



**PENGEMBANGAN BUKU PINTAR ELEKTRONIK  
(BPE) BERBASIS 3D PAGEFLIP PADA TEMA  
CITA-CITAKU KELAS IV DI SDIT AL-KAMILAH  
01 BANYUMANIK  
SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Prodi Teknologi Pendidikan

Oleh

Rizqi Amalia

1102411105

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) Berbasis *3D PageFlip* Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al Kamilah I Banyumanik” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan kesidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Jum'at

Tanggal : 18 September 2015

Semarang,  
September 2015.

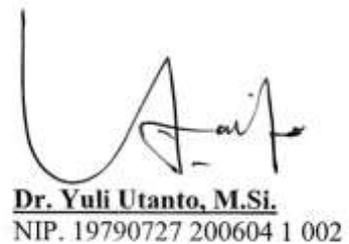
Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



**Dra. Nurussa'adah, M. Si**  
NIP. 19561109 198503 2 003

Pembimbing I



**Dr. Yuli Utanto, M.Si.**  
NIP. 19790727 200604 1 002

## PENGESAHAN

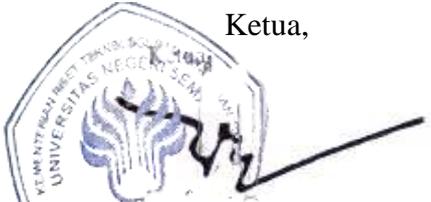
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Berbasis *3D PageFlip* Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al Kamilah 01 Banyumanik”, ditulis oleh Rizqi Amalia, NIM 1102411105, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 25 September 2015

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



**Prof. Dr. Falhruddin, M.Pd.**  
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,



**Drs. Haryanto**  
NIP. 195505151984031002

Penguji I,



**Dr. Kustiono, M.Si.**  
NIP. 19630307 199303 1 001

Penguji II,



**Drs. Haryanto**  
NIP. 195505151984031002

Penguji III/Pembimbing,



**Dr. Yuli Utanto, M.Si.**  
NIP. 19790727 200604 1 002

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang 18 September 2015



Rizqi Amalia

NIM :

1102411105

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

Motto :

- “Hidup hanya sekali, jangan menua tanpa prestasi dan inspirasi”

( RidwanKamil )

### **Persembahan :**

- Kedua orang tuaku, yang telah sabar membimbing dengan penuh kasih sayang sampai saat ini yang juga memberikan motivasi dan doa sampai selesai tersusunnya skripsi ini.
- Adikku yang selalu memberikan canda dan tawanya
- SDIT Al-Kamilah Semarang yang telah memberi izin untuk mengadakan penelitian.
- BPMP Kemdikbud Semarang yang memberi pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran
- Dosen pembimbing saya Dr.Yuli Utanto M.Si yang telah sabar membimbing saya dalam penulisan skripsi ini.

- Teman-teman seperjuangan TP'11 yang selalu memberi dukungan dan bantuan.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayahNya, kesempatan dan kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al Kamilah 01 Banyumanik” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. **Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum**, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.,Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SDIT Al-Kamilah I Banyumanik Semarang.

3. Dra. Nurussa'adah, M.Si., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.
4. **Dr.Yuli Utanto** M.Si.Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta dorongan dengan penuh kesabaran sehingga tersusun skripsi ini.
5. Dr. Kustiono, M.Pd sebagai Dosen Penguji I yang telah menguji serta memberikan arahan, masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
6. Drs.Haryanto, M.Kom sebagai Dosen Penguji II yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
7. Bapak dan Ibu Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah mendidik dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
8. Segenap keluarga besar SDIT Al-Kamilah I yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Sahabat dekat saya yang telah mendukung untuk menyelesaikan skripsi (Wenny Putri, Rizky cungek, Anisa Wulan,) serta teman-teman TP 2011.

10. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan berguna bagi pembaca pada umumnya

Semarang September 2015

Peneliti

# PRAKATA

**Amalia, Rizqi (2015). Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Berbasis *Powtoon* Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV di SDIT Al-Kamilah I Banyumanik. Dosen Pembimbing I: Yuli Utanto S.Pd M.Si**

Kata Kunci: Media Pembelajaran, BPE Pengembangan, Tema Cita-citaku.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, bahwa proses pembelajaran di SDIT Al-Kamilah I menggunakan kurikulum 2013. SDIT Al-Kamilah menerapkan tiga macam cara penyampaian pembelajaran di dalam kelas diantaranya (1) ceramah, pembelajaran bersifat satu arah, (2) kegiatan praktik, guru merasa kesulitan dalam mengontrol situasi pembelajaran dan (3) penyampaian. Ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas guru kesulitan dalam memvisualisasikan apa yang ada di buku pegangan siswa yang merupakan buku cetak. Kurangnya media pembelajaran di kelas membuat para siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Selain itu, guru juga kesulitan dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran. Mengantisipasi kendala tersebut dibutuhkan media pembelajaran baru yang menarik dan merangsang imajinasi serta kreatifitas siswa. Salah satunya adalah media buku pintar elektronik pada tema cita-citaku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media buku pintar elektronik dan seberapa efektif pengembangan media buku pintar elektronik. Metode yang dipakai metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media buku pintar elektronik, setelah itu di terapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase dan uji satu sampel untuk ketuntasan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media buku pintar elektronik tema cita-citaku sub tema hebatnya cita-citaku pembelajaran 1 sampai 4. Hal ini dilihat dari hasil validasi isi, tampilan, dan keefektifan prodak oleh ahli materi sebesar 94,44 % dinyatakan sangat baik, aspek media, interaktifitas dan media oleh ahli media sebesar 87,3% dinyatakan sangat baik dan hasil produk dan keefektifan oleh peserta didik sebesar 94,30% dinyatakan sangat baik. Hasil uji efektifitas dengan menggunakan Uji t Satu Sample memperoleh hasil yang baik, ini dapat dilihat dari hasil perhitungan bahwa pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk=20-1 = 19$  diperoleh  $t\text{ tabel} = 2,228$ . Didapat  $t\text{ hitung} = 8,13 \geq t\text{ tabel} = 2,228$ . Karena  $t\text{ hitung} \geq t\text{ tabel}$  maka hipotesis ( $H_0$ ) diterima. Maka disimpulkan dapat disimpulkan bahwa media buku pintar elektronik ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Guru hendaknya membekali dirinya lebih baik lagi dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari materi pelajaran yang sedang disampaikan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	8
1.6 Penegasan Istilah .....	10
1.6.1 Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran .....	10
1.6.2 Kurikulum 2013 .....	10
1.6.3 <i>BPE</i> .....	11
1.6.4 Powtoon .....	11
1.6.5 Tema 7 Cita-Citaku .....	12

1.6.6 SDIT Al-Kamilah .....	12
1.7 Batasan Pengembangan .....	12

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Pengembangan BPE Dalam Kajian Teknologi Pendidikan. ....	13
2.2 Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran ..	14
2.2.1 Fungsi Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran. ....	18
2.2.2 Langkah-Langkah Pengembangan Buku Pintar Elektronik	20
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran Buku Pintar Elektronik .	21
2.3 Tema Pembelajaran pada Buku Pintar Elektronik. ....	22
2.4 Buku Sekolah Elektronik. ....	25
2.5 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan .....	26
2.5.1 Microsoft Power Point .....	26
2.5.2 Powtoon.. ....	27
2.5.3 3D PageFlip.....	28
2.6 SD IT Al Kamilah I Semarang .....	28
2.7 Kerangka Berfikir .....	29
2.8 Hipotesis .....	31

## **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	32
3.1.1 Prosedur Penelitian <i>Research and Development</i> .....	32
3.1.1.1 Potensi Masalah. ....	32

3.1.1.2	Pengumpulan data.....	33
3.1.1.3	Desain produk.....	34
3.1.1.4	Validasi desain.....	35
3.1.1.5	Revisi desain.....	35
3.1.1.6	Uji coba produk.....	35
3.1.1.7	Revisi uji coba produk.....	36
3.1.1.8	Uji coba pemakaian produk.....	36
3.1.1.9	Revisi produk.....	37
3.1.1.10	Produksi masal.....	37
3.1.2	Metode Penelitian.....	37
3.1.2.1	Penentuan Subyek, Waktu dan Lokasi Penelitian.....	37
3.1.2.2	Variabel Penelitian.....	37
3.1.3	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.1.3.1	Sumber data.....	38
3.1.3.2	Setting pengambilan data.....	38
3.1.4	Teknik pengumpulan data.....	39
3.1.4.1	Angket/Kuisisioner.....	39
3.1.4.2	Observasi.....	40
3.1.4.3	Test.....	41
3.1.4.4	Metode Dokumentasi.....	41
3.1.5	Teknik Analisis Data.....	42
3.1.5.1	Deskriptif Presentase.....	42
3.1.5.2	Validitas Instrument.....	45

