

LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Observasi Indikator *Self Confidence* Peserta didik

NO	Nama Peserta Didik	Indikator <i>Self Confidence</i>																												Jumlah	%
		Tidak Gerogi				Berani mengemukakan pendapat				Berani mengambil keputusan				Memiliki konsep diri yang positif				Mampu Bersosialisasi dengan teman				Percaya pada kemampuan sendiri									
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1.																															
2.																															
3.																															
4																															
Dst.																															
Total Keseluruhan skor																															
Persentase Rata-rata kelas																															

Lampiran 2: Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam			
		Guru mengecek kehadiran peserta didik			
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
2.	Kegiatan Inti	Persiapan			
		Orientasi dan pemilihan peran			
		Penataan ruang dan pengamatan			
		Bermain peran			
		Diskusi dan evaluasi			
		Generalisasi & Penutup			

3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran			
		Melaksanakan kegiatan refleksi			
		Melaksanakan Doa bersama			
		Menyampaikan salam penutup			

Lampiran 3: Surat Izin Observasi Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kampus Pinang UNJA Teratai, Jln. Gadjah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi,
Kode Pos 36612. Telp (0743)21396;0741-583453

Nomor : 631/UN21.3.3.2/KM.05.01/2024
Hal : Permohonan Izin Observasi Awal

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 198/I Pasar Baru

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan observasi Awal, maka mahasiswa Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi membutuhkan data untuk Observasi Awal.

Berkenaan Dengan Perihal Surat Diatas, Bersama Ini Kami Sampaikan Kepada Saudara Nama Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi Dimaksud:

Nama	: Indah Maya Sari
Nim	: A1D121035
Dosen Pembimbing	: Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I., M.Ag Khoirunnisa, M.Pd
Judul	: Implementasi Model Role Playing untuk Meningkatkan Self Confidence Peserta didik Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" Kelas IV SDN 198/I Pasar Baru

Untuk itu, dimohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi di sekolah yang Saudara pimpin.
Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Muara Bulian, 10 Oktober 2024
Ketua Prodi PGSD

Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
NIP.196509011997022001

Lampiran 4: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 187/UN21.3/PT.01.04/2025
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

20 Januari 2025

Yth : **Kepala SDN 198/I Pasar Baru**

Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Bapak/Ibu/Saudara bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir/Skripsi mahasiswa. Kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama:

Nama : **Indah Maya Sari**
NIM : **A1D121035**
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I., M.Ag
2 Khoirunnisa, M.Pd.

Penelitian akan dilaksanakan pada:

Waktu : **17 Januari 2025 s/d 17 Februari 2025**
Judul Skripsi : **"Implementasi Model Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Peserta Didik Materi Indonesia Kaya Merdeka kelas Iv Sdn 198/I Pasar Baru".**

Demikian surat permohonan izin penelitian ini dibuat atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan BAKSI,



Delia Sartika, S.S., M.I.T.S., Ph.D
NIP 198110232005012002



Lampiran 5: Surat Selesai Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN BATANG HARI DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SD NEGERI NO. 198/I PASAR BARU KECAMATAN MUARA BULIAN	
Jl. Abdul Mutholib RT. 14 RW. 02 Kel. Pasar Baru NPSN : 10507226 NSS : Kodepos : 36613		
SURAT KETERANGAN Nomor : 421 2/ 27 / SDN 198 PASAR BARU		
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN No 198/I Pasar Baru, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari, Provinsi Jambi menerangkan bahwa :		
Nama	:	INDAH MAYA SARI
NIM	:	A1D121035
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi	:	Universitas Jambi
Mahasiswa tersebut telah melakukan kegiatan penelitian skripsi yang berjudul "Implementasi Model Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Peserta Didik Materi "Indonesia Kaya Budaya "Kelas IV SDN 198 / I Pasar Baru ." pada tanggal 17 Januari 2025 s/d 17 Februari 2025.		
Dengan demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya		
Muara Bulian, 17 Februari 2025 Kepala Sekolah  (Nurbayati, S.Pd. SD) NIP. 196707011993032005		

Lampiran 6: Validasi Modul Ajar

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA Lembar Validasi Modul Ajar Dengan Model *Role Playing*

Validator : Ria Astuti, S.Pd., SD
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Penyusun : Indah Maya Sari
Judul : Implementasi Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Peserta Didik Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" Kelas Iv Sdn 198/1 Pasar Baru

A. TUJUAN
Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan Modul Ajar dalam Implementasi Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Peserta Didik Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" Kelas IV SDN 198/1 Pasar Baru

B. PETUNJUK
1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validasi adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (kurang baik); 4 (baik); 5 (sangat baik).

C. PENILAIAN		Skor Penilaian				
No	Aspek yang diamati	1	2	3	4	5
I PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN						
1	Kejelasan kompetensi awal			✓		
2	Kesesuaian kompetensi awal dengan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan penjabaran tujuan pembelajaran ke pemahaman bermakna siswa			✓		
II ISI YANG DISAJIKAN						
1	Sistematika penyusunan modul ajar				✓	
2	Kesesuaian uraian kegiatan untuk setiap tahap pembelajaran menggunakan model <i>Role Playing</i>					✓
3	Kejelasan kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, isi, dan penutup)					✓

4.	Kelengkapan instrumen evaluasi (LKPD dan pedoman penilaian)			✓		
III BAHASA						
1.	Penggunaan bahan sesuai dengan EYD.			✓		
2.	Bahasa yang digunakan secara komunikatif.			✓		
3.	Kesederhanaan struktur kalimat.			✓		
IV WAKTU						
1.	Kesesuaian alokasi yang digunakan.				✓	
2.	Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran.				✓	

D. KOMENTAR/SARAN

*Revisi: Modul ini perlu koreksi awal
Fase II, pada bagian kerangka
1. Revisi: fase belajar
2. Revisi: fase belajar
3. Revisi: fase belajar*

Mengetahui Validator
Jambi,

Ria
Ria Astuti, S.Pd., SD
NIP. 198008012005012000

Scanned with ACE Scanner

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA Lembar Validasi Modul Ajar Dengan Model *Role Playing*

Validator : Ria Astuti, S.Pd., SD
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Penyusun : Indah Maya Sari
Judul : Implementasi Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Peserta Didik Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" Kelas Iv Sdn 198/1 Pasar Baru

A. TUJUAN
Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan Modul Ajar dalam Implementasi Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan *Self Confidence* Peserta Didik Materi "Indonesiaku Kaya Budaya" Kelas IV SDN 198/1 Pasar Baru

B. PETUNJUK
1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validasi adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (kurang baik); 4 (baik); 5 (sangat baik).

C. PENILAIAN		Skor Penilaian				
No	Aspek yang diamati	1	2	3	4	5
I PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN						
	1. Kejelasan kompetensi awal				✓	
	2. Kesesuaian kompetensi awal dengan tujuan pembelajaran				✓	
	3. Ketepatan penjabaran tujuan pembelajaran ke pemahaman bermakna siswa				✓	
II ISI YANG DISAJIKAN						
	1. Sistematika penyusunan modul ajar.					✓
	2. Kesesuaian uraian kegiatan untuk setiap tahap pembelajaran menggunakan model <i>Role Playing</i>					✓
	3. Kejelasan kegiatan pembelajaran (kegiatan pendahuluan, isi, dan penutup)				✓	

4.	Kelengkapan instrumen evaluasi (LKPD dan pedoman penilaian)			✓		
III BAHASA						
1.	Penggunaan bahan sesuai dengan EYD.				✓	
2.	Bahasa yang digunakan secara komunikatif.					✓
3.	Kesederhanaan struktur kalimat.					✓
IV WAKTU						
1.	Kesesuaian alokasi yang digunakan.					✓
2.	Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran.			✓		

D. KOMENTAR/SARAN

Mengetahui Validator
Jambi,

Ria
Ria Astuti, S.Pd., SD
NIP. 198008012005012000

Scanned with ACE Scanner

Lampiran 7: Modul Ajar Siklus 1 Pertemuan I

MODUL AJAR

- **Informasi Umum**

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Indah Maya Sari
Instansi	:	SD Negeri 198/I Pasar Baru
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Mata Pelajaran	:	IPAS
Fase / Kelas	:	B/4
Bab VI	:	Indonesia Kaya Budaya
Topik A	:	Keunikkan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

C. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian berbagai macam budaya yang ada di sekitar lingkungannya
2. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam upaya pelestarian budaya yang ada di lingkungannya.

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri
2. Bernalar kritis
3. Kreatif

E. Sarana dan Prasarana

1. Alat tulis
2. Gambar
3. Teks skenario

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan lebih aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran.

