

# LAMPIRAN



## Lampiran 1

### PRA PENELITIAN

**Nama Sekolah : UPT SDN 51 Gresik**

**Kelas : I**

**Tahun Ajaran : 2019 – 2020**

Materi yang akan disampaikan dalam pengambilan data adalah materi tematik subtema 1 Gemar Berolahraga. Materi ini terkait dalam:

#### 1. Apa Kompetensi Inti yang digunakan ketika pembelajaran ?

(KI-1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya.

(KI-2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

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

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

#### 2. Apa Kompetensi Dasar dan Indikator yang digunakan ketika pembelajaran ?

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.1 Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan dan slogan sederhana).	3.1.1 Menyebutkan jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan
	4.2 Menjelaskan dengan kosakata bahasa Indonesia dan pelafalannya yang tepat	4.2.1 Melafalkan kosakata jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan.

	cara memelihara kesehatan.	
Matematika	<p>3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.</p>	<p>3.4.1 Melakukan penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dengan hasil maksimal 30 dengan tenik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret.</p> <p>4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan</p>

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

2 x 35 menit

**4. Apa saja alat dan sumber belajar yang digunakan ketika pembelajaran ?**

Buku siswa tematik kelas I tema 2 Kegemaranku.

**5. Apa materi yang digunakan ketika pembelajaran ?**

- a. Cara memelihara kesehatan dengan berbagai jenis olahraga
- b. Berhitung penjumlahan dan pengurangan.

**6. Apa pendekatan dan metode yang digunakan ketika pembelajaran ?**

Ceramah, Tanyajawab, dan Diskusi kelompok.

**7. Apakah selalu menggunakan media dalam pembelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan ?**

Dalam pembelajaran berhitung penjumlahan dan pengurangan tidak selalu menggunakan media karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga dalam menyusun media pembelajaran. Media ini digunakan jika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan angka yang besar.

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

Peserta didik kelas 1 kebanyakan merasa kesulitan memahami materi berhitung penjumlahan dan pengurangan karena peserta didik hanya

menggunakan jari tangan untuk berhitung. Sehingga menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan angka yang besar peserta didik masih kesulitan.

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

Minat peserta didik dalam pembelajaran tidak bersemangat dan tidak bisa terfokus perhatiannya terhadap penjelasan guru.

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

Kemampuan akademik peserta didik kelas I UPT SDN 51 Gresik berbeda-beda dilihat dari nilai UAS Ganjil dengan nilai  $\leq 75$  yang tidak sesuai dengan KKM.

Gresik, 14 November 2019

Guru Kelas 1



**Lampiran 2****ANALISIS UJUNG DEPAN****Nama Sekolah** : UPT SDN 51 Gresik**Kelas** : I**Tahun Ajaran** : 2019 – 2020**A. ANALISIS KURIKULUM**

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh, dalam pengembangan media *Pohon Pintar* pemilihan kompetensi yang akan dikaji oleh peneliti diuraikan sebagai berikut:

**Kompetensi Inti:**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, santun, peduli, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri kolaboratif, dan komunikatif. Dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak-anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
Bahasa Indonesia	3.1 Mengetahui kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar,	3.1.1 Menyebutkan jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara

	tulisan dan slogan sederhana).	kesehatan.
	4.2 Menjelaskan dengan kosakata bahasa Indonesia dan pelafalannya yang tepat cara memelihara kesehatan.	4.2.1 Melafalkan kosakata jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan.
Matematika	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.	3.4.1 Melakukan penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dengan hasil maksimal 30 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret.
	4.4 menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.	4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dengan hasil maksimal 30.

## B. ANALISIS MEDIA

Media yang digunakan untuk materi berhitung penjumlahan dan pengurangan hanya menggunakan jari tangan. Media tersebut dirasa kurang maksimal karena peserta didik masih merasa kesulitan pada saat berhitung dengan angka yang besar.

