta didik setiap kelompok)</p>	<p>14. Peserta didik menanggapi dengan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.</p>
Penghargaan Prestasi Tim	<p>15. Guru membagikan hadiah kepada kelompok yang sampai terlebih</p>	<p>15. Peserta didik menanggapi dengan menerima</p>

	dahulu pada permainan Snakder Misbox diangka 100.	hadiah dari guru.	
<b>Kegiatan Akhir</b>			
Mengakhir Kegiatan Pembelajaran dengan mereview pembelajaran	<p>16. Guru memberikan lembar tes hasil belajar kepada peserta didik untuk dikerjakan.</p> <p>17. Guru memberikan lembar angket uji coba kepada peserta didik.</p> <p>18. Guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini.</p> <p>19. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	<p>16. Peserta didik menanggapi dengan mengerjakan tugas dari guru.</p> <p>17. Peserta didik menanggapi dengan mengisi lembar angket uji coba yang diberikan guru.</p> <p>18. Peserta didik menanggapi dengan menyimpulkan pembelajaran.</p> <p>19. Peserta didik menanggapi dengan menjawab salam guru.</p>	10 Menit

## H. Sumber dan Media Pembelajaran

### 1. Sumber

Buku pedoman siswa tema 6 (Lingkungan bersih sehat dan asri) kelas I (Buku Tematik).

### 2. Media

Media Snakder Misbox.

## I. Penilaian

### 1. Kognitif

#### Produk

#### 1) Teknik Penilaian

Tes tertulis dalam bentuk 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dalam bentuk cerita

#### 2) Pedoman penskoran

a) Nilai 1 nomor dalam setiap soal pilihan ganda memiliki bobot 5

- b) Nilai 1 nomor dalam soal uraian bentuk cerita memiliki bobot 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \dots\dots$$

## 2. Afektif

### Karakter

- 1) Teknik Penilaian

Non tes

- 2) Rubrik Penilaian

Nama Siswa :

Kelas / semester:

Sekolah :

Tanggal :

Waktu :

Mata Pelajaran :

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Sopan santun dalam berbicara saat pelajaran.				
2.	Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.				
3.	Peduli kepada teman.				
4.	Interaksi dengan guru ketika bertanya.				
5.	Kejujuran dalam mengerjakan tugas.				
6.	Menghargai pendapat orang lain.				

Keterangan :

- a) Skor 1 = Kurang
- b) Skor 2 = Cukup
- c) Skor 3 = Baik
- d) Skor 4 = Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \dots\dots$$

**Keterampilan Sosial**

1) Teknik Penilaian

Non tes

2) Rubrik Penilaian

Nama Siswa :

Kelas / Semester :

Sekolah :

Tanggal :

Waktu :

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bekerjsama dengan kelompok.				
2.	Membantu teman yang belum jelas atau kesulitan memahami materi.				

Keterangan :

- a) Skor 1 = Kurang
- b) Skor 2 = Cukup
- c) Skor 3 = Baik
- d) Skor 4 = Sangat Baik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

= .....

**3. Psikomotor**

**Tabel Penilaian Psikomotor**

1) Tenik Penilaian

Non tes

2) Rubrik Penilaian

Penilaian presentasi mengenai materi penjumlahan dan pengurangan

No	Kriteria	Bagus (B)	Cukup (C)	Berlatih Lagi (BL)
1.	Bahasa yang digunakan	Kalimat jelas dan mudah dimengerti.	Kalimat cukup jelas, tetapi ada beberapa kata yang sulit dimengerti.	Kalimat sulit dimengerti.
2.	Suara saat presentasi	Jelas terdengar.	Kurang jelas.	Tidak terdengar
3.	Sikap saat presentasi	Berani dan percaya diri.	Cukup berani, tetapi tampak masih ragu.	Tidak percaya diri, malu dan tidak mau berbicara.

Beri tanda (B) jika bagus, (C) jika cukup, dan BL berlatih lagi

No	Nama	Aspek			Penilaian
		Bahasa	suara	sikap	
1.					
2.					

Keterangan :

A : Baik Sekali (90-100)

B : Baik (80-90)

C : Cukup (70-80)

D : Kurang (60-70)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

= . . . .

