

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP LURING)

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: SDN 091439 Ambarisan</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Tematik (Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku)</b>
<b>Kelas / Semester</b>	<b>: 4 / 2</b>
<b>Materi Pokok/Topik</b>	<b>: Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1 / Bahasa Indonesia- (Unsur – Unsur Intrinsik Cerita Fiksi) IPA- (Pengaruh Gaya Terhadap Gerakan Benda)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 JP ( @35 Menit)</b>

#### A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

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

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

KI 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 (KD)

##### BAHASA INDONESIA

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

##### IPA

3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.

#### C. INDIKATOR

##### BAHASA INDONESIA

3.9.1. Menuliskan unsur-unsur intrinsik cerita fiksi yang terdapat pada teks fiksi

4.9.1. Menceritakan kembali dengan kata-kata sendiri cerita fiksi

##### IPA

3.4.1. Membuktikan dengan percobaan pengaruh gaya terhadap gerakan benda

#### 4.4.1. Menuliskan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati tayangan video cerita fiksi, siswa dapat menuliskan unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati tayangan video cerita fiksi, siswa dapat menceritakan kembali isi cerita fiksi dengan benar.
3. Setelah melakukan percobaan, siswa dapat membuktikan pengaruh gaya terhadap gerakan suatu benda pada peristiwa di lingkungan sekitar dengan tepat.
4. Setelah melakukan percobaan, siswa dapat menuliskan kesimpulan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak dengan benar.

### E. MATERI PELAJARAN

- Unsur-Unsur Cerita Fiksi
- Gaya dan Gerak
- Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda

### F. MODEL, PENDEKATAN, DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : Discovery Learning

Pedekatan : Sainifik - TPACK

Metode : Tanya Jawab, Percobaan dan Penugasan

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Kegiatan Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Kelas dibuka dengan salam, menayakan kabar, mengecek kehadiran siswa serta memeriksa kerapihan pakaian dan diri serta bersikap displin dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa yang hadir tepat waktu. (<b>Menghargai kedisiplinan siswa/PPK dan Religius</b>)</li><li>▪ Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan <b>Sikap disiplin</b> setiap saat dan Manfaat bagi tercapainya Cita-cita.</li><li>▪ Menyanyikan lagu “Desaku yang Kucinta” dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dilanjutkan dengan peregangan dan gerakan-gerakan fisik untuk senam otak. (<b>Nasionalisme</b>)</li></ul> <p><b>Apersepsi</b></p>	10 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menyimak apresepri dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya. (<i>Communication -4C</i>)</li> <li>▪ Siswa bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya (<i>4C-Collaboration, Saintifik-Menanya</i>)</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Kayanya Negeriku</i>”.</li> <li>▪ Siswa menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan pembelajaran serta motivasi yang disampaikan guru (<i>4C-Comunication</i>)</li> </ul>	
2	<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>AYO MENGAMATI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati gambar daerah Simalungun Khususnya kecamatan Sidamanik yang dijadikan tempat wisata yang ditampilkan lewat slide power point. (<b>TPACK</b>)</li> <li>2. Dengan mengamati gambar, peserta didik mengetahui keunikan daerah tempat tinggalnya.</li> <li>3. Adakah keunikan lain pada daerah kita? Tentu ada yakni memiliki cerita fiksi diantaranya Asal mula Danau Toba</li> <li>4. Peserta didik mendengarkan video cerita fiksi Asal Mula “Danau Toba” yang disuarakan oleh guru. (<b>TPACK</b>)  Sumber : <a href="https://youtu.be/ZuKyKvsTbWc">https://youtu.be/ZuKyKvsTbWc</a></li> </ol> <p><b>Ayo Menulis</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Peserta didik menuliskan unsur-unsur intrinsik yang ada dalam cerita tersebut. Dan peserta didik diarahkan untuk mengerjakan pertanyaan yang ada di LKPD.</li> <li>6. Peserta didik menceritakan kembali isi cerita Asal mula danau Toba (<b>Communication</b>)</li> <li>7. <b>Untuk menambah informasi dan pengetahuan, peserta didik membaca bahan ajar yang telah dibagikan.</b></li> <li>8. Guru memberi penilaian dan memberikan reward terhadap kinerja siswa yang menceritakan kembali isi cerita fiksi.</li> </ol> <p><b>Disetiap tempat wisata selalu dipadati oleh wisatawan. Oleh karena itu kebersihan kawasan tempat wisata selalu dijaga dan petugas kebersihan selalu bisa diandalkan untuk</b></p>	<b>50 Menit</b>

**mengupayakan kebersihan tempat wisata tersebut.**

9. Peserta didik mengamati lagi gambar lain yang berhubungan dengan gaya dorong dan tarikan. Dan mengamati animasi tentang gaya.

