

DAFTAR LAMPIRAN







LAMPIRAN



1. Lembar Bimbingan Skripsi
2. Surat Ijin Penelitian
3. Lembar Pengujian Black-Box Testing
4. Lembar Validasi Ahli Materi
5. Pernyataan Validasi Ahli Materi
6. Lembar Validasi Ahli Media
7. Pernyataan Validasi Ahli Media
8. Hasil Jawaban Responden
9. Lembar Angket Responden
10. RPP Kelas V MI Miftahul Huda Dongos
11. Foto-Foto

Lembar Bimbingan Skripsi

BUKU BIMBINGAN SKRIPSI




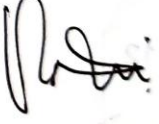

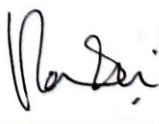
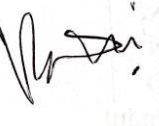
Nama Mahasiswa : Mukhammad Nur Kholis
 NIM : 171240000723
 Dosen Pembimbing I : Harminto Mulyo, S.Kom., M.Kom
 Judul : Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran
 IPA Kelas V di MI Miftahul Huda Dongos

No.	Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
1	9/11 2020	Acc judul	
2	14/11 20	Rumusan, Tujuan Revisi	
3	16/11 2020	Revisi cakupan metode Referensi	
4	30/11 2020	Acc proposal, siap sidang	
5	30/03 2021	Revisi hasil. Lengkap	
6	05/04 2021	Revisi Simpulan & saran	

7	14/4/2021	Revisi Aplikasi, Abstrak	
8	15/4/2021	Acc skripsi, siap sidang	
9			
10			
11			
12			
13			
14			

BUKU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Mukhammad Nur Kholis
 NIM : 171240000723
 Dosen Pembimbing II : Nadia Annisa Maori, M.Kom
 Judul : Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran
 IPA Kelas V di MI Miftahul Huda Dongos

No.	Tanggal	Catatan	Paraf Pembimbing
1	16/11/20	Tambah Metode pd Latar Belakang, hapus story board penulisan Dapus.	
2	24/11/20	Bab I Solusi dari permasalahan Sistematisa penulisan Dapus.	
3	25/11/20	Bab I II III Acc	
4	20/03/21	Penulisan, Perbaiki UML	
5	14/04/21	Penulisan Abstrak, Bab 0, Revisi Aplikasi	
6	15/4/21	Bab IV, Bab V	
7	16/04/21	Acc Skripsi. Siap sidang	

Surat Ijin Penelitian



Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Teknik Informatika
UNISNU JEPARA

Jl. Taman Siswa (Pekeng) Tahunan Jepara 59427 Telp./Fax. (0291) 595477
<http://www.faksaintek.unisnu.ac.id> email : faksaintek@unisnu.ac.id

Cendekia dan Berakhlakul Karimah

Program Studi :

■ Desain Produk ■ Teknik Industri ■ Teknik Informatika ■ Desain Komunikasi Visual
■ Teknik Sipil ■ Teknik Teknik Elektro ■ Budi Daya Perairan ■ Sistem Informasi

Nomor : 05/TIF-FST/UNISNU/II/2021
Lamp : -
Hal : Ijin Penelitian

Jepara, 9 Februari 2021

Kepada Yth.

Kepala Sekolah MI Miftahul Huda Dongos
Di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokaatuh

Salam silaturahmi kami haturkan dengan iringan do'a semoga rahmat,ridlo dan hidayah Allah senantiasa menyertai kita. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepangkuan Baginda Rasullah Muhammad SAW.