### C. IDENTIFIKASI MASALAH

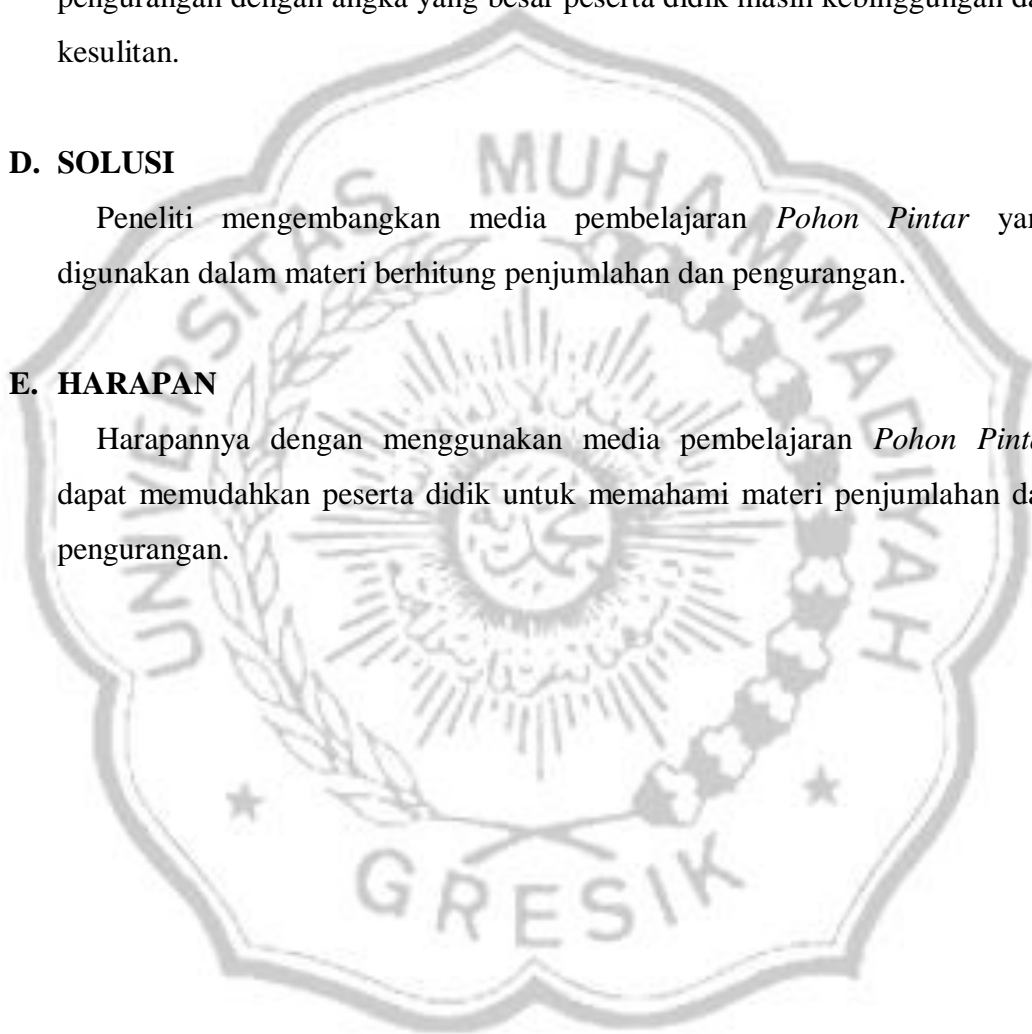
Ketika melakukan wawancara peneliti menemukan masalah yaitu terdapat factor bahwa peserta didik masih banyak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Karena pada saat pembelajaran peserta didik hanya menggunakan jari tangan sebagai media untuk berhitung. Sehingga untuk menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan angka yang besar peserta didik masih kebingungan dan kesulitan.