Gresik, 20 Januari 2020

**Guru Kelas I**

**Peneliti,**



**Izzatul Mawaddah, S.Pd.I**

**NIP.**



**Nafila Rismawati**

**NIM. 16 441 059**

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**



**Drs. Sumarjono**

**NIP.196604281988031006**

**MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I SEKOLAH  
DASAR**

**A. Pengertian Bilangan Cacah.**

Bilangan cacah merupakan bilangan yang terdiri dari angka-angka positif atau bilangan asli yang dimulai dari angka nol (0), satu (1), dua (2), tiga(3) dan seterusnya.

**B. Contoh Penjumlahan Operasi Bilangan Cacah.**

1.  $26 + 22 = \dots\dots$

$26 = 2 \text{ puluhan} + 6 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 22 = 2 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 4 \text{ puluhan} + 8 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $26 + 22 = 48$

2.  $57 + 42 = \dots\dots$

$57 = 5 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 42 = 4 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 9 \text{ puluhan} + 9 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $57 + 42 = 99$

**C. Contoh Pengurangan Operasi Bilangan Cacah.**

1.  $78 - 22 = \dots\dots$

$78 = 7 \text{ puluhan} - 8 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 22 = 2 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 5 \text{ puluhan} - 6 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $78 - 22 = 56$

2.  $68 - 33 = \dots\dots$

$68 = 6 \text{ puluhan} - 8 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 33 = 3 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 3 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $68 - 33 = 35$

**D. Contoh Penjumlahan dan Pengurangan Operasi Bilangan Cacah Dalam Bentuk Cerita.**

1. Didit memompa 45 balon. Ada 12 balon yang meletus. Berapa sisa balon Didit?

$$45 - 12 = \dots\dots$$

$$45 = 4 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan}$$

$$\begin{array}{r} 45 = 4 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \\ 12 = 1 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 3 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $45 - 12 = 33$  Balon.

2. Zila mempunyai 23 pot bunga di halaman depan. Di halaman belakang ada 11 pot bunga. Berapa jumlah pot bunga Zila?

$$23 + 11 = \dots\dots$$

$$23 = 2 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan}$$

$$\begin{array}{r} 23 = 2 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan} \\ 11 = 1 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 3 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $23 + 11 = 34$  Pot bunga.

**Sumber :**

Buku pedoman siswa tema 6 (Lingkungan bersih sehat dan asri) kelas I (Buku Tematik).