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa bernama :

Nama : Mukhammad Nur Kholis
Nim : 17124000723
Semester : 7
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains Dan Teknologi UNISNU Jepara
Judul Penelitian : Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran
IPA Kelas V di MI Miftahul Huda Dongos

Sehubungan dengan kebutuhan data dalam memenuhi penyusunan Skripsi mahasiswa tersebut, maka kami Program Studi Teknik Informatika UNISNU Jepara memohon data Skripsi. Adapun data yang dibutuhkan :

1. Surat Persetujuan Penelitian

Demikian surat ijin penelitian ini kami sampaikan, agar bisa dipergunakan semestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokaatuh

Mengetahui,
Kepala Program Studi
Teknik Informatika



Akhdad Khanif Zven, M.Kom
NIDN. 0621048602



**YAYASAN MIFTAHUL HUDA
MI MIFTAHUL HUDA
DONGOS KEDUNG JEPARA**

Alamat : Jl. Boro-Suksono Km. 01 ☎ 59463 📠 0291 754 806

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 077/MIMH/II/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : H. A. Ruba'i, S.Pd.I
NIP. : -
Pangkat/Gol. Ruang : -
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda
Unit kerja : MI MIFTAHUL HUDA Dongos Kedung Jepara

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MUKHAMMAD NUR KHOLIS
NIM : 171240000723
Semester : 7
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains Dan Teknologi
Universitas : Unisnu Jepara

Menyetujui mahasiswa tersebut Untuk melakukan data awal dan penelitian di MI MIFTAHUL HUDA DONGOS dengan judul penelitian "GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI MIFTAHUL HUDA DONGOS"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dongos, 20 Februari 2021

Kepala Madrasah,



H. Ruba'i, S.Pd.I.

Lembar Pengujian Black-Box Testing

LEMBAR PENGUJIAN BLACK-BOX TESTING

Nama : *Muhamad Husen*
 NIP :
 Instansi : *UNISNU Jepara*

Isilah validitas sesuai dengan hasil yang terjadi terhadap sistem.

Validitas :

Valid : Jika pengujian sistem sesuai dengan yang diharapkan

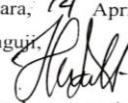
Tidak Valid : Jika pengujian sistem tidak sesuai dengan yang diharapkan

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Icon</i>	Muncul pada device android	<i>Valid</i>
2.	Menekan <i>icon</i> aplikasi	Muncul <i>splash screen</i>	<i>Valid</i>
3.	Memilih Menu Belajar	Muncul pilihan belajar, yaitu materi dan video pembelajaran.	<i>Valid</i>
4.	Memilih materi organ tubuh manusia	Muncul pilihan materi organ tubuh manusia	<i>Valid</i>
5.	Memilih rangka manusia	Muncul bagian - bagian rangka manusia.	<i>Valid</i>
6.	Memilih organ pencernaan manusia.	Muncul organ pencernaan manusia.	<i>Valid</i>
7.	Memilih Organ peredaran darah manusia.	Muncul organ peredaran darah manusia.	<i>Valid</i>
8.	Memilih video pembelajaran.	Muncul pilihan video pembelajaran organ tubuh manusia.	<i>Valid</i>
9.	Memilih menu video rangka manusia.	Menampilkan video materi rangka manusia.	<i>Valid</i>
10.	Memilih menu video sistem pencernaan manusia.	Menampilkan video materi sistem pencernaan manusia	<i>Valid</i>
11.	Memilih menu video sistem peredaran darah.	Menampilkan video sistem peredaran darah	<i>Valid</i>

12.	Memilih menu bermain	Menampilkan pilihan game edukasi, yaitu petualangan dan susun nama organ tubuh.	valid
13.	Memilih game petualangan	Muncul pilihan level game.	valid
14.	Memilih game susun organ tubuh manusia	Muncul game susun nama organ tubuh.	valid
15.	Memilih menu profil	Menampilkan profil pengembang	valid
16.	Memilih menu credit	Menampilkan pihak yang telah telah berkontribusi	valid
17.	Memilih menu suara on/off.	Mematikan suara latar belakang game edukasi IPA.	valid

Jepara, 14 April 2021

Penguji,


 Muhamad Husen.

NIP.