### D. SOLUSI

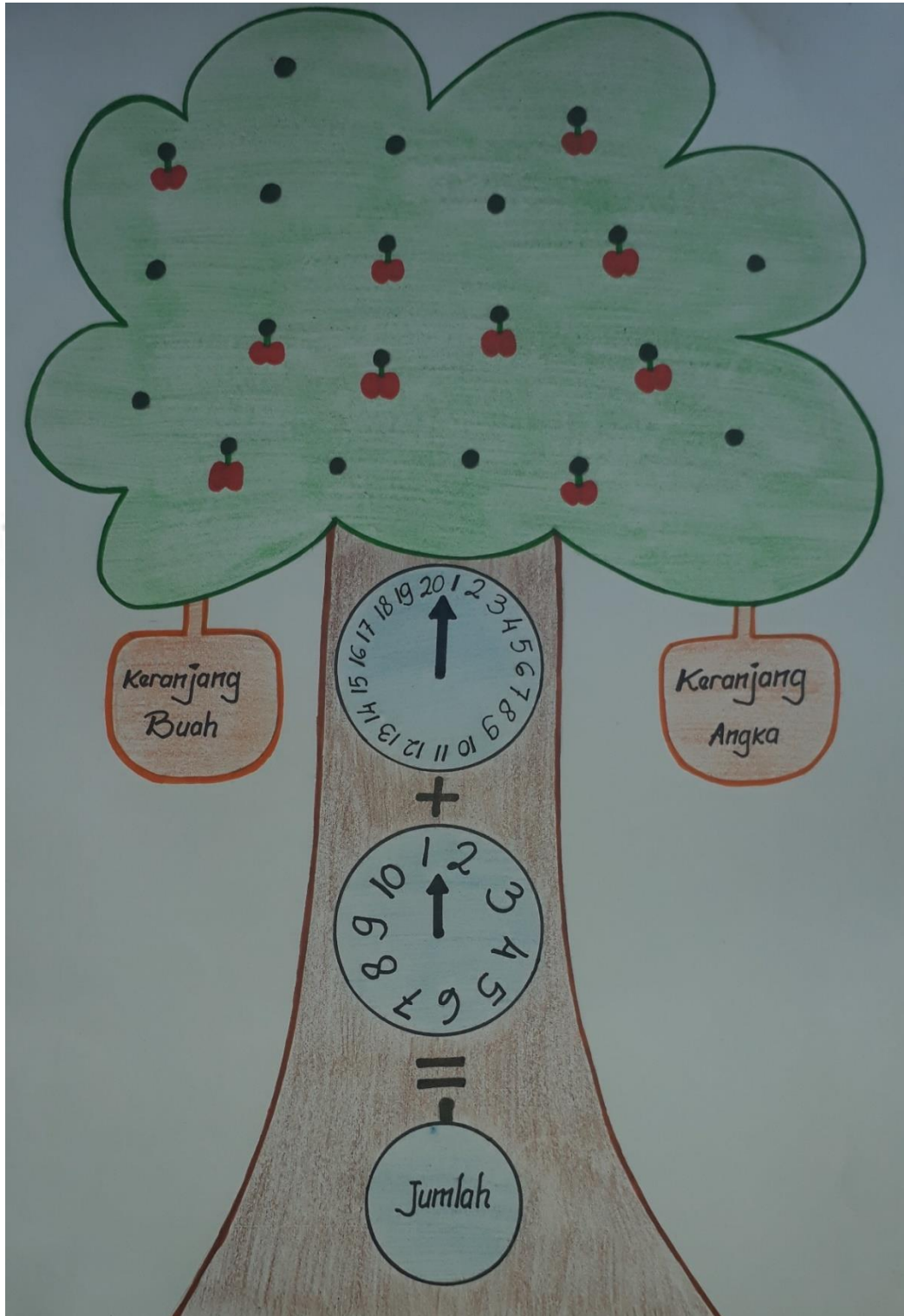
Peneliti mengembangkan media pembelajaran *Pohon Pintar* yang digunakan dalam materi berhitung penjumlahan dan pengurangan.

### E. HARAPAN

Harapannya dengan menggunakan media pembelajaran *Pohon Pintar* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi penjumlahan dan pengurangan.



## Lampiran 3

RANCANGAN AWAL MEDIA *POHON PINTAR*



**Lamiran 4**

**LEMBAR PERMOHONAN VALIDASI**

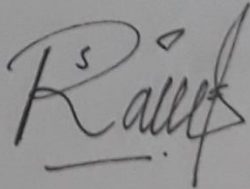
**MEDIA PEMBELAJARAN *POHON PINTAR***

Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran *Pohon Pintar*. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data bagi penelitian saya yang berjudul **“Pengembangan Media *Pohon Pintar* Materi Berhitung Pada Peserta Didik Kelas 1 UPT SDN 51 Gresik”**. Saya mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu.

**PETUNJUK :**

1. Mohon mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan. Berikut ini adalah keterangan tentang penilaiannya:  
1 = Tidak Baik  
2 = Kurang Baik  
3 = Cukup Baik  
4 = Baik
2. Jika ada saran dan komentar terhadap media pembelajaran *Pohon Pintar* mohon ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Hormat Saya,



Robiatun Jahwaroh Nur Diniyah

## Lampiran 5

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**MEDIA POHON PINTAR UNTUK KELAS 1 SD**

Satuan Pendidikan : UPT SDN 51 GRESIK

Kelas/Semester : I/I

Nama Validator : Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd.