3.1.5.3 Reabilitas Instrumen.....	46
3.1.5.4 Indeks Kesukaran.....	47
3.1.5.5 Daya Pembeda.....	47
3.1.5.6 Uji t Satu Sampel. ....	48

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik .	51
4.1.1 Potensi dan masalah .....	51
4.1.2 Pengumpulan Data. ....	51
4.1.2.1 Deskripsi SDIT Al-Kamilah 01 Banyumanik .	51
4.1.2.2 Visi dan Misi SDIT Al-Kamilah 01 Banyumanik, .	52
4.1.2.3 Pembelajaran Tematik kurikulum 2013 .....	52
4.1.2.4 Analisis Pengguna .....	54
4.1.2.5 Analisis Media . ....	55
4.1.2.6 Sarana Prasarana Pembelajaran .....	55
4.1.2.7 Program Buku Pintar Elektronik .....	56
4.1.3 <i>Design</i> (Perancangan) Buku Pintar Elektronik . ....	58
4.1.3.1 Desain Flowchart, Peta Konsep, Peta Kompetensi, Peta Materi . ....	58
4.1.3.2 Desain GBIM ( Garis Besar Isi Media ) .....	60
4.1.3.3 Penyusunan Naskah . ....	60
4.1.3.4 Desain Tampilan . ....	60
4.1.3.5 Desain Implementasi .....	61
4.1.4 Validasi Desain . ....	61

4.1.4.1	Pra Produksi . . . . .	61
4.1.4.2	Produksi . . . . .	62
4.1.4.3	Pasca Produksi . . . . .	63
4.1.4.4	Validasi Media . . . . .	63
4.1.5	Revisi desain . . . . .	64
4.1.6	Uji Coba Produk . . . . .	64
4.1.7	Revisi uji coba produk. . . . .	65
4.1.8	Uji coba pemakaian. . . . .	66
4.1.9	Revisi produk. . . . .	67
4.1.10	Pproduksi massal. . . . .	67
4.2	Hasil Penelitian . . . . .	67
4.2.1	Hasil Keefektifan Buku Pintar Elektronik Tema Cita-citaku	67
4.2.1.1	Hasil Ahli Materi . . . . .	68
4.2.1.2	Hasil Ahli Media . . . . .	68
4.2.1.3	Hasil Angket Siswa . . . . .	69
4.2.2	Uji Keefektifan Berdasar Ketuntasan . . . . .	70
4.2.3	Uji Keefektifan Berdasar Penggunaan Buku Pintar Elektronik . . . . .	71
4.2.4	Hasil Program Media Buku Pintar Elektronik . . . . .	72
4.3	Pembahasan . . . . .	84
4.3.1	Validasi Program Media Buku Pintar Elektronik . . . . .	86
4.3.2	Hasil Uji Kelayakan Media Buku Pintar Elektronik. . . . .	88
4.3.3	Hasil Uji Keefektifan Media Buku Pintar Elektronik	

Berdasar Ketuntasan Siswa.....	89
4.3.4 Hasil Keefektifan Media Buku Pintar Elektronik.....	90
4.4 Kendala dan Solusi .....	91
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan . .....	93
5.2 Saran .....	94
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
 <b>LAMPIRAN</b> .....	98