Lembar Validasi Ahli Materi

ANGKET INSTRUMEN AHLI MATERI

Nama : Habibur Rohman, S.Pd.1
 NIP :
 Instansi : MI. Miftahul Huda Dongos Kedung Jepara

Sebagai pedoman pengisian kolom validasi perlu dipertimbangkan hal-hal berikut ini :

Berilah tanda (✓) sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

Validitas :

VTR : Valid Tanpa Revisi

VR : Valid dengan Revisi

TV : Tidak valid

No.	Indikator	Validasi		
		VTR	VR	TV
A. Aspek Pemrograman				
1.	Kejelasan isi materi	✓		
2.	Materi mudah dimengerti	✓		
B. Aspek Penyajian				
3.	Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang diharapkan	✓		
4.	Kejelasan penyampaian materi	✓		
5.	Kelengkapan materi	✓		
C. Aspek Bahasa				
6.	Kesesuaian bahasa yang digunakan	✓		
7.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	✓		

Kritik dan saran :

.....

Jepara, 14 April 2021

Validator,


 Habibur Rohman, S.Pd.1
 NIP.

Pernyataan Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI MI MIFTAHUL HUDA DONGOS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Habibur Rohman, S.Pd.I

NIP :

Instansi : MI. Miftahul Huda Dongos Kedung Jepara

Menerangkan bahwa saya yang telah memvalidasi aplikasi Game Edukasi IPA untuk keperluan skripsi yang berjudul "*Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas V di MI Miftahul Huda Dongos*" yang disusun oleh :

Nama Lengkap : Mukhammad Nur Kholis

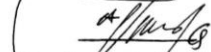
NIM : 171240000723

Program studi : Teknik Informatika

Dengan harapan kritik dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk digunakan dalam memperoleh kualitas materi untuk aplikasi yang baik.

Jepara, 14 April 2021

Ahli Materi,



Habibur Rohman, S.Pd.I

NIP.

Lembar Validasi Ahli Media

ANGKET INSTRUMEN AHLI MEDIA

Nama : *Muhamad Husen*
 NIP :
 Instansi : *UNISNU Jepara*

Sebagai pedoman pengisian kolom validasi perlu dipertimbangkan hal-hal berikut ini :

Berilah tanda (✓) sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

Validitas :

VTR : Valid Tanpa Revisi
 VR : Valid dengan Revisi
 TV : Tidak valid

No.	Indikator	Validasi		
		VTR	VR	TV
A. Aspek Bahasa				
1.	Kemudahan alur materi melalui penggunaan bahasa	✓		
2.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir pengguna	✓		
3.	Kesesuaian tampilan gambar yang disajikan	✓		
B. Aspek Grafika				
4.	Kejelasan gambar	✓		
5.	Pengaturan tata letak layout	✓		
6.	Kesesuaian warna desain	✓		
C. Aspek Pengolahan Program				
7.	Kecepatan proses perintah	✓		
8.	Ketetapan tombol navigasi	✓		

Kritik dan saran :

*Sangat Memenuhi, tetapi perlu finasa
 lengkap yaitu menu Bahasa Inggris.*

Jepara, 14 April 2021

Validator,

Muhamad Husen

NIP.

Pernyataan Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V DI
MI MIFTAHUL HUDA DONGOS**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Muhamad Husen*

NIP :

Instansi : *UINISNU Jepara*

Menerangkan bahwa saya yang telah memvalidasi aplikasi Game Edukasi IPA untuk keperluan skripsi yang berjudul "*Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas V di MI Miftahul Huda Dongos*" yang disusun oleh :

Nama Lengkap : Mukhammad Nur Kholis


NIM : 171240000723

Program studi : Teknik Informatika

Dengan harapan kritik dan saran yang telah diberikan dapat digunakan untuk digunakan dalam memperoleh kualitas materi untuk aplikasi yang baik.

Jepara, *14* April 2021

Ahli Media,


Muhamad Husen

NIP.

Hasil Jawaban Responden

NOMOR RESPONDEN	JAWABAN RESPONDEN UNTUK ITEM NOMOR									JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	4	4	3	4	4	3	3	4	4	33
2	4	3	4	4	3	4	3	4	4	34
3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	32
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
6	4	3	4	3	4	4	4	3	4	33
7	3	4	4	4	4	4	3	3	3	32
8	3	3	4	3	4	4	4	4	4	33
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
10	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35
12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
13	3	4	3	4	3	4	4	3	4	32
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
15	3	3	3	3	4	4	3	4	3	30
16	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
17	3	4	4	4	4	3	4	4	4	33
18	3	4	3	4	4	4	4	4	4	35
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
20	4	3	3	3	3	4	4	4	3	31
21	3	3	3	4	4	3	3	3	3	29
22	4	4	4	3	3	4	3	4	4	33