Lampiran 16

**LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

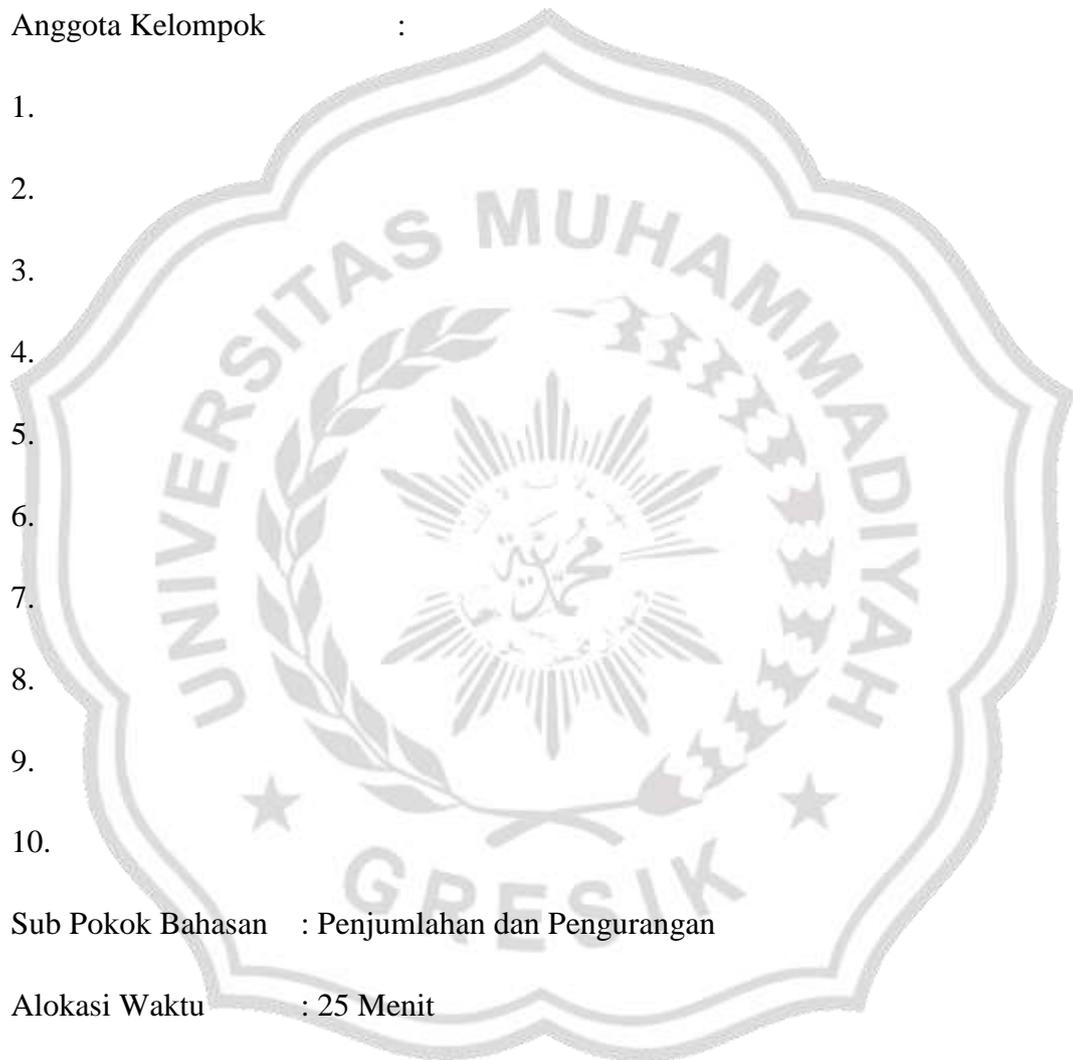
9.

10.

Sub Pokok Bahasan : Penjumlahan dan Pengurangan

Alokasi Waktu : 25 Menit

Tuliskan angka setelah melempar dadu, lalu jumlahkan semua angka dalam setiap kelompok, diskusikan dengan temanmu !



**KISI – KISI SOAL MATEMATIKA**

**KELAS I**

**SEMESTER II**

**MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN**

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.
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 beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal	Kunci Jawaban	Skor	Ranah Kognitif	No Soal
1.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengkaitkan penjumlahan	Menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan dalam kehidupan sehari-hari.	1. $14 + 12 = \dots\dots$ $14 = 1 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan}$ $12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$ $\underline{\hspace{1.5cm} +}$ $2 \text{ puluhan} + \dots \text{ satuan}$ a. 19 b. 26 c. 1	b. 26	5	(C3)	1 (PG)
		2. $22 - 11 = \dots\dots$ $22 = 2 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan}$ $11 = 1 \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan}$ $\underline{\hspace{1.5cm} -}$ $\dots \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan}$ a. 0 b. 11 c. 26	b. 11	5	(C3)	2 (PG)
		3. $12 + 12 = \dots\dots$ $12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$ $12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$ $\underline{\hspace{1.5cm} +}$ $2 \text{ puluhan} + \dots \text{ satuan}$ a. 88 b. 20 c. 24	c. 24	5	(C3)	3 (PG)
		4. $11 + 24 = \dots\dots$ $11 = 1 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan}$ $24 = 2 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan}$ $\underline{\hspace{1.5cm} +}$ $\dots \text{ puluhan} + 5 \text{ satuan}$	a. 35	5	(C3)	4 (PG)