Pekerjaan :

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.

**B. Petunjuk**

- Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.
- Mohon diberikan tanda centang (✓) pada skor penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaiannya adalah 1 = Tidak Baik  
2 = Kurang Baik  
3 = Cukup Baik  
4 = Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kemenarikan tampilan media <i>Pohon Pintar</i> secara keseluruhan.</b>					
1.	Bentuk pohon.				✓
2.	Pewarnaan media.				✓
3.	Gambar buah.				✓

B. Kejelasan isi media <i>Pohon Pintar</i> .				
4.	Angka yang digunakan.			✓
5.	Penggunaan.			✓
C. Ketepatan ide/gagasan utama pembelajaran.				
6.	Menjabarkan indikator.			✓
7.	Menjabarkan tujuan.			✓
8.	Menjabarkan materi.			✓
9.	Memenuhi kebutuhan pengguna.			✓
D. Kejelasan tulisan dalam media.				
10.	Ukuran tulisan.			✓
11.	Jenis font.			✓
12.	Warna tulisan sesuai dengan background.			✓

#### Kritik dan Saran

*Anda bisa digunakan*

.....

.....

.....

.....

Gresik, 27 Juni 2020

Validator

*[Signature]*  
 Fachrud Islam Babikun

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**MEDIA POHON PINTAR UNTUK KELAS 1 SD**

Satuan Pendidikan : UPT SDN 51 GRESIK  
 Kelas/Semester : I/I  
 Nama Validator : *Arya Setyo Nugroho, MPd.*  
 Pekerjaan :

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.

**B. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda centang (√) pada skor penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaiannya adalah
  - 1 = Tidak Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 4 = Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Kemenarikan tampilan media <i>Pohon Pintar</i> secara keseluruhan.</b>					
1.	Bentuk pohon.				√
2.	Pewarnaan media.				√
3.	Gambar buah.				√



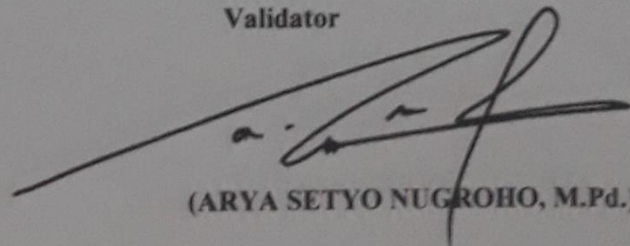
<b>B. Kejelasan isi media <i>Pohon Pintar</i>.</b>				
4.	Angka yang digunakan.			✓
5.	Penggunaan.			✓
<b>C. Ketepatan ide/gagasan utama pembelajaran.</b>				
6.	Menjabarkan indikator.			✓
7.	Menjabarkan tujuan.			✓
8.	Menjabarkan materi.			✓
9.	Memenuhi kebutuhan pengguna.			✓
<b>D. Kejelasan tulisan dalam media.</b>				
10.	Ukuran tulisan.			✓
11.	Jenis font.			✓
12.	Warna tulisan sesuai dengan background.			✓

#### Kritik dan Saran

Cara penggunaan lebih baik dicetak yang baik (ditempatkan pada media, dibalik media) agar siswa atau pengguna dapat dengan mudah melihat petunjuk

Gresik, 27 Juni 2020

Validator



(ARYA SETYO NUGROHO, M.Pd.)

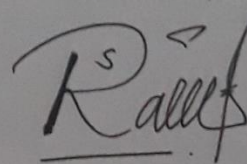
**Lampiran 6****LEMBAR PERMOHONAN VALIDASI****MEDIA PEMBELAJARAN *POHON PINTAR***

Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran *Pohon Pintar*. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data bagi penelitian saya yang berjudul **“Pengembangan Media *Pohon Pintar* Materi Berhitung Pada Kelas I UPT SDN 51 Gresik”**. Saya mengucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu.

**PETUNJUK :**

1. Mohon mengisi lembar validasi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan. Berikut ini adalah keterangan tentang penilaiannya:  
1 = Tidak Baik  
2 = Kurang Baik  
3 = Cukup Baik  
4 = Baik
2. Jika ada saran dan komentar terhadap media pembelajaran *Pohon Pintar* mohon ditulis pada tempat yang telah disediakan.