23	3	3	4	4	3	3	4	3	4	31
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
25	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28
26	3	3	4	4	4	4	3	3	4	32
27	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35
28	4	4	4	4	4	4	3	3	4	34
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
30	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35
JUMLAH	108	111	112	111	113	115	109	112	115	1006

Lembar Angket Responden

RESPONDEN PENELITIAN
GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MI MIFTAHUL HUDA DONGOS

Nama : Layli Atif
 Umur : 23 tahun
 Pekerjaan : Freelance
 Alamat : Krapyak Jepara

Berilah tanda (✓) sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran IPA dijadikan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V ?	✓			
2.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini dapat membantu peserta didik kelas V untuk belajar ?	✓			
3.	Apakah bahasa, kalimat, suara yang digunakan dalam aplikasi game edukasi IPA ini mudah dipahami ?	✓			
4.	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah untuk digunakan ?	✓			
5.	Apakah penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi game edukasi IPA sudah sesuai ?		✓		
6.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini menarik ?	✓			
7.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan?	✓			

8.	Secara keseluruhan apakah aplikasi game edukasi IPA ini sangat memuaskan ?	✓			
9.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja ?	✓			

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Jepara, 14 April 2021

Pengisi Kuisisioner,



.....
NIP.

RESPONDEN PENELITIAN
GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MI MIFTAHUL HUDA DONGOS

Nama : *BUPDI*
 Umur : *46 th*
 Pekerjaan : *Perangkat Desa*
 Alamat : *Kizipada Yu.*

Berilah tanda (✓) sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran IPA dijadikan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V ?	✓			
2.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini dapat membantu peserta didik kelas V untuk belajar ?	✓			
3.	Apakah bahasa, kalimat, suara yang digunakan dalam aplikasi game edukasi IPA ini mudah dipahami ?		✓		
4.	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah untuk digunakan ?	✓			
5.	Apakah penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi game edukasi IPA sudah sesuai ?	✓			
6.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini menarik ?		✓		
7.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan?	✓			

8.	Secara keseluruhan apakah aplikasi game edukasi IPA ini sangat memuaskan ?	✓			
9.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja ?	✓			

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Jepara, 14 April 2021

Pengisi Kuisioner,

.....
NIP.

RESPONDEN PENELITIAN
GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS V
DI MI MIFTAHUL HUDA DONGOS

Nama : AN NAAS SHAHFATUN N
 Umur : 22 th
 Pekerjaan : MAHASISWA
 Alamat : DESA MANYARGADING RT 7 RW 2 KALINJAMATAN
 JEPARA

Berilah tanda (✓) sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Apakah anda setuju apabila mata pelajaran IPA dijadikan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran peserta didik kelas V ?	✓			
2.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini dapat membantu peserta didik kelas V untuk belajar ?	✓			
3.	Apakah bahasa, kalimat, suara yang digunakan dalam aplikasi game edukasi IPA ini mudah dipahami ?		✓		
4.	Apakah aplikasi ini mudah dimengerti dan mudah untuk digunakan ?	✓			
5.	Apakah penggunaan warna dan gambar dalam aplikasi game edukasi IPA sudah sesuai ?	✓			
6.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini menarik ?	✓			
7.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan?	✓			

8.	Secara keseluruhan apakah aplikasi game edukasi IPA ini sangat memuaskan ?	✓			
9.	Apakah aplikasi game edukasi IPA ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja ?	✓			

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Jepara, 14 April 2021

Pengisi Kuisioner



AN NAAS SHAHIFATUN N

NIP. 171240000725

RPP Kelas V MI Miftahul Huda Dongos

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MI Miftahul Huda Dongos
 Kelas / Semester : V / 1
 Tema 4 : Sehat Itu Penting
 Sub Tema 1 : Peredaran Darahku Sehat
 Pembelajaran Ke : 1
 Alokasi Waktu : (6 x 35 menit) 1 x Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, 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) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Indikator :

- Menyebutkan bagian-bagian dan ciri-ciri pantun.
- Membuat pantun dengan tema tertentu, lalu menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat.