	3. Dita membeli 35 sepatu. Dita memberikan 11 sepatu kepada anak yatim. Berapa sisa sepatu Dita?	$\begin{array}{r} 3. 35 = 3 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \\ 11 = 1 \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 2 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan} \end{array}$ <p>Jadi, <math>35 - 11 = 24</math> Sepatu.</p>	10	(C5)	3 (Uraian)
	4. Novi membawa 42 butir telur. Farel membawa 12 butir telur. Berapa jumlah telur Novi dan Farel?	$\begin{array}{r} 4. 42 = 4 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \\ 12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 5 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan} \end{array}$ <p>Jadi, <math>42 + 12 = 54</math> Butir telur.</p>	10	(C5)	4 (Uraian)
	5. Fitri menanam 25 bunga mawar di halaman rumah. Bunga mawar Fitri mati 12. Berapa sisa bunga mawar Fitri?	$\begin{array}{r} 5. 25 = 2 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \\ 12 = 1 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 1 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \end{array}$ <p>Jadi, <math>25 - 12 = 13</math> Bunga mawar.</p>	10	(C5)	5 (Uraian)

Gresik, 20 Januari 2020

Guru Kelas I

**Izzatul Mawaddah, S.Pd.I**  
NIP .

Peneliti

**Nafila Rismawati**  
NIM . 16 441 059



**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**



**Drs. Sumarmo**  
NIP. 196604281988031006



5.  $28 - 17 = \dots$

$28 = 2 \text{ puluhan} - 8 \text{ satuan}$

$17 = 1 \text{ puluhan} - 7 \text{ satuan} \quad -$

$1 \text{ puluhan} - \dots \text{ satuan}$

a. 60

b. 21

c. 11

6.  $64 - 22 = \dots$

$64 = 6 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan}$

$22 = 2 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad -$

$4 \text{ puluhan} - \dots \text{ satuan}$

a. 42

b. 23

c. 51

7.  $13 + 12 = \dots$

$16 = 1 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan}$

$12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \quad +$

$2 \text{ puluhan} + \dots \text{ satuan}$

a. 25

b. 26

c. 27

8.  $44 + 33 = \dots$

$44 = 4 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan}$

$33 = 3 \text{ puluhan} + 3 \text{ satuan} \quad +$

$7 \text{ puluhan} + \dots \text{ satuan}$

a. 90

b. 43

c. 77

9.  $25 - 13 = \dots$

$25 = 2 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan}$

$17 = 1 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \quad -$

$1 \text{ puluhan} - \dots \text{ satuan}$

a. 33

b. 34

c. 12

10.  $89 - 26 = \dots$

$89 = 8 \text{ puluhan} - 9 \text{ satuan}$

$26 = 2 \text{ puluhan} - 6 \text{ satuan} \quad -$

$\dots \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan}$

a. 8

b. 63

c. 4

**II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1. Pak Budi memelihara 58 kambing. Pak Budi menjual 33 kambing.  
Berapa sisa kambing Pak Budi?

Jawab : .....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Nanda mempunyai 15 boneka doraemon. Ibu mempunyai 12 boneka doraemon. Berapa jumlah boneka doraemon Nanda dan Ibu?

Jawab : .....

.....

.....

.....

.....

3. Dita membeli 35 sepatu. Dita memberikan 11 sepatu kepada anak yatim.  
Berapa sisa sepatu Dita?

Jawab : .....

.....

.....

.....

.....

4. Novi membawa 42 butir telur. Farel membawa 12 butir telur. Berapa jumlah telur Novi dan Farel?

Jawab : .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Fitri menanam 25 bunga mawar di halaman rumah. Bunga mawar Fitri mati 12. Berapa sisa bunga mawar Fitri?

Jawab : .....