G. Jumlah Peserta Didik

Minimum 15, maksimum 25 peserta didik

H. Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Role Playing*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab.

• Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar. (C4)
2. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal secara jelas. (C5)
3. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik mampu menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri. (A2)

B. Pemahaman Bermakna

Menurut UU No.32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai-nilai, norma, sistem kepercayaan, dan ide-ide masyarakat setempat. Oleh karena itu, di setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Adapun ciri-ciri kearifan lokal yaitu:

1. memiliki kemampuan mengendalikan;
2. mampu bertahan dari pengaruh budaya luar;
3. mengakomodasi budaya luar;
4. memberi arah perkembangan budaya;
5. mengintegrasikan atau menyatukan budaya luar dan budaya asli.

Kearifan lokal berkaitan erat dengan pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan. Masyarakat memiliki sudut pandang tersendiri terhadap alam dan lingkungannya dan mengembangkan cara-cara tersendiri untuk memelihara keseimbangan alam serta lingkungan guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Fungsi dan manfaat kearifan lokal adalah:

1. pengembangan iptek;
2. pelestarian dan konservasi sumber daya alam;
3. pengembangan sumber daya manusia;
4. sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan;
5. bermakna sosial;
6. bermakna etika dan moral;
7. sebagai pengetahuan budaya.

Contoh kearifan lokal dalam bidang pemanfaatan sumber daya alam adalah Sasi Laut di Maluku. Sasi merupakan sebuah larangan untuk mengambil hasil alam tertentu. Larangan ini sebagai upaya pelestarian demi menjaga mutu dan populasi sumber daya alam tersebut. Saat ini, Sasi lebih bersifat hukum adat dibandingkan tradisi. Sasi digunakan sebagai cara

mengambil kebijakan dalam pengambilan hasil laut dan hasil pertanian.

Kebijakannya berupa penentuan masa jeda, yaitu masa dimana warga tidak boleh mengambil sumber daya dari laut dalam waktu tertentu dan di tempat yang telah ditentukan. Dengan adanya Sasi, warga pun lebih bijak dalam mengambil hasil laut, serta ekosistem laut pun tetap terjaga. Inilah salah satu kearifan lokal yang memiliki nilai etika dan moral terhadap alam. Seiring berjalannya waktu, globalisasi, serta masuknya teknologi, maka kearifan lokal menghadapi tantangan-tantangan yang mengancam keberadaan dan kelestariannya. Berikut adalah cara menjaga kelestarian budaya, yaitu:

1. Menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah.
2. Mempromosikan kekayaan budaya.
3. Mengikuti kegiatan kebudayaan di lingkungan sekitar.
4. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat bagi masyarakat.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal?
2. Bagaimana cara agar warisan budaya tetap lestari?
3. Apakah manfaat adanya warisan budaya di sekitarmu?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam, menanyakan kabar siswa dan mengisi lembar kehadiran - Sebelum memulai pembelajaran
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa
3. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking dengan bernyanyi sambil bermain.
4. Selanjutnya guru memerintahkan peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional Berkiburlah benderaku yang dipimpin oleh salah satu siswa perempuan.
5. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Kegiatan Inti

1. Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan bahwa setiap daerah di

Indonesia memiliki kebiasaan dan tradisi yang unik, yang sering kali menunjukkan kekayaan budaya masyarakat tersebut.

2. Guru memberi contoh kebiasaan unik yang ada di masyarakat sekitar, seperti upacara adat, tradisi perayaan, atau kebiasaan sehari-hari seperti gotong royong atau makan bersama.
3. Guru menjelaskan bahwa hari ini, siswa akan mempelajari kebiasaan masyarakat di sekitar mereka melalui kegiatan role playing.
4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok (4-5 orang per kelompok).
5. Setiap kelompok diberikan satu kebiasaan unik masyarakat dari daerah tertentu, misalnya:
 - Kuda Lumping (Jawa)
 - Tari Saman (Aceh)
 - Wayang kulit (Jawa)
6. Guru menjelaskan bahwa masing-masing kelompok akan memainkan peran dalam kebiasaan yang dipilih.
7. Setelah memiliki kelompok guru membagikan lembaran teks skenario bermain peran berdasarkan kelompoknya.
8. Peserta didik membaca dan memahami informasi tentang kebiasaan yang diberikan. Peserta didik berlatih menampilkan kebiasaan unik tersebut.
9. Setiap kelompok menampilkan perannya di depan kelas secara bergantian.
10. Kelompok lain mengamati dan mencatat hal-hal menarik dari penampilan teman-temannya.
11. Setelah selesai bermain peran peserta didik diminta mempresentasikan pesan moral dari teks skenario yang ditampilkan.
12. Selanjutnya peserta didik diminta untuk membaca bahan ajar agar lebih memahami manfaat warisan budaya dan kearifan lokal.

3. Kegiatan Penutup

1. Guru bertanya kepada siswa (Refleksi) :
 - Apa kebiasaan unik yang baru kalian ketahui?
 - Bagaimana perasaan kalian setelah memainkan peran tersebut?

- Apa manfaat dari memahami kebiasaan masyarakat lain?
2. Peserta didik memberikan tanggapan dan berbagi pengalaman selama bermain dalam lembar wawancra yang sudah di sediakan
 3. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara keseluruhan
 4. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

E. Asessmen Penilaian

Assesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. dan merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut.

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat mengidentifikasi (C4) keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar.	peserta didik dapat mengidentifikasi (C4) keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan sangat benar	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan benar.	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan cukup benar	Peserta didik kurang mampu menguraikan. mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal secara jelas

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal secara jelas	peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal dengan sangat benar	Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kearifan lokal secara jelas dengan benar	Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kearifan lokal secara jelas dengan cukup benar	Peserta didik kurang mampu memperjelas manfaat warisan budaya dan kearifan lokal secara jelas

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri	peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan cukup percaya diri.	Peserta didik kurang dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri

F. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan Pengayaan

Kegiatan pengayaan dapat dilakukan guru dengan meminta peserta didik diberikan tugas untuk melakukan wawancara dengan orang tua terkait keragaman budaya dan kearifan lokal serta pelestarian warisan budaya yang ada di sekitar lingkungannya tersebut.

Kegiatan Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai capaian sesuai dengan hasil penilaian masing-masing rubrik.

G. Glosarium

1. Capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.
2. Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diwariskan secara turun-temurun oleh suatu masyarakat. Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas dan kepribadian masyarakat.
3. Warisan adalah harta kekayaan yang ditinggalkan oleh seseorang setelah meninggal dunia. Warisan dapat berupa aset bergerak, aset tidak bergerak, hak, dan utang.
4. Warisan budaya adalah segala bentuk pencapaian, tradisi, dan artefak yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan budaya dapat berupa benda maupun tak benda.
5. Budaya adalah cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi oleh sekelompok orang. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia.
6. Wayang kulit berasal dari pulau Jawa dan Bali. Wayang kulit merupakan seni tradisional Indonesia yang menggunakan boneka kulit untuk dimainkan.
7. Tari saman adalah tarian tradisional dari suku Gayo di Aceh. Tarian ini biasanya ditampilkan dalam acara-acara penting seperti perayaan kelahiran Nabi Muhammad SAW, upacara pernikahan, dan hari raya.
8. Kuda lumping adalah tarian tradisional Jawa yang menampilkan sekelompok prajurit menunggang kuda tiruan. Tarian ini juga disebut jaran kepeng, jaranan, atau jathilan.
9. Teks skenario adalah naskah cerita yang berisi urutan adegan, dialog, tempat, dan keadaan dalam sebuah film atau acara televisi. Skenario juga disebut sebagai naskah layar atau naskah film.