Hormat Saya,



Robiataun Jahwaroh Nur Diniyah

## Lampiran 7

## LEMBAR VALIDASI AHLI LAPANGAN (GURU)

## MEDIA POHON PINTAR UNTUK KELAS I SD

Satuan Pendidikan : UPT SDN 51 GRESIK

Kelas/Semester : II

Nama Validator : Shohibatul Islamiyah, S.Pd

Pekerjaan : Guru

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.

**B. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda centang (✓) pada skor penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaiannya adalah
  - 1 = Tidak Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 4 = Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Keefesienan penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga</b>					
1.	Membantu guru menyampaikan materi.				✓
2.	Membantu guru untuk bahan evaluasi.				✓

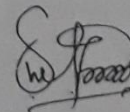
B. Ketepatan gagasan utama pembelajaran					
3.	Menjabarkan indikator.				✓
4.	Menjabarkan tujuan.				✓
5.	Menjabarkan materi pembelajaran.				✓
6.	Memenuhi kebutuhan pengguna.				✓

#### Kritik dan Saran

Mediannya sangat kreatif dan menarik.  
 Sehingga dalam pembelajaran Matematika  
 operasi hitung (+) dan (-) sangat membantu  
 guru dan peserta didik dalam proses pemb-  
 elajaran.

Gresik, 24 Juni 2020

Validator



(Shohibatul Islamiyah)



## LEMBAR VALIDASI AHLI LAPANGAN (GURU)

## MEDIA POHON PINTAR UNTUK KELAS 1 SD

Satuan Pendidikan : UPT SDN 51 GRESIK

Kelas/Semester : I/I

Nama Validator : Ya'kub, S.Ag M.A

Pekerjaan :

**A. Tujuan**

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.

**B. Petunjuk**

1. Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media *Pohon Pintar* yang meliputi aspek-aspek yang diberikan.
2. Mohon diberikan tanda centang (✓) pada skor penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaiannya adalah
  - 1 = Tidak Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 4 = Baik

No.	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>A. Keefesienan penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga</b>					
1.	Membantu guru menyampaikan materi.				✓
2.	Membantu guru untuk bahan evaluasi.				✓

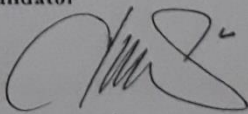
B. Ketepatan gagasan utama pembelajaran					
3.	Menjabarkan indikator.			✓	
4.	Menjabarkan tujuan.			✓	
5.	Menjabarkan materi pembelajaran.				✓
6.	Memenuhi kebutuhan pengguna.				✓

#### Kritik dan Saran

Kalau menaruh pada peserta didik yang lebih spesifik lagi agar wawasan lebih hidup.

Gresik, 25 Juli 2020

Validator

  
Y.A. KUB. S.Ag M.A.  
(.....)

**Lampiran 8****SILABUS****TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Nama Sekolah** : UPT SDN 51 Gresik  
**Kelas/ Semester** : I/I  
**Tema** : Kegemaranku  
**Subtema 1** : Gemar Berolahraga

**Kompetensi Inti (KI)**

- K.I 1 : Menerima dan menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- K.I 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
- K.I 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, 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.
- K.I 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang sintesis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p>3.4 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan panca indra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.</p> <p>4.4 Mempraktikkan ungkapan penyampaian terima kasih, 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</p>	<p>Membuat teks cerita yang berhubungan dengan cara menjaga kesehatan.</p>	<p>Menulis cerita pengalaman olahraga yang pernah dilakukan untuk menjaga kesehatan</p> <p>Peserta didik berani menyampaikan cerita pengalamannya untuk menjaga kesehatan.</p>	<p>3.1.1 Menulis cerita tentang kesehatan olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan.</p> <p>4.4.1 Melafalkan kosakata tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan</p>	<p>Tes</p>	<p>2 x 35 menit</p>	<p>Buku Tema 2</p>

dibantu dengan kosakata bahasa daerah.						
<p><b>Matematika</b></p> <p>3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.</p> <p>3.5 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.</p>	Melakukan penjumlahan dan pengurangan	<p>Melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media.</p> <p>Melakukan penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk cerita dengan menggunakan media.</p>	<p>3.4.1 Melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan hasil maksimal 30 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret.</p> <p>3.5.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan.</p>	Tes	2 x 35 menit	Buku Tema 2

## Lampiran 9

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Satuan Pendidikan : UPT SDN 51 Gresik**

**Kelas/Semester : I/I**

**Tema : Kegemaranku**

**Subtema : Gemar Berolahraga**

**Pembelajaran : 5 (Lima)**

**Alokasi Waktu : (2 x 35 menit)**

#### A. Kompetensi Inti

- K.I 1 : Menerima dan menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- K.I 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
- K.I 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, 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.
- K.I 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang sintesis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar & Indikator

##### Bahasa Indonesia

Kompetensi	Indikator
3.5 Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana).	3.5.1 Menulis cerita tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan.