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tema Pelajaran Kelas IV SD/MI. ....	24
Tabel 2.2 Tema 7 Pembelajaran 1- 4 Kelas IV SD/MI. ....	25
Tabel 3.1 Range Presentase dan Kriteria Kualitatif Program. ....	44
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal . ....	46
Tabel 4.1 Data Fasilitas Sekolah. ....	56
Tabel 4.2 Data Fasilitas Pembelajaran. ....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi. ....	67
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media. ....	68
Tabel 4.5 Hasil Kelayakan Oleh Siswa. ....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir. ....	30
Gambar 2.2 Bagan langkah-langkah penggunaan metode <i>Research and Development</i> (R&D). ....	32
Gambar 4.1 Tampilan Microsoft Power Point. ....	57
Gambar 4.2 Tampilan Powtoon. ....	57
Gambar 4.3 Tampilan 3D PageFlip . ....	58
Gambar 4.4 Tampilan Cover BPE . ....	73
Gambar 4.5 Kata Pengantar & Tentang BPE.....	74
Gambar 4.6 Daftar Isi & Tema Pembelajaran 7.....	74
Gambar 4.7 Halaman 1 dan Halaman 2 . ....	75
Gambar 4.8 Halaman 3 dan Halaman 4. ....	76
Gambar 4.9 Halaman 5 dan Halaman 6. ....	76
Gambar 4.10 Halaman 7 dan Halaman 8 .....	77
Gambar 4.11 Halaman 9 dan Halaman 10. ....	78
Gambar 4.12 Halaman 11 dan Halaman 12 .....	78
Gambar 4.13 Halaman 13 dan Halaman 14. ....	79

Gambar 4.14 Halaman 15 dan Halaman 16. ....	80
Gambar 4.15 Halaman 17 dan Halaman 18. ....	80
Gambar 4.16 Halaman 19 dan Halaman 20 ....	81
Gambar 4.17 Halaman 21 dan Halaman 22. ....	81
Gambar 4.18 Halaman 23 dan Halaman 24. ....	82
Gambar 4.19 Halaman 25 dan Halaman 26. ....	83
Gambar 4.20 Halaman 27 dan Halaman 28. ....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Responden. ....	133
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengkaji Media. ....	134
Lampiran 3 Angket untuk Pengkaji Media. ....	136
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Pengkaji Materi.....	137
Lampiran 5 Angket untuk Pengkaji Materi.....	138
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Media Untuk Siswa .....	140
Lampiran 7 Lembar Angket Media Untuk Siswa . ....	141
Lampiran 8 Soal Uji Coba.....	143
Lampiran 9 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	146
Lampiran 10 Soal Pretest .....	147
Lampiran 11 Kunci Jawaban Soal Pretest .....	149
Lampiran 12 Soal Posttest.....	150
Lampiran 13 Kunci Jawaban Soal Posttest. ....	153
Lampiran 14 Flowchart .....	154
Lampiran 15 Peta Konsep .....	155
Lampiran 16 Peta Kompetensi. ....	156

Lampiran 17 Peta Materi.....	157
Lampiran 18 GBIM.....	158
Lampiran 19 Naskah. ....	159
Lampiran 20 Bahan Penyerta Guru.....	194
Lampiran 21 Media Penyerta Guru.....	209
Lampiran 22 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi.....	211
Lampiran 23 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media.....	212
Lampiran 24 Uji Kelayakan Produk Menurut Siswa.....	213
Lampiran 25 Validitas Butir Soal.....	215
Lampiran 26 Perhitungan Validitas Butir soal.....	217
Lampiran 27 Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Butir.....	218
Lampiran 28 Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	219
Lampiran 29 Perhitungan Reabilitas Instrumen.....	220
Lampiran 30 Hasil Pretes dan Postest.....	221
Lampiran 31 Dokumentasi.....	223
Lampiran 32 Surat ijin penelitian pendahuluan.....	231
Lampiran 33 Surat ijin penelitian.....	232

Lampiran 34 Surat Permohonan Bantuan Bimbingan Pengembangan Media Pembelajaran .....	233
Lampiran 35 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian .....	234

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang.**

Pendidikan merupakan tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia dapat menemukan hal-hal baru yang dapat dikembangkan dan diperoleh untuk menghadapi tantangan yang ada sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu pendidikan hendaknya mengarah pada upaya pembentukan manusia yang tanggap terhadap lingkungan dan peka terhadap perubahan. Disamping itu, pendidikan juga diarahkan untuk meningkatkan potensi siswa sebagai subjek pembelajaran. Maka pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia sehingga perlu dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan dalam mencapai tujuan pendidikan secara umum.

Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 disebutkan bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengamanatkan kepada pemerintah agar mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. Lebih lanjut, dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 3 menyebutkan sebagai berikut :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka pengembangan kurikulum haruslah berakar pada budaya bangsa, kehidupan bangsa masa kini, dan kehidupan bangsa dimasa mendatang. menekankan bahwa sejauh ini pemerintah telah memiliki arah dan landasan yang jelas untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan cara mengembangkan kurikulum.