H. Bahan Bacaan Guru & Siswa

- | | | | | | | |
|------|-------|------|-------|----|---|---------|
| Buku | Guru | IPAS | kelas | IV | Kurikulum | Merdeka |
| | | | | | https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BG-KLS%20IV.pdf | |
| Buku | Siswa | IPAS | kelas | IV | Kurikulum | Merdeka |
| | | | | | https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BG-KLS%20IV.pdf | |

[ulum21/IPAS-BS- KLS%20IV.pdf](#)

Daftar Pustaka

<https://drive.google.com/file/d/158gSDbiUOIEd05GVEitB6Jjd2kQPHqMR/view>
[https://desatepus.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/2710-Wayang-Kulit--Seni-Tradisional-Indonesia-yang-Menghidupkan Mitos-dan-Legenda](https://desatepus.gunungkidulkab.go.id/first/artikel/2710-Wayang-Kulit--Seni-Tradisional-Indonesia-yang-Menghidupkan-Mitos-dan-Legenda) <https://isbiaceh.ac.id/tari-saman/> <https://www.gramedia.com/literasi/tari-kuda-lumping/>

Muara Bulian, 20 Januari 2025

Mengetahui,

Wali kelas IV



Ria Astuti, S.Pd, SD
NIP. 198008012005011000

Mahasiswa



Indah Maya Sari
NIM. A1D121035

Lampiran 8: Modul Ajar Siklus I pertemuan II

MODUL AJAR

- **Informasi Umum**

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Indah Maya Sari
Instansi	:	SD Negeri 198/I Pasar Baru
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Mata Pelajaran	:	IPAS
Fase / Kelas	:	B/4
Bab VI	:	Indonesia Kaya Budaya
Topik A	:	Keunikkan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

C. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian berbagai macam budaya yang ada di sekitar lingkungannya
2. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam upaya pelestarian budaya yang ada di lingkungannya.

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri,
2. Bernalar kritis,
3. Kreatif.

4. Gotong Royong

E. Sarana dan Prasarana

1. Alat tulis
2. Kertas HVS
3. Bahan Bacaan

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan lebih aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran.

G. Jumlah Peserta Didik

Minimum 15, maksimum 25 peserta didik

H. Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Role Playing*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, game, demonstrasi

• Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan tanya jawab, peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar. (C4)
2. Melalui kegiatan membaca, peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal secara jelas. (C5)
3. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik mampu menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri. (C6).

B. Pemahaman Bermakna

Menurut UU No.32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan

Lingkungan Hidup, kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai-nilai, norma, sistem kepercayaan, dan ide-ide masyarakat setempat. Oleh karena itu, di setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Adapun ciri-ciri kearifan lokal yaitu:

1. memiliki kemampuan mengendalikan;
2. mampu bertahan dari pengaruh budaya luar;
3. mengakomodasi budaya luar;
4. memberi arah perkembangan budaya;
5. mengintegrasikan atau menyatukan budaya luar dan budaya asli.

Kearifan lokal berkaitan erat dengan pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan. Masyarakat memiliki sudut pandang tersendiri terhadap alam dan lingkungannya dan mengembangkan cara-cara tersendiri untuk memelihara keseimbangan alam serta lingkungan guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Fungsi dan manfaat kearifan lokal adalah:

1. pengembangan iptek;
2. pelestarian dan konservasi sumber daya alam;
3. pengembangan sumber daya manusia;
4. sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan;
5. bermakna sosial;
6. bermakna etika dan moral;
7. sebagai pengetahuan budaya.

Contoh kearifan lokal dalam bidang pemanfaatan sumber daya alam adalah Sasi Laut di Maluku. Sasi merupakan sebuah larangan untuk mengambil hasil alam tertentu. Larangan ini sebagai upaya pelestarian demi menjaga mutu dan populasi sumber daya alam tersebut. Saat ini, Sasi lebih bersifat hukum adat dibandingkan tradisi. Sasi digunakan sebagai cara mengambil kebijakan dalam pengambilan hasil laut dan hasil pertanian.

Kebijakannya berupa penentuan masa jeda, yaitu masa dimana warga tidak

boleh mengambil sumber daya dari laut dalam waktu tertentu dan di tempat yang telah ditentukan. Dengan adanya Sasi, warga pun lebih bijak dalam mengambil hasil laut, serta ekosistem laut pun tetap terjaga. Inilah salah satu kearifan lokal yang memiliki nilai etika dan moral terhadap alam. Seiring berjalannya waktu, globalisasi, serta masuknya teknologi, maka kearifan lokal menghadapi tantangan-tantangan yang mengancam keberadaan dan kelestariannya. Berikut adalah cara menjaga kelestarian budaya, yaitu:

1. Menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah.
2. Mempromosikan kekayaan budaya.
3. Mengikuti kegiatan kebudayaan di lingkungan sekitar.
4. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat bagi masyarakat.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang dimaksud dengan kearifan lokal?
2. Bagaimana cara agar warisan budaya tetap lestari?
3. Apakah manfaat adanya warisan budaya di sekitarmu?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam, menanyakan kabar siswa dan mengisi lembar kehadiran - Sebelum memulai pembelajaran
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa
3. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* dengan bernyanyi sambil bermain.
4. Selanjutnya guru memerintahkan peserta didik menyanyikan lagu wajib nasional Berkibirlah benderaku yang dipimpin oleh salah satu siswa perempuan.
5. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Sebelum masuk dalam materi pembelajaran guru melakukan apersepsi tentang pembelajaran sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan gambar pembuka

di Bab 6 di Buku Siswa dan menyebutkan pakaian khas dalam gambar.

2. Setelah itu tanyakan pendapat mereka mengenai pakaian yang dipakai dalam gambar tersebut. Galilah pengetahuan peserta didik mengenai batik sebagai salah satu warisan budaya Indonesia
3. Selanjutnya guru memberikan pemahaman terkait definisi kearifan lokal dan manfaat warisan budaya serta cara menjaganya.
4. Setelah itu arahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan wawancara dengan teman sebayanya tentang keunikan kebiasaan masyarakat dilingkungan sekitarnya.
5. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa pasangan, setelah itu peserta didik di persilahkan untuk melakukan wawancara
6. Setelah melakukan wawancara, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil dari wawancara nya secara berpasangan, dan mengingatkan peserta didik untuk melengkapi tabel yang sudah di sediakan.
7. Peserta didik dipersilahkan untuk berlatih terlebih dahulu sebelum memerankan perannya.
8. Guru menjelaskan bahwa masing-masing kelompok akan memainkan peran berdasarkan hasil wawancara yang di dapatkan, peran ini dimainkan dengan metode bermain dengan aturan peserta didik yang mempresentasikan hasil wawancaranya diharuskan memberikan clue atau petunjuk dengan gerakan kepada observer atau peserta didik lainnya terkait keunikan budaya sekitar apa yang dia dapatkkan.
9. Selanjutnya peserta didik lain dipersilahkan untuk menjawab secara beraturan jangan berebutan agar pembelajaran tetap kondusif, bagi peserta didik yang menebak dengan benar akan mendapat giliran presentasi hasil wawancaranya.
10. Setelah itu guru memerintahkan pserta didik untuk mengerjakan LKPD yang sudah di sediakan
11. Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

3. Kegiatan Penutup

1. Guru bertanya kepada siswa (Refleksi) :
 - Menurut kalian, apa itu kearifan lokal?
 - Kebiasaan seperti apakah yang masih biasa dilakukan?
 - Apa saja tujuan dari kebiasaan yang biasa dilakukan tersebut?
2. Peserta didik memberikan tanggapan dan berbagi pengalaman selama bermain dalam lembar wawancara yang sudah di sediakan
3. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran secara keseluruhan
4. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

E. Asesmen Penilaian

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. dan merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut.

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat mengidentifikasi (C4) keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar.	peserta didik dapat mengidentifikasi (C4) keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan sangat benar	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan benar.	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan cukup benar	Peserta didik kurang mampu menguraikan. mengidentifikasi keragaman budaya dan kearifan lokal daerahnya masing-masing dengan baik dan benar

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal secara jelas

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal secara jelas	peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kerifan lokal dengan benar	Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kearifan lokal secara jelas dengan benar	Peserta didik dapat memperjelas manfaat warisan budaya dan kearifan lokal secara jelas dengan cukup benar	Peserta didik kurang mampu memperjelas manfaat warisan budaya dan kearifan lokal secara jelas

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik dapat menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri	peserta didik dapat menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan cukup percaya diri.	Peserta didik kurang dapat menciptakan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri

F. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan Pengayaan

Kegiatan pengayaan dapat dilakukan guru dengan meminta peserta didik diberikan tugas untuk melakukan wawancara dengan orang tua terkait keragaman budaya dan kearifan lokal serta pelestarian warisan budaya yang ada di sekitar lingkungannya tersebut.

Kegiatan Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai capaian sesuai dengan hasil penilaian masing-masing rubrik.

G. Glosarium

1. Capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.
2. Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diwariskan secara turun-temurun oleh suatu masyarakat. Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas dan kepribadian masyarakat.
3. Warisan adalah harta kekayaan yang ditinggalkan oleh seseorang setelah meninggal dunia. Warisan dapat berupa aset bergerak, aset tidak bergerak, hak, dan utang.
4. Warisan budaya adalah segala bentuk pencapaian, tradisi, dan artefak yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan budaya dapat berupa benda maupun tak benda.