4.5 menjelaskan dengan kosakata Bahasa Indonesia dan pelafalan yang tepat cara memelihara kesehatan.	4.5.1 Melafalkan kosakata tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan.
--	---

### Matematika

Kompetensi	Indikator
3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan	3.4.1 Melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan hasil maksimal 30 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret.
4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan melibatkan melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99	4.4.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat bercerita tentang jenis olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat.
2. Melalui kegiatan bercerita, peserta didik mampu melafalkan kosakata tentang olahraga sebagai cara untuk memelihara kesehatan dengan tepat.
3. Dengan mengerjakan latihan penjumlahan dan pengurangan, peserta didik dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan dua bilangan dengan hasil maksimal 30 dengan teknik tanpa menyimpan dengan bantuan benda konkret dengan tepat.

4. Dengan menyelesaikan soal cerita, peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dengan tepat dan percaya diri.

#### D. Materi

- Cara memelihara kesehatan dengan berbagai jenis olahraga
- Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan

#### E. Pendekatan, Model, & Metode

Pendekatan : SCL (*Student Centered Learning*)

Model : STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

Metode : Ceramah, Tanya jawab, dan Diskusi kelompok

#### F. Langkah-langkah Kegiatan

Fase	Kegiatan	Waktu
1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka dengan salam</li> <li>2. Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran).</li> <li>3. Melakukan presensi kepada peserta didik.</li> <li>4. Peserta didik diberi motivasi untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan.</li> <li>5. Melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai olahraga apa yang pernah dilakukan.</li> </ol>	5 menit
2. Menyajikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi contoh teks cerita</li> </ol>	10 menit



informasi	<p>mengenai kegiatan menjaga kesehatan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menulis cerita pengalaman menjaga kesehatan tubuh.</li> <li>3. Guru meminta peserta didik maju untuk membacakan hasil karyanya.</li> <li>4. Guru memberikan contoh materi penjumlahan dan pengurangan</li> <li>5. Guru melakukan penjumlahan dan pengurangan menggunakan media <i>Pohon Pintar</i>.</li> <li>6. Guru memberikan contoh materi penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk soal cerita.</li> <li>7. Guru melakukan penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk soal cerita dengan menggunakan media <i>Pohon Pintar</i>.</li> </ol>	
3. Mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar	1. Guru membagi kelompok diskusi	3 menit
4. Membantu kerja tim dan belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan lembar kerja peserta didik</li> <li>2. Guru membacakan petunjuk mengerjakan soal.</li> </ol>	10 menit
5. Memberikan pengakuan atau penghargaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengintruksikan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusinya didepan kelas.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan dari hasil belajar peserta didik.</li> </ol>	2 menit

	3. Kelompok terbaik akan mendapatkan reward dari guru	
6. Mengevaluasi dan penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan tes hasil belajar dan</li> <li>2. Guru mereview materi yang telah disampaikan dengan cara tanya jawab dengan peserta didik.</li> <li>3. Guru memberikan kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li> <li>4. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.</li> <li>5. Guru menutup pembelajaran dengan membaca hamdalah dan memberikan salam.</li> </ol>	5 menit

### G. Media, Alat, & Sumber

Sumber : Buku Tema 2 Kelas 1  
 Media : *Pohon Pintar*  
 Alat : Spidol dan papan tulis.

### H. Penilaian

#### 1. Afektif

#### LEMBAR PENILAIAN AFEKTIF

No	Nama Siswa	Tanggung Jawab	Percaya Diri	Kerja Sama	Ket
1					
2					
3					
Dst					

❖ **KRITERIA PENILAIAN**

1) Tanggung Jawab

- a. Jika siswa aktif menanggapi permasalahan dengan tepat tanpa diminta.
- b. Jika siswa aktif menanggapi permasalahan dengan tepat setelah diperintah.
- c. Jika siswa pasif (diam saja)

2) Percaya Diri

- a. Jika siswa berani mengungkapkan pendapatnya tanpa diminta.
- b. Jika siswa berani mengungkapkan pendapatnya setelah diperintah.
- c. Jika siswa berani mengungkapkan pendapatnya setelah adanya paksaan.