Pengembangan kurikulum pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan untuk kemajuan suatu pendidikan. Kurikulum digunakan dalam dunia pendidikan dan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan dan dinamika yang ada pada dunia pendidikan. Secara garis besar, kurikulum dapat diartikan sebagai perangkat materi pendidikan dan pengajaran yang diberikan kepada murid sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai.

Seperti yang kita tahu bahwa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2013 menerbitkan kurikulum baru yang disebut dengan kurikulum 2013 atau sering disebut juga dengan kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik.

Sedangkan Inti dari kurikulum 2013 ada pada upaya penyederhanaan, dan tematik-integratif. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan.

Akan tetapi dari awal munculnya kurikulum 2013 ini menimbulkan pro-kontra di semua kalangan, dimana guru dituntut untuk kreatif, cepat, tepat, dan inovatif dalam mengolah tema-tema yang ada dengan menggunakan metode dan media yang tidak lagi monoton. Siswa juga harus bersiap untuk lebih aktif dengan adanya diskusi, penelitian sederhana, maupun pembentukan kelompok.

Sebagai dampak dari perubahan kurikulum ini, banyak guru yang mengalami penurunan jumlah jam mengajar atau bahkan ada guru yang tidak mengajar lagi karena mata pelajaran yang diampu sudah tidak ada dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Selain itu, sarana dan prasarana termasuk jumlah bahan ajar yang menjadi pegangan siswa maupun guru yang didistribusikan ke sekolah juga mengalami kendala. Karena itulah semua kalangan beranggapan bahwa kurikulum 2013 terlalu dipaksakan mengingat luas geografis Indonesia dengan banyaknya jumlah penduduk .

Dalam usaha mengatasi jumlah buku dan bahan ajar yang mengalami kendala, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, kembali mengeluarkan inovasi sebagai terobosan untuk menggunakan tablet sebagai sarana pembelajaran yang disebut dengan E-Sabak didukung adanya kerjasama dengan Menkominfo dan Telkom untuk daerah 3T (Terdepan,

Tertinggal, dan Terpencil). Elektronik Sabak (E-Sabak) ini akan berisi buku materi pembelajaran di mana dulu sudah pernah ada Buku Sekolah Elektronik (BSE), tetapi dengan E-Sabak buku elektronik tersebut akan lebih interaktif dengan adanya kuis dan sebagainya di dalamnya.

Sehebat apapun media tentunya tidak akan berfungsi dengan baik apabila tidak memiliki konten yang sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Buku Pintar Elektronik (BPE) merupakan inovasi baru buku interaktif dengan format *3D PageFlip* yang dapat diisi dengan konten edukasi. Berbeda dengan Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang terkesan statis hanya teks dan gambar, BPE lebih kaya akan konten interaktif di dalamnya termasuk untuk kuis, video, animasi, teks, dan lainnya. Sebagai media baru, BPE perlu dilakukan penelitian yang nantinya dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran baik untuk *komputer, laptop, tablet* ataupun *mobile device* hingga E-Sabak yang akan dikembangkan oleh pemerintah.

SD IT Al-Kamilah merupakan salah satu sekolah dari 12 sekolah baik negeri ataupun swasta di kota Semarang yang mengimplementasikan kurikulum 2013 pada pembelajaran tahun ajaran 2014/2015. Menurut kepala sekolah SDIT Al-Kamilah I Drs. Kadarisman. pihaknya sudah mengimplementasikan kurikulum 2013 sejak 16 juli 2013 bagi siswa kelas I dan IV. Dari hasil observasi awal dan wawancara dengan Sri Astutik, S.Pd Selaku guru kelas IV SD A di SD IT Al-Kamilah 01 Semarang Jalan Cemara Dalam III No.227 Kel.Padang Sari, Kec.Banyumanik, Kota Semarang pada Tanggal 27 Januari 2015 mengungkapkan bahwa