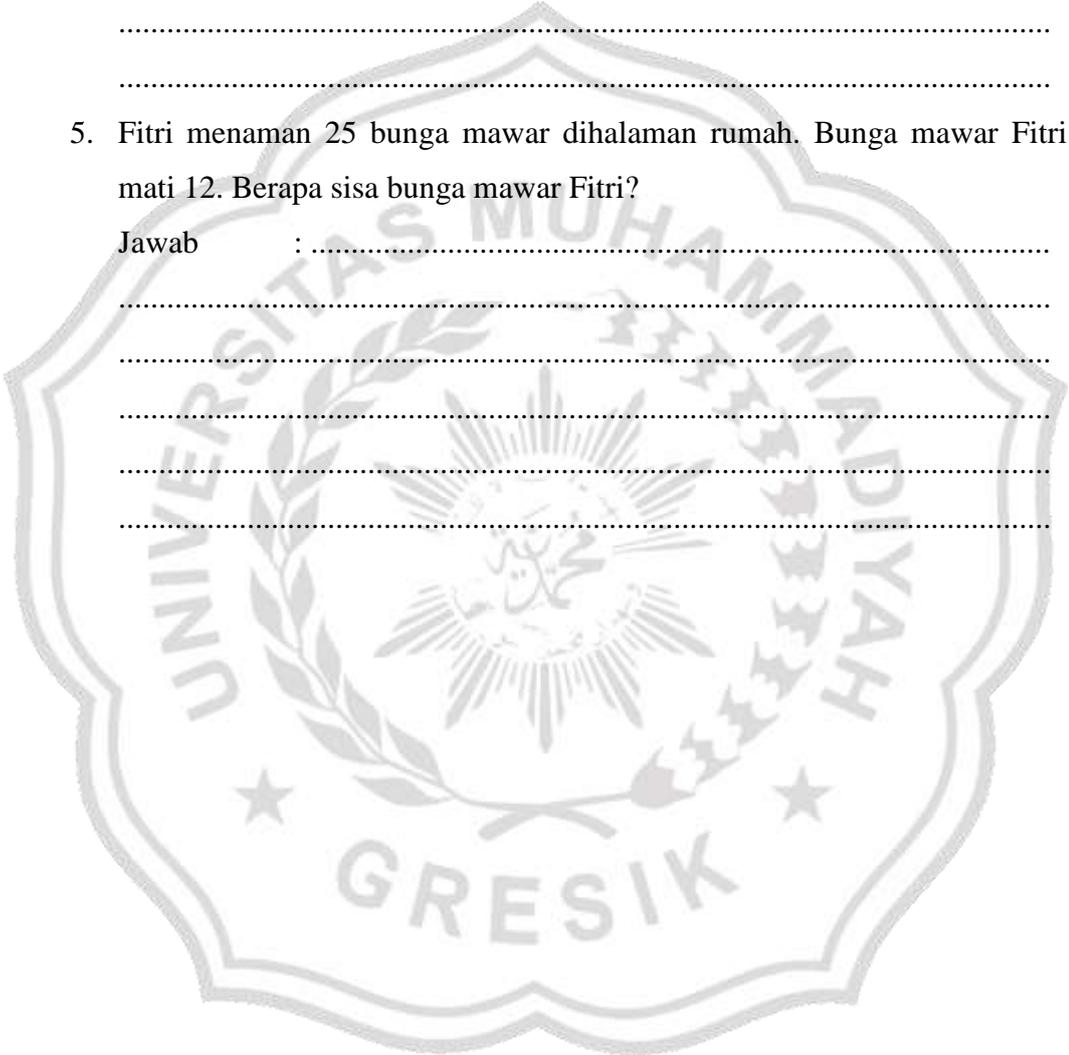
.....

.....

.....

.....

.....



**KUNCI JAWABAN THB (Tes Hasil Belajar) PESERTA DIDIK**

**I. Pilihlah salah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b dan c !**

1. b
2. b
3. c
4. a
5. c
6. a
7. a
8. c
9. c
10. b

**11. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !**

1.  $58 = 5 \text{ puluhan} - 8 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 33 = 3 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \\ \hline 2 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan} \end{array} \quad -$$

Jadi,  $58 - 33 = 25$  Kambing.

2.  $15 = 1 \text{ puluhan} + 5 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \\ \hline 2 \text{ puluhan} + 7 \text{ satuan} \end{array} \quad +$$

Jadi,  $15 + 12 = 27$  Boneka doraemon.

3.  $35 = 3 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 11 = 1 \text{ puluhan} - 1 \text{ satuan} \\ \hline 2 \text{ puluhan} - 4 \text{ satuan} \end{array} \quad -$$

Jadi,  $35 - 11 = 24$  Sepatu.

4.  $42 = 4 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 12 = 1 \text{ puluhan} + 2 \text{ satuan} \quad + \\ \hline 5 \text{ puluhan} + 4 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $42 + 12 = 54$  Butir telur.