3) Kerjasama

- a. Jika siswa ikut serta mengungkapkan pendapat dalam membahas LKS kelompok.
- b. Jika siswa ikut serta dalam kelompok tanpa mengungkapkan pendapatnya dalam pembahasan LKS.
- c. Jika siswa ikut serta dalam pembahasan LKS.

❖ **SKOR LEMBAR PENGAMATAN**

Penilaian kualitatif apabila diubah kedalam bentuk penilaian kuantitatif dengan menggunakan skala 100, yaitu:

**PENILAIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF**

Penilaian Kualitatif	Penilaian Kuantitatif	keterangan
A	67 – 100	Baik
B	34 – 66	Cukup
C	1 – 33	Kurang

Rumus Penilaian Lembar Pengamatan: 
$$Np = \frac{N_a + N_b + N_c}{3}$$

Keterangan:

$N_p$  : Nilai Afektif

$N_a$  : Nilai Keaktifan

$N_b$  : Nilai Percaya Diri

$N_c$  : Nilai Kerjasama

## 2. Kognitif

Penilaian kognitif diukur melalui tes hasil belajar.

## 3. Keterampilan

### LEMBAR PEILAIAN PSIKOMOTOR

No	Nama	Keterampilan	Ketepatan Jawab	Pengumpulan Tugas	Ket
1					
2					
3					
Dst					

#### ❖ KRITERIA PENILAIAN

##### 1) Keterampilan

- a. Jika siswa terampil dalam proses pengerjaan.
- b. Jika siswa tidak terampil tapi tetap ikut dalam proses pengerjaan.
- c. Jika siswa tidak terampil dan tidak ikut dalam proses pengerjaan.

##### 2) Ketepatan Jawaban

- a. Jika jawaban yang diungkapkan siswa benar dan tepat seluruhnya.
- b. Jika jawaban yang diungkapkan siswa masih ada yang belum benar atau kurang tepat.
- c. Jika jawaban yang diungkapkan siswa belum benar atau salah.

## 3) Pengumpulan Tugas

- a. Jika siswa mengumpulkan tugas sesuai dengan jadwal pengumpulan.
- b. Jika siswa mneumpulkan tugas lebih dari jadwal pengumpulan.
- c. Jika siswa tidak mengumpulkan tugas.

❖ **SKOR LEMBAR PENGAMATAN**

Penilaian kualitatif apabila diubah ke dalam bentuk penilaian kuantitatif dengan menggunakan skala 100, yaitu:

**PENILAIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF**

Penilaian Kualitatif	Penilaian Kuantitatif	Keterangan
A	67N – 100	Baik
B	34 – 66	Cukup
C	1 – 33	Kurang

$$\text{Rumus Penilaian Lembar Pengamatan: } Np = \frac{N_a + N_b + N_c}{3}$$

Keterangan:

$N_p$  : Nilai Psikomotor

$N_a$  : Nilai Keterampilan

$N_b$  : Nilai Ketepatan Jawaban

$N_c$  : Nilai Pengumpulan Tugas

**PENILAIAN AKHIR**

Kognitif + Afektif + Psikomotor

Nilai Akhir =

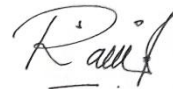
3

No	Nama Siswa	Nilai Hasil	Nilai Proses	Nilai Akhir
1				
2				
3				
Dst				

Gresik, 24 Juni 2020

Guru Kelas

Peneliti



(Shohibatul Islamiyah)

(Robiatul Jahwaroh ND)

NIP: .....

NIM: 16441017

Kepala Sekolah



(Kusumahati, S.Pd. SD)

NIP: 19680717 199304 2 002



## Lampiran 10

### RANGKUMAN MATERI

#### Bahasa Indonesia

#### Gemar Berolahraga

Olahraga dapat membuat tubuh sehat.

Olahraga juga menyenangkan.

Ada banyak jenis olahraga.

Pencak silat, renang, sepak bola, lompat jauh, senam, bulu tangkis.

#### Macam – macam Olahraga



#### Teks Cerita Olahraga

#### BULUTANGKIS

Sejak kecil aku gemar berolahraga bulutangkis. Aku biasa berlatih bulutangkis di halaman rumah bersama ayah. Berbagai penghargaan lomba bulutangkis telah aku menangi. Hingga saat ini, kegemaranku terhadap olahraga bulu tangkis tidak berkurang. Setelah lulus sekolah SMA kelak aku ingin menjadi atlet bulu tangkis. Semoga cita-citaku kelak tercapai dan menjadi atlet bulutangkis professional.