5. Budaya adalah cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi oleh sekelompok orang. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia.

H. Bahan Bacaan Guru & Siswa

Buku Guru IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BG-KLS%20IV.pdf>

Buku Siswa IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS%20IV.pdf>

I. Daftar Pustaka

<https://drive.google.com/file/d/158gSDbiUOIEd05GVEitB6Jd2kQPHqMR/view>

<https://www.liputan6.com/hot/read/5371703/skenario-adalah-naskah-cerita-dalam-film-begini-cara-membuatnya>

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>

<https://www.prudentialsyariah.co.id/id/pulse/article/apa-itu-warisan/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Warisan_budaya

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BG-KLS%20IV.pdf>

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS%20IV.pdf>

Muara Bulian, 20 Januari 2025

Mengetahui,

Wali kelas IV



Ria Astuti, S.Pd

NIP.

Mahasiswa



Indah Maya Sari

NIM. A1D121035

Lampiran 9: Modul Ajar Siklus II Pertemuan I

MODUL AJAR

- **Informasi Umum**

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Indah Maya Sari
Instansi	:	SD Negeri 198/I Pasar Baru
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Mata Pelajaran	:	IPAS
Fase / Kelas	:	B/4
Bab VI	:	Indonesia Kaya Budaya
Topik B	:	Kekayaan Budaya Indonesia

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

C. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian kearifan lokal di lingkungan sekitarnya.
2. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam memerankan kebiasaan atau keunikan yang ada di sekitarnya.

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri,
2. Bernalar kritis,
3. Kreatif.

E. Sarana dan Prasarana

1. Alat tulis
2. Video pembelajaran
3. Proyektor
4. laptop

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan lebih aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran.

G. Jumlah Peserta Didik

Minimum 15, maksimum 25 peserta didik

H. Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Role Playing*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, Demonstrasi

• Komponen Inti

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati gambar peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di indonesia dengan baik dan benar. (C4)
2. Dengan memahami bahan ajar peserta didik mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di indonesia dengan jelas. (C5)
3. Dengan menyimak video pembelajaran peserta didik dapat menumbuhkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan penuh percaya diri. (C6)

B. Pemahaman Bermakna

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia Indonesia berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.
2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasar kan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) mencatat hingga Desember 2019). Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.
3. Perbedaan Kondisi Alam Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.
4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Karena keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar. Kekayaan budaya Indonesia adalah warisan budaya yang tak ternilai, terdiri dari berbagai macam tarian, lagu, alat musik, rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas. Contoh kekayaan budaya Indonesia:

- Tarian: Tari Saman, Tari Reog Ponorogo, Tari Kecak, Tari Pendet, Tari Bali, dan tarian daerah lainnya
- Alat musik: Angklung, Gamelan, dan alat musik tradisional lainnya
- Rumah adat: Rumah adat tradisional yang khas dari setiap provinsi di Indonesia
- Pakaian adat: Pakaian adat khas dari berbagai suku bangsa di Indonesia
- Makanan khas: Makanan khas Indonesia yang kaya rempah-rempah, seperti pempek, kerak telur, nasi lengko, nasi gudeg, rujak cingur, ayam betutu, dan ayam taliwang
- Warisan budaya dunia: Candi Borobudur, Pencak Silat, Wayang Kulit, Noken, Perahu Pinisi, dan keris

Keberagaman budaya Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang tidak dimiliki bangsa lain. Kekayaan budaya Indonesia dapat memberikan inspirasi, identitas, dan kebanggaan bagi setiap warga negara.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang dimaksud dengan keragaman?
2. Apa itu keragaman budaya?
3. Bagaimana bentuk keragaman budaya?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam, menanyakan kabar siswa dan mengisi lembar kehadiran - Sebelum memulai pembelajaran
2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa

3. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan ice breaking dengan bernyanyi sambil bermain.
4. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai.
5. masuk dalam materi pembelajaran guru melakukan apersepsi tentang pembelajaran sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

1. Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan sedikit pengertian keberagaman dan pengertian keberagaman budaya indonesia serta memberikan contohnya.
2. Lalu, guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terkait pemahaman peserta didik tentang keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitarnya.
3. Guru menjelaskan bahwa hari ini, siswa akan mempelajari tentang keragaman budaya indonesia
4. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok belajar
5. Setiap kelompok diberikan 2 kerta untuk di pilih yang memilih hanya ketua kelompok, di dalam kertas tersebut berisikan tari tradisional dan bahasa daerah, cara mainnya kelompok yang mendapatkan tari tradisional maka akan menghafal tarian dan menampilkannya di depan kelas, dan bagi kelompok yang mendapatkan bahasa daerah akan melakukan dialog singkat seperti bermain peran.
6. Guru menjelaskan bahwa masing-masing kelompok akan memainkan peran berdasarkan kertas yang dipilih.
7. Setelah guru menjelaskan peraturan pembelajarannya barulah ditampilkan video tari tradisional yang harus di tampilkan peserta didik dan guru memberikan teks dialog berisi bahasa daerah dari setiap provinsi di indonesia sebagai skenario bermain peran.
8. Peserta didik membaca dan memahami bahan yang akan ditampilkan. Selain itu Peserta didik berlatih menampilkan keragaman budaya tersebut.
9. Sebel ditampilkan guru dan peserta didik melakukan penataan ruang kelas terlebih dahulu agar tidak mengganggu jalannya permainan peran.

10. Setiap kelompok menampilkan perannya di depan kelas secara bergantian.
11. Bagi kelompok yang belum tampil diminta mengamati dan mencatat hal-hal menarik dari penampilan teman-temannya.
12. Setelah itu peserta didik diminta untuk mengamati gambar keragaman budaya Indonesia yang ada di buku siswa. sebagai pedoman untuk mengerjakan LKPD 2
13. Setelah penampilan berlangsung peserta didik diminta mengerjakan LKPD 3 untuk menjawab beberapa pertanyaan dari guru terkait faktor-faktor yang menyebabkan Indonesia memiliki keberagaman budaya.
14. Setelah selesai mengerjakan seluruh rangkaian pembelajaran peserta didik dan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di bahas sebelumnya.

3. Kegiatan Penutup

1. Guru bertanya kepada siswa (Refleksi) :
 - Apa keragaman budaya yang kalian ketahui?
 - Bagaimana perasaan kalian setelah memainkan peran tersebut?
 - Apa faktor yang membuat Indonesia memiliki keragaman budaya?
2. Peserta didik memberikan tanggapan dan berbagi pengalaman selama bermain dalam lembar kertas refleksi
3. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

E. Asesmen Penilaian **Asesmen Formatif**

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. dan merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut.

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan baik dan benar

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan baik dan benar.	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan sangat benar	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan benar.	peserta didik dapat mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan cukup benar	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan baik dan benar.

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di Indonesia dengan jelas

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di Indonesia dengan jelas.	peserta didik mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di Indonesia dengan sangat jelas.	Peserta didik mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di Indonesia dengan jelas	Peserta didik mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di Indonesia dengan cukup jelas.	Peserta didik kurang mampu membenarkan faktor penyebab keberagaman di Indonesia dengan jelas

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik dapat menumbuhkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan penuh percaya diri

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri	peserta didik dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan cukup percaya diri.	Peserta didik kurang dapat menampilkan cara melestarikan warisan budaya dengan penuh percaya diri

F. Pengayaan dan remedial

Kegiatan Pengayaan

Kegiatan pengayaan dapat dilakukan guru dengan meminta peserta didik diberikan tugas untuk melakukan wawancara dengan orang tua terkait keragaman budaya Indonesia serta jenis-jenisnya.

Kegiatan Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai capaian sesuai dengan hasil penilaian masing-masing rubrik.

G. Glosarium

1. Capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.
2. Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diwariskan secara turun-temurun oleh suatu masyarakat. Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas dan kepribadian masyarakat.
3. Budaya adalah cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi oleh sekelompok orang. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia.
4. Teks skenario adalah naskah cerita yang berisi urutan adegan, dialog, tempat, dan keadaan dalam sebuah film atau acara televisi. Skenario juga disebut sebagai naskah layar atau naskah film.
5. Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun-temurun oleh masyarakat di suatu wilayah. Bahasa daerah juga disebut bahasa regional.
6. Tarian daerah adalah tarian tradisional yang khas dari suatu daerah di Indonesia. Tarian daerah biasanya sudah ada sejak zaman nenek moyang dan dilestarikan hingga saat ini.
7. Pada dasarnya, keberagaman adalah suatu kondisi yang terdapat bermacam-macam perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu di

tengah kehidupan bermasyarakat.