5.  $25 = 2 \text{ puluhan} - 5 \text{ satuan}$

$$\begin{array}{r} 12 = 1 \text{ puluhan} - 2 \text{ satuan} \quad - \\ \hline 1 \text{ puluhan} - 3 \text{ satuan} \end{array}$$

Jadi,  $15 - 12 = 3$  Bunga mawar.



**ANGKET UJI COBA PESERTA DIDIK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX**  
**(*SNAKES LADDERS MISTERY BOX*)**  
**UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR**

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama :

Kelas :

**B. Petunjuk**

Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu yang sesuai dengan apa yang dirasakan ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Cara pengisiannya dengan memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom yang telah disediakan, yaitu kolom sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (Kurang Setuju), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket ini bukan merupakan tes hasil belajar. Jawaban peserta didik tidak akan mempengaruhi nilai pembelajaran tematik dan jawaban peserta didik terjamin kerahasiaanya. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi penjumlahan dan pengurangan.					
2.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> memudahkan peserta didik untuk mengetahui materi penjumlahan dan pengurangan.					
3.	Angka dan jenis warna dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> dapat dibaca peserta didik.					

4.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> meningkatkan minat belajar peserta didik.					
5.	Petunjuk dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> sederhana dan mudah difahami peserta didik.					
6.	Peserta didik merasa senang dengan suasana pembelajaran menggunakan media <i>Snakder Misbox</i> .					
7.	Gambar dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> jelas dan mudah dimengerti.					
8.	Kalimat dalam soal latihan dan evaluasi mudah difahami oleh peserta didik.					
9.	Peserta didik berminat dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> .					
10.	Peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> .					

**Kritik dan Saran :**

.....

**Nama Peserta Didik**

(.....)

Lampiran 21

**HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK UPT SDN 39 GRESIK  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

No	Nama Peserta Didik	SS	S	KS	TS	STS
1.	Ahmad Asyrofiz Zuhad	3	6	1	-	-
2.	Ahmad Rachel Maulana	7	3	-	-	-
3.	Ahmad Raihan Maulana	4	6	-	-	-
4.	Almi Mufidah	5	5	-	-	-
5.	Amrullah Maulana Choir	6	4	-	-	-
6.	Cintiya Nur Rohmah	7	3	-	-	-
7.	Fahrin Nizam Al Farisi	4	6	-	-	-
8.	Indana Naila Farhati Qusdi	3	7	-	-	-
9.	Maulana Asy'ari	6	4	-	-	-
10.	Mohammad Rizqi Maulidan	6	4	-	-	-
11.	Muhammad Fikri Hidayatullah	7	2	1	-	-
12.	Muhammad Ghustaf Firaly	5	5	-	-	-
13.	Muhammad Naufal Labib	5	5	-	-	-
14.	Muhammad Syami Rafif Sakhi	5	5	-	-	-
15.	Nur Widiya Anggraeni	6	4	-	-	-
16.	Obie	3	7	-	-	-
17.	Siti Anisa Rahma	7	3	-	-	-
18.	Tsalisa Azzahra Febriyani	4	6	-	-	-
19.	Wildan Azizi	7	3	-	-	-
<b>Total Skor</b>		100	88	2	-	-

**LEMBAR HASIL ANGKET RESPON PSESERTA DIDIK**

**ANGKET UJI COBA PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX  
(SNAKES LADDERS MISTERI BOX)  
UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR**

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : ahmad

Kelas : 1

**B. Petunjuk**

Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu yang sesuai dengan apa yang dirasakan ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Cara pengisiannya dengan memberikan tanda check list (✓) pada salah satu kolom yang telah disediakan, yaitu kolom sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (Kurang Setuju), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket ini bukan merupakan tes hasil belajar. Jawaban peserta didik tidak akan mempengaruhi nilai pembelajaran tematik dan jawaban peserta didik terjamin kerahasiaanya. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi penjumlahan dan pengurangan.	✓				
2.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> memudahkan peserta didik untuk mengetahui materi penjumlahan dan pengurangan.	✓				
3.	Angka dan jenis warna dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> dapat dibaca peserta didik.	✓				
4.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> meningkatkan minat	✓				