pelaksanaan kurikulum 2013 di SDIT Al-Kamilah telah berjalan secara optimal, dilihat dari sistem pembelajaran di dalam kelas serta respond aktivitas siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran tematik terpadu dibutuhkan seorang guru yang lebih kreatif dalam mengkonsep dan mengelola pembelajaran. Kendala umum yang dihadapi dalam penerapan kurikulum 2013 diantaranya guru harus dapat memberikan motivasi kepada siswa diawal pembelajaran, sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar . Selain itu, pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran, sehingga guru mapel mengalami kesulitan untuk mempelajari buku panduan yang diberikan karena materi terbagi atas beberapa tema dan sub tema yang masing-masing mencakup beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang ada pada buku tematik terpadu kurikulum 2013. Guru juga harus mampu untuk menguasai materi pembelajaran. Sehingga guru mampu mengembangkan materi dan tidak hanya terpaku pada buku tersebut, yang dimaksudkan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran tanpa rasa bosan dan monoton. Siswa juga harus aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran tematik telah disediakan oleh pemerintah pusat berupa alat bantu pembelajaran seperti Buku Sekolah Elektronik sebagai buku pengangan guru dan siswa pada

setiap tema. Untuk lebih memotivasi siswa dalam belajar seharusnya dibutuhkan media untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa agar lebih memahami isi pelajaran yang disampaikan guru. Sehingga dibutuhkan media yang lebih interaktif dan menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan gagasan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang didalamnya terdapat berbagai unsur diantaranya teks, video, gambar, foto, animasi yang disusun dalam bentuk Buku Pintar Elektronik berbasis *3D PageFlip* sebagai buku pedoman siswa yang nantinya diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran di SDIT Al-kamilah dan menambah minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Dari beberapa tema yang dipelajari memang sudah terdapat rancangan media untuk membantu proses belajar mengajar. Oleh karena itu ibu Sri Astutik, S.Pd selaku guru kelas IV SD IT Al-Kamilah merekomendasikan peneliti untuk membuat Buku Pintar Elektronik pada tema cita-citaku sub tema hebatnya cita-citaku karena pada tema tersebut guru belum memiliki media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan gagasan dan inovasi tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) Berbasis *3D PageFlip* Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV DI SD IT Al-Kamilah I Banyumanik ”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) pada tema cita-citaku di kelas IV SDIT Al-Kamilah I Semarang?
- 1.2.2 Seberapa besar tingkat keefektifan Buku Pintar Elektronik (BPE) digunakan pada Pelajaran Tema Cita-citaku di kelas IV SDIT Al-Kamilah I Semarang?

## **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1 Menyiapkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD pada tema cita-citaku sub tema hebatnya cita-citaku.
- 1.3.2 Menyiapkan langkah-langkah dalam pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) pada tema cita-citaku untuk kelas IV SD.
- 1.3.3 Media yang digunakan adalah komputer, laptop, atau *mobile device* untuk siswa.
- 1.3.4 Target penelitian adalah siswa kelas IV SDIT Al-Kamilah I Semarang.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Mengembangkan Buku Pintar Elektronik (BPE) pada tema cita-citaku di kelas IV SDIT AL-Kamilah I Semarang.
- 1.4.2 Mengukur tingkat keefektifan produk pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) pada tema cita-citaku di Kelas IV SDIT AL-Kamilah I Semarang.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, manfaat penelitian ini antara lain :

- a) Memberikan pengetahuan baru bagi pendidikan khususnya tentang media pendidikan yang harus senantiasa berkembang sesuai dengan dinamika zaman sehingga relevan dengan kurikulum yang ada.
- b) Menjadi rujukan bagi penelitian lain untuk mengembangkan media pendidikan untuk kurikulum 2013 khususnya pada Buku Pintar Elektronik.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, manfaat penelitian ini antara lain:

a) Bagi Peneliti.

Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama berada di bangku perkuliahan mengenai pengembangan media pembelajaran yang diterapkan dalam dunia pendidikan.

b) Bagi Guru.

Membantu guru dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran khususnya Buku Pintar Elektronik sehingga pembelajaran tidak monoton yang nantinya dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

c) Bagi Siswa.

Membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan dengan bantuan Buku Pintar Elektronik sebagai media pembelajaran dalam kurikulum 2013.

d) Bagi Pemerintah.

Membantu pemerintah khususnya dinas pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam kurikulum 2013 dan sebagai solusi dalam memberikan media dan konten pembelajaran yang interaktif jika nantinya E-Sabak akan diterapkan.

e) Bagi Program Studi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan masukan bagi pihak jurusan dalam upaya meningkatkan kompetensi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan.