Sumber : <https://youtu.be/oNx847luzY> dan [https://youtube.be/eRp\\_b4z79A](https://youtube.be/eRp_b4z79A)

10. Dari pengamatan gambar dan video guru memberi pertanyaan kepada siswa. Menurutmu apakah hal tersebut memerlukan gaya?

11. Siswa mengkomunikasikan hasil pengamatannya.  
**(Communication)**

#### **Ayo Mencoba**

12. Untuk menambah informasi dan pengetahuan, peserta didik membaca bahan ajar yang telah dibagikan sebelumnya.
13. Guru mengarahkan peserta didik untuk melakukan percobaan yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang ada pada LKPD.
14. Peserta didik bekerjasama dengan bergantian pada kelompoknya melakukan percobaan tentang pengaruh gaya terhadap gerakan benda, untuk membuktikan pengaruh gaya terhadap gerak benda. **(Collaboration)**

Percobaan 1 : Menendang dan Menghentikan bola

**Membuktikan Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak dan benda bergerak menjadi diam**

Langkah kegiatan :

- 1) Siapkan sebuah bola sepak
- 2) Lakukan kegiatan berpasangan bersama temanmu.
- 3) Letakkan bola dilantai
- 4) Tending bola kearah temanmu
- 5) Minta temanmu menghentikan gerakan bola

15. Peserta didik menganalisis hasil percobaan **(Critical Thinking)**

16. Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan LKPD yang terkait dengan percobaan 1.

- Apa yang terjadi pada bola yang ditendang? Jelaskan!
- Apa yang terjadi pada bola yang dihentikan! Jelaskan!
- Tuliskan kesimpulan yang kamu peroleh dari kegiatan

		<p>percobaanmu!</p> <p>Percobaan 2 : Menarik mobil manian</p> <p><b>Membuktikan gaya dapat memengaruhi benda bergerak lebih cepat atau lambat dengan gaya memengaruhi arah gerak suatu benda</b></p> <p>Langkah Kegiatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Siapkan sebuah mobil mainan.</li> <li>2) Ikat bagian depan mobil mainan dengan seutas tali.</li> <li>3) Tarik mobil mainan perlahan, lalu semakin lama semakin cepat.</li> <li>4) Tarik mobil mainan lurus ke depan, lalu belokkan arah mobil mainan.</li> </ol> <p>17. Peserta didik menganalisis hasil percobaan 2</p> <p>18. Untuk menambah informasi peserta didik mengerjakan LKPD yang terkait dengan percobaan kedua.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apakah terdapat perubahan pada mobil mainan yang digerakkan dari lambat ke cepat?</li> <li>- Perubahan apa yang terjadi pada mobil mainan yang digerakkan dari lambat ke cepat? Jelaskan!</li> <li>- Apakah terdapat perubahan pada mobil mainan yang ditarik lurus kemudian dibelokkan?</li> <li>- Perubahan apa yang terjadi pada mobil mainan yang ditarik lurus kemudian dibelokkan? Jelaskan!</li> <li>- Tuliskan kesimpulan yang kamu peroleh dari kegiatan percobaanmu!</li> </ul> <p><b>Ayo Menulis</b></p> <p>19. Peserta didik menuliskan hasil percobaan yang telah dilakukan pada LKPD yang telah diberikan. (<b>Integritas</b>)</p>	
3	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Siswa mengerjakan evaluasi untuk diambil penilaian hasil pembelajaran.</li> <li>■ Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk bagi siswa dan kelompok belajar yang paling baik.</li> <li>■ Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan <b>refleksi kesimpulan</b> kegiatan hari ini.</li> </ul> <p>Kegiatan refleksi berikut ini :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang telah kamu pelajari hari ini?</li> <li>- Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?</li> <li>- Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? (<b>Mengkomunikasikan</b>)</li> </ul>	<p><b>10 Menit</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (<i>Critical Thinking and Communication-4C</i>)</li> <li>▪ Guru menyampaikan materi pokok/tugas yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>▪ Kelas ditutup dengan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<b>Religius</b>)</li> </ul>	
--	--	--