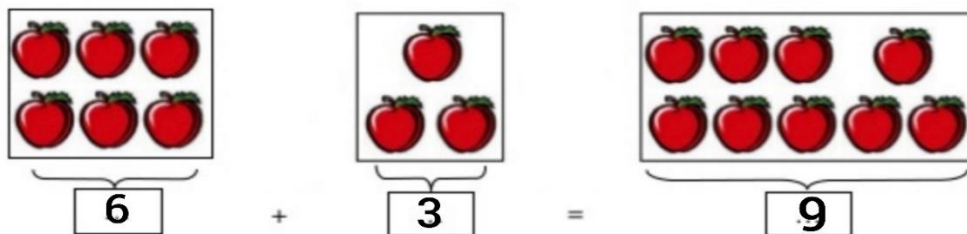
## Matematika

✚ Penjumlahan adalah Menggabungkan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru.

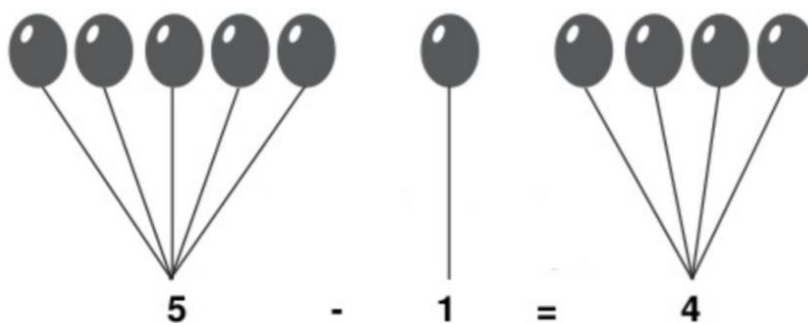
✚ Pengurangan adalah mengambil sejumlah angka dari angka tertentu.

No	Simbol	Nama Operasi
1	+	Penjumlahan, Jumlah, Tambah, Penambahan, Total, Kenaikan
2	-	Pengurangan, Kurang, Selisih, Minus, Penurunan

### Penjumlahan



### Pengurangan





### Soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan



Setiap bulan agustus sekolahku mengadakan perlompoaan voli.

Dalam pertandingan voli terdapat dua regu.

Setiap regu memakai baju seragam yang berbeda.

Ada 3 pemain yang memakai baju berwarna hijau dan ada 3 pemain yang memakai baju berwarna biru.

Dalam pertandingan voli diatas berapa banyak jumlah pemain dari kedua regu ?

Jawab :  $3 + 3 = 6$

### Soal cerita yang berkaitan dengan pengurangan

Pada hari selasa Nia pergi ke pasar untuk membeli 10 payung.

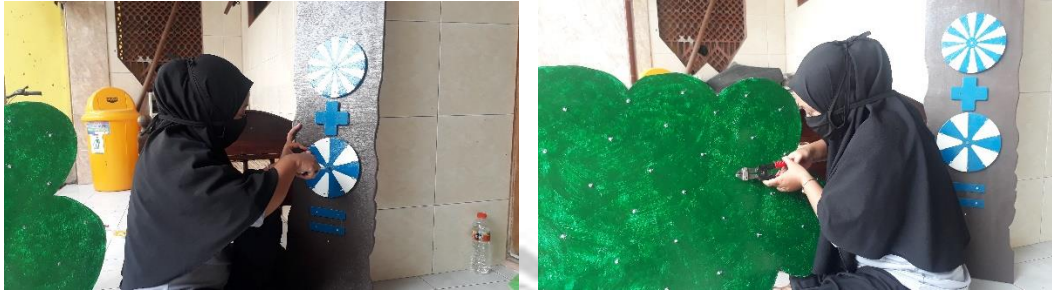
Ketika perjalanan pulang 6 payung Nia terjatuh di jalan.

Berapa jumlah payung Nia sesampai dirumah?

$$10 - 6 = 4$$

## Lampiran 11

### Gambar Proses Pembuatan Media *Pohon Pintar*



### Gambar Media *Pohon Pintar*



### Gambar Proses Validasi dengan Validator Ahli Lapangan (Guru)