8. Keragaman budaya adalah kondisi ketika terdapat banyak perbedaan budaya dalam suatu masyarakat. Perbedaan ini dapat terjadi antara kelompok etnis, suku bangsa, agama, atau wilayah geografis.

H. Bahan Bacaan Guru & Peserta didik

Buku Guru IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum/21/IPAS-BG- KLS%20IV.pdf>

Buku Siswa IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum/21/IPAS-BS- KLS%20IV.pdf>

I. Daftar Pustaka

<https://drive.google.com/file/d/158gSDbiUOIEd05GVEitB6Jjd2kQ>

[PHqMR/view](https://drive.google.com/file/d/158gSDbiUOIEd05GVEitB6Jjd2kQ)

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IP>

[AS.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IP)

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum>

[21/IPAS-BG- KLS%20IV.pdf](https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum)

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS%20IV.pdf>
<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/792/kontribusi-kosakata-bahasa-daerah-dalam-bahasa-indonesia>
<https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20221124135704-569-878145/71-tari-daerah-di-indonesia-dan-asalnya-dari-aceh-hingga-papua>
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjSvq-PxM2LAXWIS2wGHZBI4EQFnoECC4QAw&url=https%3A%2F%2Fwww.gramedia.com%2Fliterasi%2Fpengertian-keberagaman-dan-faktornya%2F%23%3A~%3Atext%3DPada%2520dasarnya%252C%2520keberagaman%2520adalah%2520suatu%2C%2520definisi%2520dari%2520keberagaman%2520itu%252F&usg=AOvVaw1BGE0mi3hR_vXiEqdDMPJb&opi=89978449
<https://bobo.grid.id/read/084204710/apa-itu-keragaman-budaya-ini-pengertian-dan-contohnya-di-indonesia?page=all>
<https://www.detik.com/jateng/budaya/d-7156204/6-jenis-keragaman-budaya-di-indonesia-dan-faktor-yang-memengaruhinya>

Muara Bulian, 20 Januari 2025

Mengetahui,

Wali kelas IV



Ria Astuti, S.Pd., SD

NIP. 198008012005012000

Mahasiswa



Indah Maya Sari

NIM. A1D121035

Lampiran 10 Modul Ajar siklus II Pertemuan II
MODUL AJAR

• **Informasi Umum**

A. Identitas Modul

Penyusun	:	Indah Maya Sari
Instansi	:	SD Negeri 198/I Pasar Baru
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Mata Pelajaran	:	IPAS
Fase / Kelas	:	B/4
Bab VI	:	Indonesia Kaya Budaya
Topik C	:	Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

C. Kompetensi Awal

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian keragaman budaya Indonesia.
2. Peserta didik dapat mengetahui jenis-jenis keberagaman budaya di Indonesia

D. Profil Pelajar Pancasila

1. Mandiri,
2. Bernalar kritis,
3. Kreatif.

4. Berkebhinekaan Global
5. Gotong royong

E. Sarana dan Prasarana

1. Alat tulis
2. Teks skenario

F. Target Peserta Didik

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan lebih aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran.

G. Jumlah Peserta Didik

Minimum 15, maksimum 25 peserta didik

H. Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Role Playing*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan, Demonstrasi

• **Komponen Inti**

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca bahan ajar peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dengan baik dan benar. (C4)
2. Dengan bermain peran peserta didik dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan penuh percaya diri (C5)

B. Pemahaman Bermakna

Dalam keragaman budaya yang kita miliki terdapat manfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, maupun di masyarakat. Manfaat dari keberagaman sosial budaya bangsa Indonesia sebagai berikut.

- menjadi identitas negara di mata dunia;
- memperkaya kebudayaan nasional;
- mempererat persaudaraan
- saling mengenal satu sama lain;
- dapat dijadikan aset wisata yang menambah pendapatan negara, menciptakan lapangan kerja;
- menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia;
- dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan;
- dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik;
- menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa memiliki dan menghargai.

Agar keberagaman yang kita miliki menjadi penguat dan pemersatu bangsa, maka kita sebagai bagian bangsa dan negara Indonesia sudah sepatutnya menjunjung tinggi nilai-nilai menghargai keberagaman sesuai dengan pengamalan Pancasila. Hal ini dapat diwujudkan dengan menunjukkan sikap seperti:

1. menghindari sikap egois;
2. lebih membuka diri terhadap pendapat dan pandangan orang lain;
menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan;
3. bersikap adil dan tidak membedakan satu sama lain;
4. berusaha mengenal dan belajar budaya daerah lain;
5. menghormati adat kebiasaan suku bangsa lain;
6. tidak memandang rendah suku atau budaya bangsa lain;
7. tidak menganggap suku dan budayanya paling tinggi dan paling baik;
8. menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa yang tak

ternilai harganya;

9. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional seperti seni tari, seni musik, dan seni pertunjukan.
10. lebih mementingkan negara dan kepentingan bersama daripada kepentingan daerah.

Upaya-upaya di atas harus dilakukan oleh semua anggota masyarakat bersama-sama dengan pemerintah dan para pemangku kepentingan. Dengan demikian keberagaman akan membuat bangsa kita menjadi sebuah bangsa yang kaya dan besar, juga arif dalam bertindak. Banyaknya keberagaman yang ada di Indonesia justru bisa menjadi kekuatan besar terutama jika dilandasi dengan nilai-nilai persatuan dan kesatuan NKRI. kesenangannya. Kita bangga menjadi bagian bangsa Indonesia. Kebanggaan ini dapat diwujudkan dengan menjunjung tinggi, mengapresiasi, dan melestarikan budaya yang kita miliki. Berikut adalah beberapa cara melestarikan keragaman budaya di Indonesia:

1. Menyaring budaya asing yang masuk Indonesia.
2. Mengajarkan budaya kepada orang lain
3. Mengikuti festival kebudayaan.
4. Mengenalkan kebudayaan Indonesia di luar negeri.
5. Mengetahui dan selalu mencari informasi keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.
6. Menghormati kelompok lain yang menjalankan kebiasaan sosial dan adat istiadatnya.
7. Menghargai hasil kebudayaan suku bangsa lain.
8. Mempelajari dan menguasai seni budaya bangsa sesuai minat dan bakatnya

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia?
2. Bagaimana cara melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?
3. Bagaimana cara menghargai keragaman budaya yang ada di lingkunganmu?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

- Guru memberikan salam, menanyakan kabar peserta didik dan mengisi lembar kehadiran sebelum memulai pembelajaran.
- Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa
- Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran dengan pembelajaran sebelumnya.

2. Kegiatan Inti

1. Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan sedikit pengertian keberagaman dan pengertian keberagaman budaya Indonesia serta memberikan contohnya.
2. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka topik C pada buku siswa.
3. Lanjutkan diskusi dengan bertanya mengenai manfaat keberadaan keberagaman di lingkungan sekitar.
4. Ajukan pertanyaan esensial kepada peserta didik yang terdapat pada topik C di buku siswa.
5. Dilanjutkan dengan guru membagikan peserta didik menjadi beberapa kelompok
6. Setelah itu guru memberi tahu peserta didik terkait judul skenario yang akan dimainkan, dan memilih peserta didik yang akan bermain peran, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
7. Setelah dipilih, peserta didik terpilih dipersilahkan untuk berlatih sesuai peran yang didapatkan.
8. Setelah berlatih, peserta didik dan yang lainnya mengatur ruangan kelas untuk persiapan bahan pertunjukan.
9. Selama penampilan berlangsung diharapkan observer memperhatikan dengan baik karena nantinya guru akan menanyakan pendapat dari observer terkait penampilan temannya.
10. Selanjutnya permainan peran dimulai di posisi yang sudah disiapkan bersama-sama.
11. Guru membimbing jalannya proses bermain peran, jika peserta didik merasa

kesulitan diperbolehkan bertanya pada guru

12. Setelah penampilan guru melakukan diskusi dengan peserta didik guna melakukan evaluasi apakah akan mengulang proses bermain peran atau tidak, serta apa kekurangan dan kelebihan permainan tersebut.
13. Selanjutnya guru memerintahkan peserta didik untuk mengerjakan lembar kerja 2 yang sudah disediakan
14. Setelah pembelajaran guru dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan.