**H. PENILAIAN (Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan)**

**1. Teknik Penilaian**

**a. Penilaian Sikap :** Observasi sikap dari keaktifan siswa dalam pembelajaran

**Sikap Spiritual**

No	Nama	Sikap Spiritual											
		Berdoa				Bersyukur				Toleransi dalam Beribadah			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

**Sikap Sosial**

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Disiplin				Aktif				Jujur			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													
5													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

## b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Penilaian uji kinerja dengan mengerjakan evaluasi pembelajaran	Tes Tertulis	Soal Uraian
IPA	Penilaian uji kinerja mengerjakan evaluasi pembelajaran	Tes Tertulis	Soal Pilihan Berganda

### BAHASA INDONESIA

#### I. Uraian

Cermati dan bacalah cerita berikut!

### Roro Jonggrang

Roro Jonggrang adalah seorang putri dari Kerajaan Prambanan. Raja Prambanan, ayah Roro Jonggrang gugur dalam pertarungan melawan Bandung Bondowoso dari Kerajaan Pengging. Akibatnya, Bandung Bondowoso menguasai Kerajaan Prambanan.

Bandung Bondowoso yang tamak menginginkan Roro Jonggrang sebagai permaisurinya. Roro Jonggrang yang tidak mau diperistri oleh Bandung Bondowoso pun mengajukan sebuah syarat.

"Aku bersedia menjadi permaisurimu, Bandung Bondowoso. Tetapi, ada syarat yang harus kau penuhi. Jika berhasil, aku akan menikah denganmu. Namun, jika kau gagal izinkan aku pergi," kata Roro Jonggrang.

"Apa pun yang kau minta akan aku penuhi, Roro Jonggrang. Jika aku gagal memenuhinya, aku akan mengembalikan kerajaan ini kepadamu," sahut Bandung Bondowoso angkuh.

"Aku minta kau membangun seribu candi untukku. Semua harus selesai sebelum matahari terbit esok." Sahut Roro Jonggrang.

"Baiklah, aku pasti berhasil memenuhi syarat yang kau buat." Jawab Bandung Bondowoso angkuh.

Bandung Bondowoso meminta bantuan pasukan jin untuk membangun seribu candi. Dalam sekejap, bangunan candi mulai tampak. Roro Jonggrang panik, dia mengadu kepada Bi Sumi, dayang kepercayaannya. Bi Sumi mempunyai ide untuk menggagalkan pekerjaan Bandung Bondowoso. Dia segera memerintahkan para dayang untuk menumbuk lesung dan membakar jerami.

Suara lesung bertalu-talu dan semburat api yang memerah di langit membuat suasana seperti pagi hari. Ayam-ayam jantan berkokok bersahut-sahutan. Mendengar kokok ayam jantan, pasukan jin terkejut. "Hari sudah pagi, kami harus pergi." Teriak pasukan jin sambil bergegas meninggalkan Bandung Bondowoso dan candi-candi yang telah mereka bangun.

Roro Jonggrang mendatangi Bandung Bondowoso. Roro Jonggrang segera menghitung candi-candi yang sudah selesai. "Candi-candi ini hanya ada 999. Kurang satu candi." Kata Roro Jonggrang kepada Bandung Bondowoso. Bandung Bondowoso tidak percaya dengan perkataan Roro Jonggrang. Dia segera menghitung banyak candi dan ternyata memang benar hanya ada 999 candi.

Bandung Bondowoso marah besar. "Aku tidak akan kalah, Roro Jonggrang. Aku akan mendapatkan seribu candi seperti yang kau inginkan."

"Kenyataannya candi yang kau buat kurang satu, Bandung Bondowoso. Kau tetap harus menepati janjimu." Sahut Roro Jonggrang.