IPA**Kompetensi Dasar (KD)**

3.4 Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia.

4.4 Menyajikan karya tentang organ peredaran darah pada manusia.

Indikator :

- Menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia secara rinci.
- Menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan mengamati gambar peredaran darah manusia, siswa dapat menjelaskan organ peredaran darah dan fungsinya pada manusia secara rinci.
- Dengan kegiatan berkreasi menggambar, siswa dapat menggambar cara kerja organ peredaran darah manusia secara rinci.
- Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat menyebutkan bagian-bagian dan ciri-ciri pantun dengan tepat.
- Dengan kegiatan mencari tahu tentang pantun, siswa dapat membuat pantun dengan tema tertentu, lalu menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat dengan benar.

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**
- Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. <i>Religius</i> ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Peredaran Darahku Sehat". <i>Mandiri</i> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi 	15 menit

RPP Kelas V Semester 1 Tema 4: Sehat Itu Penting

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. <i>Communication</i>	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan meminta salah satu siswa membacakan pantun pada buku siswa dengan suara nyaring. <i>Communication</i> ▪ Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa isi pantun yang dibacakan temammu? ▪ Siswa mengembangkan jawaban mengenai isi pantun yang dibacakan temannya secara mandiri dalam kaitannya dengan pentingnya menjaga kesehatan tubuh. <i>Mandiri</i> ▪ Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD Bahasa Indonesia 3.4 dan 4.6. ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memiliki pengetahuan dasar mengenai manfaat berolahraga bagi tubuh, misalnya melancarkan peredaran darah. - Siswa siap, termotivasi, dan terangsang untuk belajar lebih jauh lagi mengenai organ peredaran darah manusia dan fungsinya. - Siswa memiliki kepedulian terhadap pentingnya kesehatan organ peredaran darah. ▪ Pada kegiatan AYO MENGAMATI: Secara mandiri siswa diminta untuk mengamati gambar peredaran darah pada manusia. <i>Mandiri</i> ▪ Catatan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada kegiatan mengamati, guru menstimulus siswa agar cermat dalam mengamati gambar bagian-bagian jantung yang terlibat dalam peredaran darah. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja bagianbagian jantung yang tampak pada gambar? <i>Critical Thinking and Problem Solving</i> ▪ Siswa diminta menyebutkan bagian-bagian jantung yang terlibat dalam proses peredaran darah. <i>Mandiri</i> ▪ Guru menjelaskan kepada siswa bahwa peredaran darah pada manusia ada dua, yaitu peredaran darah kecil dan peredaran darah besar. <i>Communication</i> ▪ Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.4. ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat menjelaskan peredaran darah pada manusia. 	180 menit