3. Kegiatan Penutup

1. Guru bertanya kepada siswa (Refleksi) :
 - a. Apa yang sudah kalian pelajari dari aktivitas di bagian ini?
 - b. Apa Manfaat keragaman budaya di Indonesia?
 - c. Apa yang bisa kamu lakukan untuk melestarikan budaya Indonesia?
2. Peserta didik memberikan tanggapan dan berbagi pengalaman selama bermain dalam lembar kertas refleksi
3. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

E. Asesmen/ penilaian
Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini. Kegiatan dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. dan merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut.

Tabel 1.1 Rubrik Penilaian Peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di indonesia dengan baik dan benar.

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dengan baik dan benar.	peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dengan sangat baik dan benar.	peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dengan baik dan benar.	peserta didik dapat mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dengan cukup benar	Peserta didik kurang mampu mendeskripsikan manfaat keragaman budaya di Indonesia dengan baik dan benar.

Tabel 1.2. Rubrik Penilaian Peserta didik dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan penuh percaya diri

Kriteria	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
Peserta didik dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan penuh percaya diri.	peserta didik dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan sangat penuh percaya diri	Peserta didik dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan percaya diri	Peserta didik dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan cukup percaya diri	Peserta didik kurang dapat menerapkan cara melestarikan kebudayaan Indonesia dengan penuh percaya diri

F. Pengayaan dan remedial

Kegiatan Pengayaan

Kegiatan pengayaan dapat dilakukan guru dengan meminta peserta didik diberikan tugas untuk melakukan wawancara dengan orang tua terkait cara melestarikan keragaman budaya Indonesia.

Kegiatan Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai capaian sesuai dengan hasil penilaian masing-masing rubrik.

G. Glosarium

1. Capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran.
2. Kearifan lokal adalah nilai-nilai, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diwariskan secara turun-temurun oleh suatu masyarakat. Kearifan lokal merupakan bagian dari identitas dan kepribadian masyarakat.
3. Budaya adalah cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi oleh sekelompok orang. Budaya merupakan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia.
3. Teks skenario adalah naskah cerita yang berisi urutan adegan, dialog, tempat, dan keadaan dalam sebuah film atau acara televisi. Skenario juga disebut sebagai naskah layar atau naskah film.
4. Bahasa daerah adalah bahasa yang digunakan secara turun-temurun oleh masyarakat di suatu wilayah. Bahasa daerah juga disebut bahasa regional.
5. Tarian daerah adalah tarian tradisional yang khas dari suatu daerah di Indonesia. Tarian daerah biasanya sudah ada sejak zaman nenek moyang dan dilestarikan hingga saat ini.
6. Pada dasarnya, keberagaman adalah suatu kondisi yang terdapat bermacam-macam perbedaan yang dimiliki oleh setiap individu di tengah kehidupan bermasyarakat.
7. Keragaman budaya adalah kondisi ketika terdapat banyak perbedaan

budaya dalam suatu masyarakat. Perbedaan ini dapat terjadi antara kelompok etnis, suku bangsa, agama, atau wilayah geografis.

8. Melestarikan adalah upaya untuk menjaga, mempertahankan, atau mengoptimalkan sesuatu agar tetap seperti keadaan semula.
9. Melestarikan budaya adalah upaya untuk menjaga dan mempertahankan nilai-nilai, tradisi, dan keaslian budaya. Upaya ini dilakukan agar budaya tetap lestari dan relevan dengan perkembangan zaman.

H. Bahan Bacaan Guru & Siswa

Buku Guru IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BG- KLS%20IV.pdf>

Buku Siswa IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS- KLS%20IV.pdf>

I. Daftar Pustaka

<https://drive.google.com/file/d/158gSDbiUOIEd05GVEitB6Jjd2kQPHqMR/view>

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BG- KLS%20IV.pdf>

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS%20IV.pdf>

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/792/kontribusi-kosakata-bahasa-daerah- dalam-bahasa-indonesia>

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8 &ved=2ahUKEwjSvq-PxM2LAxWIS2wGHZBII4EQFnoECC4QAw&url=https%3A%2F%2Fwww.gramedia.com%2Fliterasi%2Fpengertian-keberagaman-dan-faktornya%2F%23%3A~%3Atext%3DPada%2520dasarnya%252C%2520keberagaman%2520adalah%2520suatu%2Csih%2520definisi%2520dari%2520keberagaman%2520itu%253F&usg=AOvVaw1BGE0mi3hRvXiEqdDMPJb&opi=89978449>

<https://bobo.grid.id/read/084204710/apa-itu-keragaman-budaya-ini-pengertian-dan- contohnya-di-indonesia?page=all>

<https://dprd.jatengprov.go.id/media-tradisional-melestarikan-cara-kita-menjaga-warisan-budaya/>

Muara Bulian, 20 Januari 2025

Mengetahui,

Wali kelas IV



Ria Astuti, S.Pd., SD

NIP. 198008012005012000

Mahasiswa



Indah Maya Sari

NIM. A1D121035

Lampiran 11: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I pertemuan I

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta

					merancang skenario.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan		✓	Guru belum melakukan penataan ruang kelas, dan belum memilih pengamat

		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peert didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup	✓		Guru telah mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan menghubungkan

					nya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Lampiran 12 Lembar Aktivitas Guru Siklus I pertemuan II

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta merancang skenario permainan peran.

		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan		✓	Guru belum menata ruang kelas, dan guru belum memilih pengamat
		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peert didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi

					hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup		✓	Guru belum mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan menghubungkannya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi

		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Lampiran I3: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II pertemuan I

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta

					merancang skenario.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan	✓		Guru telah menata ruang kelas, dan guru telah memilih pengamat
		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan

					bantuan bagi peserta didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup	✓		Guru telah mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan menghubungkan nya dengan materi.

3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Lampiran 14: Lembar Observasi Aktivitas Guru siklus II pertemuan II

No.	Kegiatan	Aktivitas Yang diamati	Terlaksana	Tidak Terlaksana	Deskripsi
1.	Pendahuluan	Guru menyampaikan salam	✓		Guru sudah menyampaikan salam
		Guru mengecek kehadiran peserta didik	✓		Guru sudah mengecek kehadiran peserta didik
		Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran
2.	Kegiatan Inti	Persiapan	✓		Guru telah menjelaskan materi dan memberikan pemahaman awal tentang permasalahan yang akan di pecahkan, serta

					merancang skenario.
		Orientasi dan pemilihan peran	✓		Guru telah memberikan arahan tentang peran yang akan dimainkan dan menjelaskan skenario secara singkat, lalu guru memilih pemain peran dan peserta didik yang tidak terpilih akan menjadi observer.
		Penataan ruang dan pengamatan			Guru telah menata ruang kelas, dan guru telah memilih pengamat

		Bermain peran	✓		Guru telah memberikan bantuan bagi peert didik yang kesulitan dalam berperan
		Diskusi dan evaluasi	✓		Guru telah melakukan diskusi hasil permainan serta melakukan evaluasi terkait materi dengan peran yang dimainkan
		Generalisasi & Penutup	✓		Guru telah mengarahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari permainan peran dan menghubunga

					nnya dengan materi.
3.	Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Guru telah membuat kesimpulan dari materi pembelajaran
		Melaksanakan kegiatan refleksi	✓		Guru telah melaksanakan kegiatan refleksi
		Melaksanakan Doa bersama	✓		Guru telah membimbing peserta didik melakukan doa bersama
		Menyampaikan salam penutup	✓		Guru telah menyampaikan salam penutup pada peserta didik.