	belajar peserta didik.					
5.	Petunjuk dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> sederhana dan mudah difahami peserta didik.	✓				
6.	Peserta didik merasa senang dengan suasana pembelajaran menggunakan media <i>Snakder Misbox</i> .		✓			
7.	Gambar dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> jelas dan mudah dimengerti.		✓			
8.	Kalimat dalam soal latihan dan evaluasi mudah difahami oleh peserta didik.		✓			
9.	Peserta didik berminat dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> .	✓				
10.	Peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> .	✓				

**Kritik dan Saran :**

Gresik 20-01-20

**Nama Peserta Didik**

Aceel

(ahmad)

**ANGKET UJI COBA PESERTA DIDIK  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX  
(SNAKES LADDERS MISTERI BOX)  
UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR**

**A. Identitas Peserta Didik**

Nama : NIZAM

Kelas : 1

**B. Petunjuk**

Berikut ini terdapat beberapa pertanyaan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memilih salah satu yang sesuai dengan apa yang dirasakan ketika melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Cara pengisiannya dengan memberikan tanda check list (√) pada salah satu kolom yang telah disediakan, yaitu kolom sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (Kurang Setuju), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket ini bukan merupakan tes hasil belajar. Jawaban peserta didik tidak akan mempengaruhi nilai pembelajaran tematik dan jawaban peserta didik terjamin kerahasiaannya. Terimakasih atas perhatian dan kerjasamanya.

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi penjumlahan dan pengurangan.		√			
2.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> memudahkan peserta didik untuk mengetahui materi penjumlahan dan pengurangan.	√				
3.	Angka dan jenis warna dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> dapat dibaca peserta didik.		√			
4.	Media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> meningkatkan minat		√			

	belajar peserta didik.					
5.	Petunjuk dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> sederhana dan mudah difahami peserta didik.	✓				
6.	Peserta didik merasa senang dengan suasana pembelajaran menggunakan media <i>Snakder Misbox</i> .	✓				
7.	Gambar dalam media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> jelas dan mudah dimengerti.		✓			
8.	Kalimat dalam soal latihan dan evaluasi mudah difahami oleh peserta didik.		✓			
9.	Peserta didik berminat dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> .		✓			
10.	Peserta didik dapat bermain sambil belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>Snakder Misbox</i> .	✓				

**Kritik dan Saran :**

Gresik, 20-01-20

**Nama Peserta Didik**

*M*

(Nizam)

## SURAT KETERANGAN



**PEMERINTAH KABUPATEN GRESIK**  
**DINAS PENDIDIKAN**

UPT SD NEGERI 39 GRESIK  
KECAMATAN MANYAR

Leran – Manyar – Gresik  
Email : sdnegerileran@gmail.com

NSS : 101050106012 NIS : 100110 NPSN : 20500178 Jl. Retno Suwari No. Telp.031-3950345

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/104/437.53.3.15/2020

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala UPT SD Negeri 39 Gresik Kecamatan Manyar

Kabupaten Gresik, menerangkan bahwa :

Nama : Drs. SUMARJONO  
NIP. : 19660428 198803 1 006  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPT SD Negeri 39 Gresik  
(SD Negeri Leran, Manyar)

Menerangkan :

Nama : Nafila Rismawati  
Tempat/tanggal lahir : Gresik, 03 Mei 1998  
NIM : 16441059  
Alamat : Jl. Suprpto 1 RT 02 RW 05  
Golokan Sidayu Gresik

Benar – benar melaksanakan Penelitian Pengembangan di UPT SD Negeri 39 Gresik (SDN Leran, Manyar) Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik, mulai bulan Juli 2019 s/d bulan Januari 2020 dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX (SNAKES LADDES MISTERI BOX) UNTUK KELAS 1 SEKOLAH DASAR"**.

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

Gresik, 21 Januari 2020  
Kepala UPT SD Negeri 39 Gresik



**SUMARJONO**

NIP. 19660428 198803 1 006

## DOKUMENTASI KEGIATAN