RPP Kelas V Semester 1 Tema 4: Sehat Itu Penting

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengetahui bagian-bagian jantung yang terlibat dalam peredaran darah manusia, yaitu bilik kanan, bilik kiri, serambi kanan, dan serambi kiri. - Siswa dapat menjelaskan peredaran darah kecil dan peredaran darah besar. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada kegiatan AYO MENULIS: Setelah siswa mengetahui peredaran darah kecil dan peredaran darah besar pada manusia, siswa diminta mencari informasi tentang organ tubuh yang terlibat dalam proses peredaran darah dari berbagai sumber. Mandiri ▪ Guru menciptakan suasana demokratis sehingga siswa dapat memperoleh informasi baik melalui buku atau sumber lainnya maupun berdiskusi dengan siswa lainnya. Collaboration ▪ Siswa diminta menuliskan organ-organ tubuh manusia yang terlibat dalam peredaran darah. Mandiri ▪ Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.4 ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memiliki keterampilan untuk mencari informasi tentang organ tubuh manusia yang terlibat dalam peredaran darah dari berbagai sumber. - Siswa mampu mengolah dan menyajikan/menuangkan data/informasi yang didapat secara tertulis. - Siswa mengetahui organ tubuh manusia yang terlibat dalam proses peredaran darah. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada kegiatan AYO MENCoba: Siswa telah memahami bahwa jantung merupakan salah satu organ yang terlibat dalam peredaran darah. Jantung berfungsi untuk memompa darah. Selanjutnya, siswa diminta mencoba merasakan denyut nadi atau denyut jantungnya. Mandiri ▪ Denyut nadi terjadi karena jantung memompa darah ke dalam pembuluh nadi. Oleh karena itu, pembuluh nadi ikut berdenyut. Denyut nadi dapat terasa jelas dengan menekan pembuluh nadi pada pergelangan tangan dan bagian leher di bawah telinga. Communication ▪ Guru meminta masing-masing siswa untuk menempelkan ketiga jari tangan kanan (telunjuk, tengah, dan manis) pada pergelangan tangan kiri, lalu menekannya secara perlahan. Mandiri ▪ Siswa diminta merasakan dan menghitung denyut nadinya selama 15 detik. ▪ Siswa diminta menghitung kecepatan denyut jantung dengan cara, hasil penghitungan denyut jantung selama 15 detik dikalikan 4. ▪ Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kepada siswa tentang KD IPA 3.4.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa dapat merasakan denyut jantungnya. - Siswa mengetahui bagian-bagian tubuh untuk mengetahui denyut jantung, misalnya pergelangan tangan dan bagian leher di bawah telinga. ▪ Pada kegiatan AYO MENCARI TAHU: Siswa telah memahami bahwa pembuluh darah merupakan salah satu organ tubuh yang terlibat dalam peredaran darah. Pembuluh darah terdiri atas dua jenis, yaitu pembuluh nadi dan pembuluh balik. Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari informasi tentang perbedaan-perbedaan pokok antara pembuluh nadi dan pembuluh balik. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Guru dapat mengajak siswa ke perpustakaan sekolah agar siswa leluasa dalam mencari informasi melalui buku-buku atau jaringan internet di sekolah. Literasi ▪ Siswa mengolah dan menyajikan/menuangkan data/informasi yang didapat secara tertulis dalam bentuk tabel seperti contoh dalam buku siswa. Critical Thinking and Problem Solving ▪ Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.4 dan 4.4. ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa memiliki keterampilan untuk mencari informasi tentang perbedaan pembuluh nadi dan pembuluh balik dari berbagai sumber. - Siswa dapat menuliskan informasi yang didapat mengenai perbedaan pembuluh nadi dan pembuluh balik dalam bentuk tabel. - Siswa mengetahui perbedaan pembuluh nadi dan pembuluh balik. ▪ Pada kegiatan AYO BERKREASI: Berdasarkan uraian pada buku siswa, siswa telah memahami peredaran darah pada manusia. Selanjutnya, siswa diminta untuk menggambar cara kerja organ peredaran darah pada manusia dan menuliskan keterangan gambar yang dibuat. Creativity and Innovation ▪ Alat dan bahan yang diperlukan sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> 1. Kertas gambar. 2. Pensil. 3. Penghapus. 4. Pewarna (spidol atau pensil warna). ▪ Setelah itu, siswa juga diminta menuliskan cara kerja organ peredaran darah manusia berdasarkan gambar yang dibuat. Mandiri ▪ Siswa diminta mengumpulkan hasil gambarnya. ▪ Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi hasil gambar 	