Lampiran 15: Hasil Observasi *Self confidence* pada siklus I pertemuan I

No.	Nama Peserta Didik	Indikator <i>Self Confidence</i>																								Jumlah skor yang dicapai	Persentase	
		Tidak Gerogi				Berani mengemukakan an pendapat				Berani mengambil keputusan				Memiliki konsep diri yang positif				Mampu bersosialisasi dengan teman				Percaya pada kemampuan sendiri						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	AZZA	√					√			√				√				√					√				8	40%
2.	AF		√					√			√				√				√						√		13	65%
3.	AD	√					√			√					√			√						√			9	45%
4.	AZ			√			√				√				√					√			√				12	60%
5.	DA	√					√			√						√			√			√					9	45%
6.	DRA		√				√			√					√				√			√					12	60%
7.	MAH	Tidak Hadir																										
8.	HFS	√					√			√				√				√				√					6	30%
9.	J	√					√			√				√					√			√					9	45%
10.	KSR	√					√			√					√				√			√					8	40%
11.	MK	√					√			√				√				√				√					9	45%
12.	MA	√					√			√				√					√				√				10	50%
13.	MAR		√				√			√					√			√						√			11	55%
14.	MSA		√					√			√					√			√						√		16	84%
15.	R	√						√		√					√					√		√					11	55%
16.	SN	√					√			√						√			√				√				10	50%
17.	SYN		√					√		√				√						√				√			14	70%
18.	YRA			√			√			V				√				√				√					9	45%
19.	ZAM		√					√		√						√			√					√			10	50%
		Jumlah Skor																								829		
		Persentase Rata-Rata Kelas																								43.63		

Lampiran 16: Hasil Observasi *self confidence* siklus I Pertemuan II

No.	Nama Peserta Didik	Indikator <i>Self Confidence</i>																				Jumlah skor yang dicapai	Persentase				
		Tidak Gerogi				Berani mengemukakan pendapat				Berani mengambil keputusan				Memiliki konsep diri yang positif				Mampu bersosialisasi dengan teman						Percaya pada kemampuan sendiri			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AZZA	√					√			√				√				1	√			1	√			9	47%
2.	AF			√				√			√			√					√						√	16	84%
3.	AD	√					√			√				√				√				√				10	52%
4.	AZ		√				√				√			√				√				√				10	52%
5.	DA	Tidak Hadir																									
6.	DRA			√					√	√						√				√			√			16	84%
7.	MAH	√					√			√				√				√				√				8	42%
8.	HFS	Tidak Hadir																									
9.	J	√					√				√				√				√			√				10	52%
10.	KSR	√				√				√					√				√			√				8	42%
11.	MK		√				√				√			√				√						√		11	57%
12.	MA	√						√			√			√					√			√				11	57%
13.	MAR	√					√				√				√				√			√				9	47%
14.	MSA			√				√				√					√			√			√			16	84%
15.	R		√					√		√					√					√			√			13	68%
16.	SN	√					√			√				√					√			√				9	47%
17.	SYN		√					√			√			√					√				√			14	73%
18.	YRA		√						√			√					√				√					14	73%
19.	ZAM				√			√		√				√				√					√			12	63%
		Jumlah Skor																						1.024			
		Persentase Rata-Rata Kelas																						53,89			

Lampiran 17: Hasil Observasi Self confidence siklus II pertemuan I

No.	Nama Peserta Didik	Indikator <i>Self Confidence</i>																								Jumlah skor yang dicapai	Persentase
		Tidak Gerogi				Berani mengemukakan pendapat				Berani mengambil keputusan				Memiliki konsep diri yang positif				Mampu bersosialisasi dengan teman				Percaya pada kemampuan sendiri					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AZZA	√					√					√		√				√				√				9	47%
2.	AF			√				√				√			√				√						√	17	89%
3.	AD		√				√				√					√			√					√		14	74%
4.	AZ		√				√					√					√				√			√		16	84%
5.	DA	√					√				√						√		√				√			13	68%
6.	DRA			√				√			√					√				√			√			16	84%
7.	MAH	√				√				√				√				√					√			7	37%
8.	HFS	Tidak Hadir																									
9.	J		√				√				√				√					√				√		14	74%
10.	KSR		√				√			√					√				√			√				10	53%
11.	MK			√				√				√			√					√				√		17	89%
12.	MA		√				√				√				√				√				√			12	63%
13.	MAR	√				√					√					√			√			√				11	58%
14.	MSA			√				√				√					√				√			√		19	100%
15.	R		√					√			√					√			√			√				13	68%
16.	SN		√				√			√					√				√				√			11	58%
17.	SYN			√				√				√			√					√				√		17	89%
18.	YRA		√					√				√				√			√			√				14	74%
19.	ZAM				√			√			√				√					√				√		17	89%
		Jumlah Skor																								1.298	
		Persentase Rata-Rata Kelas																								68,31	

Lampiran 18: Hasil Observasi Self confidence siklus II pertemuan II

No.	Nama Peserta Didik	Indikator <i>Self Confidence</i>																								Jumlah skor yang dicapai	Persentase
		Tidak Gerogi				Berani mengemukakan pendapat				Berani mengambil keputusan				Memiliki konsep diri yang positif				Mampu bersosialisasi dengan teman				Percaya pada kemampuan sendiri					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	AZZA		√				√			√			√					√			√				11	58%	
2.	AF			√				√	√					√						√			√		17	89%	
3.	AD			√		√				√					√				√				√		16	84%	
4.	AZ			√			√					√				√			√				√		18	95%	
5.	DA		√					√				√				√				√			√		19	100%	
6.	DRA			√				√		√					√				√				√		19	100%	
7.	MAH		√					√		√			√						√		√				14	74%	
8.	HFS	√				√			√				√				√				√				6	31%	
9.	J				√		√			√						√	√						√		18	95%	
10.	KSR			√			√		√					√				√			√				12	63%	
11.	MK			√			√					√		√						√			√		18	95%	
12.	MA		√				√			√				√				√			√				13	68%	
13.	MAR				√	√				√					√				√		√				16	84%	
14.	MSA			√				√				√				√			√			√			19	100%	
15.	R		√					√		√				√				√				√			16	84%	
16.	SN			√			√		√					√				√			√				12	63%	
17.	SYN				√		√		√						√					√			√		19	100%	
18.	YRA			√				√				√				√		√			√				18	95%	
19.	ZAM				√			√		√					√					√			√		19	100%	
		Jumlah Skor																								1.578	
		Persentase Rata-Rata Kelas																								83.05	

Lampiran 19: Hasil Wawancara Guru

Nama Informan : RA

Tanggal Pelaksanaan : 15 Februari 2025

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Sebelum diterapkan model role playing, model pembelajaran apa yang sering ibu gunakan?	Biasanya saya memakai cara ngajar yang umum aja di kelas 4. Biar lebih gampang, contohnya ceramah dan diskusi, kerja kelompok, demonstrasi dan saya berikan tugas-tugas.
2.	Media apa saja yang biasanya ibu gunakan?	Nah, kalau soal media pembelajaran, saya biasanya menggunakan berbagai macam media, disesuaikan juga dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Biar tidak bosan juga kan, misalnya LKS, media visual, media audio visual, media papan tulis dan spidol. Itu saja sih yang sering saya gunakan karena nyari media yang gampang dipahami peserta didik saja.
3.	Kendala apa saja yang ibu alami pada saat mengajar di dalam kelas?	Ya sama dengan guru-guru lainnya, namanya juga mengajar, pasti ada saja kendalanya, beberapa yang sering saya alami di kelas 4 yaitu, perbedaan karakter dan kemampuan peserta didik, kurangnya perhatian dalam belajar, keterbatasan sumber daya, kadang media yang digunakan terbatas sehingga belajar menjadi kurang maksimal. Selanjutnya keterbatasan waktu, seperti pembelajaran proyek yang terkadang sering memerlukan banyak waktu.
4.	Upaya apa yang biasanya ibu gunakan untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran?	Saya berusaha mengajak ngobrol peserta didik, agar saya tau gaya belajar dan kebutuhan mereka masing-masing. Kemudian membuat pembelajaran yang menarik biar peserta didik tidak bosan. Selain itu juga mengkomunikasikan dengan orang tua bagi peserta didik yang dirasa tidak mau diatur.
5	Dengan diterapkannya model role playing ini, apa kesan dan pesan ibu terhadap model Role Playing	Kesannya ya pembelajaran tampak lebih hidup, seperti membuat suasana kelas menjadi berbeda, peserta didik juga terlihat sangat antusias dan aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya mendengarkan penjelasan, namun juga

		terlibat langsung dalam bermain peran. Peserta didik juga dapat belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan berani mengekspresikan diri dengan penuh percaya diri.
6	Bagaimana pendapat ibu terhadap proses pembelajaran menggunakan model role playing?	Menurut saya, proses pembelajaran menggunakan model role playing itu seru dan efektif banget, peserta didik menjadi lebih aktif, selain itu pengalaman belajar yang nyata, karena peserta didik tidak hanya memahami konsep tapi juga memerankan langsung.
8	Menurut ibu, apakah peserta didik memiliki minat dan rasa percaya diri penuh saat mengikuti pembelajaran menggunakan model Role Playing?	Menurut pengamatan saya, minat dan rasa percaya diri peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan model role playing itu beragam. Secara umum, saya melihat adanya peningkatan minat dan rasa percaya diri, tetapi tidak semua peserta didik menunjukkan minat dan kepercayaan diri yang sama.
9	Menurut ibu, apa kendala yang dialami pada proses pembelajaran dengan model role playing?	Kendalanya berupa persiapan yang memerlukan waktu lebih karena merancang skenario yang cocok dengan materi pembelajaran dan minat peserta didik itu cukup susah, kemudian manajemen kelas yang sulit karena ketika model role playing diterapkan kadang suasana kelas menjadi kurang kondusif.
10	Menurut ibu, apa kekurangan dari model Role Playing ini saat di terapkan dalam proses pembelajaran?	Ya itu tadi, perlu waktu yang banyak, perlu pengaturam kelas yang baik. Tidak semua peserta didik merasa nyaman, kemudian potensi menyimpang dari tujuan pembelajaran sehingga harus diarahkan dengan baik.
11	Menurut ibu, apakah model ini cocok digunakan secara terus menerus?	Modelnya memang bagus dan menyenangkan, namun jika dipakai terus menerus, mungkin kurang ideal karena keberagaman gaya belajar peserta didik yang berbeda ada yang menyukai visual, ada yang suka audiovisual dan lain sebagainya. Selanjutnya bisa membuat peserta didik menjadi bosan.