"Kalau begitu, akan kuubah kau menjadi candi keseribu."

Dengan kesaktiannya, Bandung Bondowoso mengubah Roro Jonggrang menjadi patung batu. Patung itulah yang menjadi candi keseribu. Candi-candi itu hingga kini masih berdiri tegak di wilayah Prambanan.

Act  
Go t

*Disadur dari: Dian, K. 100 Cerita Rakyat Nusantara. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer. 2016.*

Berdasarkan cerita tersebut!

1. Tuliskan apa yang dimaksud dengan cerita fiksi serta ciri-ciri cerita fiksi!
2. Tuliskan yang menjadi tokoh utama pada bacaan yang berjudul "Roro Jonggrang"!
3. Tuliskan yang menjadi tokoh tambahan pada bacaan yang berjudul "Roro Jonggrang"!
4. Tuliskan tokoh protagonist dan tokoh antagonis pada bacaan yang berjudul "Roro Jonggrang"!
5. Tuliskan amanat/ pesan moral pada bacaan yang berjudul "Roro Jonggrang"



**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN**

No.	Kunci Jawaban	Pedoman Penskoran Skor Penilaian 1 Soal = 20 skor 5 soal x 20 = 100
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Cerita Fiksi</b> adalah cerita rekaan atau khayalan pengarang.</li> </ul>	10
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ciri-Ciri Cerita Fiksi yaitu:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang.</li> <li>2) bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa.</li> <li>3) disajikan dalam alur cerita.</li> <li>4) menggunakan bahasa yang komunikatif.</li> <li>5) menggunakan bahasa tidak baku.</li> </ol> </li> </ul>	10
2	Tokoh Utama : Roro Jongrang dan Bandung Bondowoso	20
3	Tokoh tambahan : Jin, Bi Sumi, Dayng-Dayang, ayah Roro Jongrang	20
4	Tokoh protagonist : Roro Jongrang, Bi Sumi, para dayang	10
	Tokoh antagonis : Bandung Bondowoso, para jin	10
5	Pesan moral cerita Roro Jongrang : <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Jangan memaksakan kehendak kita kepada orang lain.</li> <li>2) Hormati apa yang menjadi keinginan orang lain</li> <li>3) Jangan mengingkari atas janji yang telah diucapkan</li> <li>4) Jangan pernah berbuat curang</li> </ol>	Jika hanya jawab 1 point = 5 Lengkap jawab 4 point = 20 Jika tidak jawab = 0

NO.	NAMA	SKOR PEROLEHAN					NILAI
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

## ILMU PENGETAHUAN ALAM

### I. PILIHAN BERGANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Dalam IPA yang dimaksud dengan gaya adalah ...
  - a. tarikan
  - b. dorongan
  - c. tarikan dan dorongan
  - d. kemampuan tangan
2. Perhatikan aktivitas-aktivitas berikut ini!
  - (1) mengangkat ember berisi air
  - (2) menekan tombol saklar listrik
  - (3) mengerek bendera merah putih
  - (4) memukul bola kasti
 Aktivitas yang berupa tarikan ditunjukkan oleh nomor....
  - a. (1) dan (2)
  - b. (1) dan (3)
  - c. (2) dan (3)
  - d. (2) dan (4)
3. Alat untuk mengukur besar kecilnya gaya adalah ....
  - a. Speedometer
  - b. Dinamometer
  - c. Meteran
  - d. Penggaris
4. Contoh gaya dapat mengubah arah benda adalah ....
  - a. Melempar buah
  - b. Menyetir mobil
  - c. Membuat kue
  - d. Menanak nasi
5. Dalam sains, dorongan dan tarikan yang dapat mempengaruhi kedudukan meja dikenal dengan sebutan ....
  - a. Gaya
  - b. Kerja
  - c. Usaha
  - d. Gerak
6. Contoh kegiatan yang menggunakan gaya tarik adalah ...