RPP Kelas V Semester 1 Tema 4: Sehat Itu Penting

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyatukan hasil gambar siswa dalam bentuk kliping. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Kegiatan ini ditujukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang KD IPA 3.4 dan 4.4. ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menggambar cara kerja organ peredaran darah pada manusia. - Siswa mampu menuliskan cara kerja organ peredaran darah manusia berdasarkan gambar. <p>▪ Pada kegiatan AYO MENULIS: Guru membuat jembatan untuk mengantarkan pembelajaran dari materi peredaran darah manusia ke materi pantun, misalnya dengan mengatakan, "Menjaga kesehatan organ peredaran darah merupakan wujud syukur kepada Tuhan. Cara mengungkapkan rasa syukur dapat dilakukan dalam berbagai cara, misalnya melalui pantun." <i>Communication</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru meminta salah satu siswa untuk membacakan pantun dalam buku siswa. <i>Literasi</i> ▪ Guru secara interaktif mengadakan tanya jawab tentang isi pantun. ▪ Selanjutnya, siswa diminta untuk mencari informasi tentang pantun dari berbagai sumber, misalnya bertanya kepada orang yang dianggap mengetahui tentang pantun, membaca buku, atau mencari dari internet. <i>Creativity and Innovation</i> ▪ Sisa diminta mencari informasi tentang pengertian pantun, bagian-bagian pantun, dan ciri-ciri pantun. Siswa menuangkan informasi yang didapat dengan menuliskannya pada kolom buku siswa. ▪ Setelah siswa mengetahui tentang pantun, siswa diminta untuk membuat pantun. <i>Mandiri</i> ▪ Siswa diminta untuk menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat. ▪ Lihat tulisan tangan halaman 3. ▪ Hasil yang diharapkan: <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menemukan informasi tentang pantun dari berbagai sumber. - Siswa mampu menuangkan informasi yang didapat dalam bentuk tulisan. - Siswa dapat menyebutkan pengertian, bagian-bagian, dan ciri-ciri pantun. - Siswa dapat membuat pantun. - Siswa dapat menunjukkan unsur-unsur pantun yang dibuat, yaitu bagian-bagian pantun. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari <i>Integritas</i> 	15 menit

RPP Kelas V Semester 1 Tema 4: Sehat Itu Penting

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) <i>Religius</i> 	

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Sehat Itu Penting* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku Tematik kelas V Tema 4, teks bacaan, gambar peredaran darah manusia, dan alat tulis (misalnya, pensil, dan pulpen).

Mengetahui
Kepala Sekolah

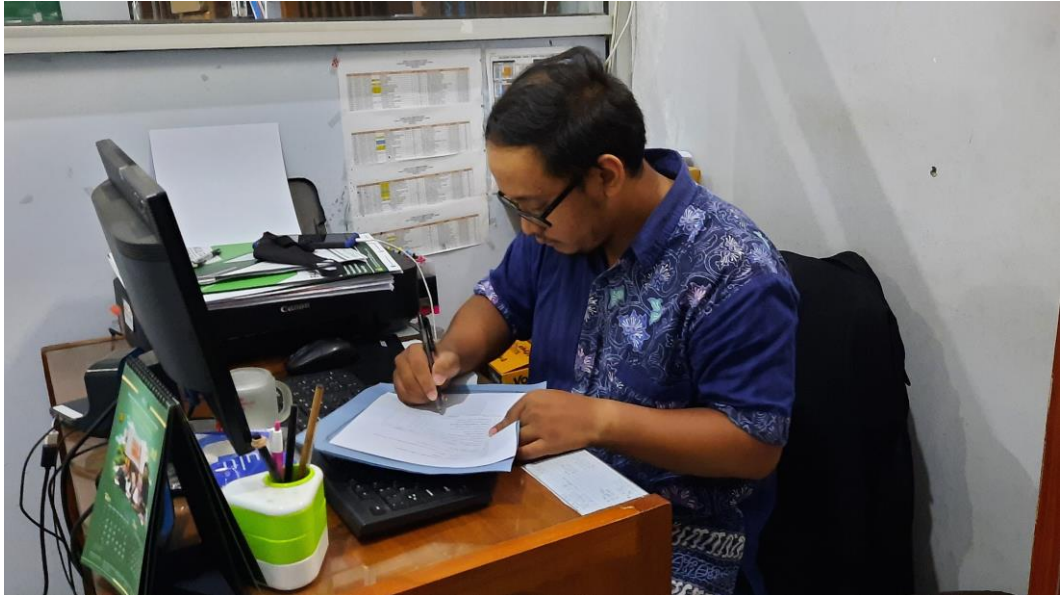
Jepara, 5 Juli 2020
Guru Kelas V

(H.A. Ruba'I, S.Pd.I.)
NIP.

(Habibur Rohman, S.Pd.I.)
NIP.

Foto-Foto

1. Foto Validasi Ahli Media



2. Foto Validasi Ahli Materi



3. Foto Pengisian Angket Responden