Lampiran 20 Hasil wawancara Peserta didik

Nama Informan : AZZA

Tanggal : 14 Februari 2025

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana Perasaan Ananda sekalian terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Role Playing ?	Senang
2.	Apakah Ananda merasa kesulitan atau kendala yang dihadapi ketika nelajar menggunakan model role playing?	Tidak
3.	Apakah Ananda Berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran pada saat penerapan model role playing ini?	Kadang berminat bu, kadang tidak

Lampiran 21 Hasil wawancara Peserta didik

Nama Informan : AD

Tanggal : 14 Februari 2025

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana Perasaan Ananda sekalian terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Role Playing ?	Seru bu
2.	Apakah Ananda merasa kesulitan atau kendala yang dihadapi ketika nelajar menggunakan model role playing?	Terkadang cowok-cowok berisik bu, jadi susah nak ngomong
3.	Apakah Ananda Berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran pada saat penerapan model role playing ini?	Iya bu

Lampiran 22 Hasil wawancara Peserta didik

Nama Informan : MSA

Tanggal : 14 Februari 2025

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana Perasaan Ananda sekalian terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Role Playing ?	Sangat senang dan mau bermain lagi, bu
2.	Apakah Ananda merasa kesulitan atau kendala yang dihadapi ketika nelajar menggunakan model role playing?	Sedikit karena teksnya panjang, jadi susah bu
3.	Apakah Ananda Berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran pada saat penerapan model role playing ini?	Berminat

Lampiran 23 Hasil wawancara Peserta didik

Nama Informan : MK

Tanggal : 14 Februari 2025

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana Perasaan Ananda sekalian terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Role Playing ?	Seru dan senang, bu
2.	Apakah Ananda merasa kesulitan atau kendala yang dihadapi ketika nelajar menggunakan model role playing?	Kadang-kadang, bu karena diganggu teman
3.	Apakah Ananda Berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran pada saat penerapan model role playing ini?	Suka saja jika mendapatkan peran, bu tapi kadang bosan.

Lampiran 24 Hasil wawancara Peserta didik

Nama Informan : AF

Tanggal : 14 Februari 2025

No	Pertanyaan	Keterangan
1.	Bagaimana Perasaan Ananda sekalian terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Role Playing ?	Mainnya seru dan menyenangkan
2.	Apakah Ananda merasa kesulitan atau kendala yang dihadapi ketika nelajar menggunakan model role playing?	Agak, karena gugup
3.	Apakah Ananda Berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran pada saat penerapan model role playing ini?	Pengen bermain lagi, bu

Lampiran 25 : Hasil wawancara awal bersama guru wali kelas IV

No	Pertanyaan Wawancara	Jawaban
1	Sudah berapa lama ibu mengajar di kelas IV ini?	Saya sudah mengajar di kelas IV sudah 2 tahun, dahulu ada bapak- bapak yang menjadi guru kelas IV karena beliu sudah pensiun, jadi saya yang ditunjuk kepala sekolah untuk Menjadi Guru Wali kelas.
2	Menurut ibu, apakah kelas IV ini banyak kedatangan peserta didik yang mengganggu di dalam proses pembelajaran?	Menurut saya tidak terlalu ya, karena sekarang anak-anak sudah cukup mengerti dan pembelajaran juga sudah mulai menarik dengan kemajuan teknologi, tetapi ada beberapa peserta didik yang memang nakal dan susah untuk di atur
3	Bagaimana sikap peserta didik saat proses pembelajaran di kelas	Sikap yang ditunjukan peserta didik sangat beragam yaa, ada peserta didik yang mau aktif dalam belajar dan ada yang diam saja.
	Model Pembelajaran Apa yang sering ibu gunakan untuk mengajar?	Macam-macam biasanya saya menggunakan metode ceramah kemudian menggunakan model proyek terkadang juga saya hanya mendemonstrasikan video yang saya tampilkan di proyektor menggunakan laptop.
4	Bagaimana Sikap peserta didik dalam berdiskusi dengan teman saat belajar?	Ada peserta didik yang mengerjakan dalam satu kelompok itu jika disuruh diskusi hanya 1 orang saja yang mengerjakan sedangkan anggota lainnya hanya melihat dan meniru saja.
5	Bagaimana Sikap Peserta didik saat pembelajaran IPAS berlangsung?	Tergantung pembelajarannya, biasanya saya hanya meminta mereka mengeluarkan buku paket dan meminta mereka mencatat setelah itu saya jelaskan di papan tulis, berbeda jika materi yang diajarkan mengahruskan praktek, maka saya meminta peserta didik membawa alat dan bahannya dari rumah.
6.	Bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran IPAS berlangsung ?	Cukup antusias jika pembelajarannya menarik, jika saya ada kerjaan mereka hanya mencatat dan disaat itulah kelas mulai tidak kondusif.

6	Apakah peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung?	Saya selalu memberikan pertanyaan pada peserta didik di awal dan di akhir pembelajaran, tetapi peserta didik kebanyakan tidak berani mengajukan pendapatnya hanya ada beberapa yang berani itupun dengan sikap gerogi.
7.	Apakah ibu pernah menggunakan Model Role Playing dalam pembelajaran IPAS ?	Apa itu role playing ? saya baru mendengarnya, biasanya saya hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, kemudian menampilkan video, pembelajaran berbasis proyek. Sepertinya saya belum pernah menggunakan model Role Playing dalam pembelajaran IPAS, biasanya hanya untuk pembelajaran Seni.

Lampiran 26: Hasil Cek Turnitin Timtam PGSD

turnitin

Page 1 of 103 - Cover Page

Submission ID (moodle): 5.3181758618

Student UNJA 001

Indah Maya Sari Judul: Implementasi Model Role Playing Untuk Meningkatkan Self Confidence Peserta Didik Materi "In...

Indah Maya Sari

Sekipri Mahasiswa PGSD

Universitas Jambi (LPT3K)

Document Details

Submission ID

5.3181758618

Submission Date

Mar 13, 2025, 3:09 PM GMT+7

Download Date

Mar 17, 2025, 9:42 AM GMT+7

File Name

Indah_Maya_Sari_A101210205.docx

File Size

278.5 KB

89 Pages

17,183 Words

108,345 Characters

turnitin

Page 2 of 103 - Integrity Overview

Submission ID (moodle): 5.3181758618

28% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

Bibliography

Exclusions

2 Excluded Sources

Top Sources

24% Internet sources

15% Publications

11% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that should set it apart from a normal submission. If we notice anything strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend if you focus your attention there for further review.

Lampiran 27: Dokumentasi



Penyerahan Surat Izin Observasi Awal Kepada Kepala Sekolah SDN 198/I Pasar Baru



Wawancara Observasi Awal Dengan Guru Wali Kelas IV SDN 198/I Pasar Baru



Penyerahan Surat izin penelitian kepada kepala sekolah SDN 198/I Pasar Baru



Dokumentasi dengan icon SDN 198/I Pasar Baru



Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa



Menjelaskan tujuan pembelajaran dan merancang skenario



Mengorganisasikan peserta didik menjadi beberapa kelompok



Peserta didik bermain peran menggunakan teks skenario yang sudah dirancang oleh guru



Membimbing Peserta didik bermain Peran



Peserta didik bermain peran sebagai penari



Kegiatan Penutup dengan berdoa sama peserta didik



Wawancara dengan Peserta didik