- a. Melempar batu
- b. Mengayuh sepeda
- c. Mendorong gerobak
- d. Mengambil air dengan timba

7. Gambar tersebut membuktikan bahwa gaya dapat mempengaruhi ...



- a. benda bergerak lebih lambat / lebih cepat
  - b. benda diam menjadi bergerak
  - c. benda bergerak menjadi diam
  - d. arah gerak suatu benda
8. Piring yang dilempar jatuh kemudian pecah, hal itu membuktikan bahwa ....
- a. gaya dapat mengubah bentuk benda
  - b. gaya dapat membuat benda diam menjadi bergerak
  - c. gaya dapat membuat benda bergerak menjadi diam
  - d. Gaya dapat mengubah arah benda
9. Contoh gaya dapat mengubah arah benda adalah ....
- a. menendang bola
  - b. membuat kue
  - c. membelokkan motor
  - d. memetik buah
10. Contoh gaya dapat mengubah bentuk benda adalah ....
- a. bermain bola
  - b. bermain tali
  - c. bermain boneka
  - d. membuat keramik dari tanah liat

### KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN IPA

KUNCI JAWABAN PPKN				KETENTUAN SKOR PENILAIAN
1	c	6	d	<b>Setiap Soal</b> <b>Jika Benar = 1</b> <b>Jika Salah = 0</b>
2	b	7	d	
3	b	8	a	
4	b	9	c	
5	d	10	d	

$$\text{SKOR PENILAIAN} = \frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

No.	Nama	JAWABAN YANG BENAR										NILAI
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												

**c. Penilaian Keterampilan**

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Bahasa Indonesia	Penilaian uji kinerja menceritakan kembali cerita fiksi	Melalui Kiriman rekaman	Rubrik penilaian
IPA	Penilaian uji kinerja	Percobaan	Rubrik penilaian

**BAHASA INDONESIA**

Rubrik Menceritakan kembali isi cerita “Asal Mula Danau Toba”

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Menceritakan dengan penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan menceritakan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.

NO.	NAMA	SKOR PEROLEHAN ASPEK KETERAMPILAN				NILAI
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Keterangan :

4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Perlu Bimbingan

## IPA

### Rubrik Percobaan IPA

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
<b>Sikap</b> <b>Sikap rasa Ingin tahu dan berpikir kritis</b>	Tampak antusias dalam melaksanakan percobaan dan mengajukan banyak gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak cukup antusias dalam melaksanakan percobaan dan dapat mengajukan gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak kurang antusias dalam melaksanakan percobaan dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tidak Antusias dalam melaksanakan percobaan dan perlu dimotivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.
<b>Pengetahuan</b> <b>Pengaruh gaya terhadap gerak benda.</b>	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada Buku Siswa dengan tepat dan lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat dan rinci.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada Buku Siswa dengan tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada Buku Siswa dengan kurang tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan kurang tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada Buku Siswa dengan tepat. Belum dapat menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.
<b>Keterampilan</b> <b>Penyampaian hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda.</b>	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri, jelas, dan lengkap di depan guru dan teman-teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru dan teman-teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan kurang percaya diri dan kurang jelas di depan guru dan teman-teman.	Tidak dapat mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru dan teman-teman.

NO.	NAMA	SKOR PEROLEHAN ASPEK KETERAMPILAN				TOTAL NILAI
		1	2	3	4	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

Keterangan :

4 = Baik Sekali, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Perlu Bimbingan

**I. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

**a) MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Video : <https://youtu.be/ZuKyKvsTbWc>  
<https://youtu.be/oNxA847luzY> dan [https://youtube.be/eRp\\_b4z79A](https://youtube.be/eRp_b4z79A)
2. Laptop, LCD Proyektor, kertas, bola, mobil mainan, LKPD, Lembar Penilaian.

**b) Alat/Bahan :**

HP, Kamera, papan tulis

**c) Sumber Belajar**

- ✓ Buku Pedoman Guru Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- ✓ Buku Siswa Tema 8 : *Daerah Tempat Tinggalku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- ✓ Bahan Ajar yang telah diberikan guru

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
SDN 091439 Ambarisan,**

**Guru Kelas IV**

**(Masriana Saragih, S.Pd)  
NIP. 196405242006042003**

**(Tutryandayani Sinaga, S.Pd)  
NIP. 198203022021212002**