## **1.6 Penegasan Istilah**

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan serta menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan pengertian dan penegasan istilah yaitu :

### **1.6.1 Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran**

Menurut Gerland & Ely (1971) Media adalah Manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photography*, atau elektronik untuk menangkap proses dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*. Arsyad (2002:3)

### **1.6.2 Tema Kurikulum 2013**

Menurut Majid dalam bukunya Pembelajaran Tematik Terpadu 2013. Kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas IV. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dan berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah *outcomes-based curriculum* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik.

### **1.6.3 Buku Pintar Elektronik (BPE)**

Pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar lebih efektif dan efisien. Dalam hal ini, pengembangan Buku Pintar Elektronik berbasis *3D PageFlip* merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan membantu murid dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran pada tema cita-citaku kelas IV sekolah dasar di SDIT Al-Kamilah Banyumanik, Semarang.

### **1.6.4 Tema 7 Cita-citaku**

Tema cita-citaku merupakan salah satu tema pelajaran yang di ajarkan di sekolah dasar yang mengimplementasikan kurikulum 2013 dengan menekankan pada penguasaan pengetahuan, ketrampilan dan sikap siswa baik secara teori maupun praktik.

### **1.6.5 SD IT Al-Kamilah**

SD IT Al-Kamilah merupakan tempat dilaksanakannya penelitian ini yang beralamatkan di Jl.Cemara Dalam III No.277 Kel.Padangsari, Kec.Banyumanik, Kab.Semarang.

### **1.7 Batasan Pengembangan**

Media pembelajaran Buku Pintar Elektronik ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan guru dalam membuat alat peraga atau media pembelajaran, memberikan kemudahan siswa dalam belajar karena materi lebih menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. media pembelajaran buku pintar elektronik yang dikembangkan dibatasi pada materi sub tema 2 pada pembelajaran 1, 2, 3, 4 yang bersifat abstrak dan praktik. proses pengembangan media pembelajaran buku pintar elektronik menggunakan metode *Research and Development*.

## **BAB II** **LANDASAN TEORI**

### **2.1 Pengembangan Buku Pintar Elektronik Dalam Kajian Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek formal “belajar” pada manusia secara pribadi atau yang tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian ini pada mulanya digarap dengan mensistensiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu kedalam suatu usaha terpadu, atau biasa disebut dengan pendekatan *isomeristik*, yaitu penggabungan berbagai unsur yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mesyaratkan pendekatan tambahan, yaitu *sistematik* dan *sistemik*. *Sistematik* artinya dilakukan secara runtut (teratur dengan langkah tertentu), sedangkan *sistemik* artinya menyeluruh atau disebut pola *holistic* atau *komperhensif* (Miarso,2007:139).

Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dari ciri khas : (1) memberikan perhatian khusus dan pelayanan pada kebutuhan yang unik dari masing-masing sasaran pendidikan, (2) menggunakan aneka ragam dan sebanyak mungkin sumber belajar, dan (3) menerapkan pendekatan sistem (Miarso, 2007:140).

Dari definisi teknologi pendidikan diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan dapat membantu jalannya pembelajaran, mengingat bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan

terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecah, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

Berdasarkan uraian kajian teknologi pendidikan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan Buku Pintar Elektronik berbasis *3D PageFlip* pada tema cita-citaku untuk anak kelas IV SDIT AL-Kamilah I dimana hal ini bisa masuk kedalam kawasan pengembangan teknologi pendidikan.

## **2.2 Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran**

Sebagaimana tercantum dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 disebutkan tentang definisi pendidikan, yaitu sebagai berikut :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Definisi di atas mengandung maksud bahwa pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Gagne dalam Benny A. Pribadi (2010:9) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai “*a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning*”. Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Miarso (2007:144) memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (*learner centered*).

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang didalamnya terdapat aktivitas belajar sebagai kepentingan pembelajar. Dimana untuk mewujudkan pembelajaran diperlukan proses pembelajaran. Sebagaimana ditegaskan oleh Sanjaya (2008:13) bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Hal ini terjadi karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa sehingga rangkaian kegiatan dalam pembelajaran dijabarkan secara tersistematis dengan adanya kesinambungan antar komponen. Adapun proses pembelajaran dapat diwujudkan sebagai pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Sedangkan Media merupakan sarana yang diperlukan dalam suatu komunikasi. Kata “media” adalah bentuk jamak dari “medium” yang menurut Arsyad (2007:3) , kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Jadi, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima

pesan. Dalam dunia pendidikan, media juga bisa di gunakan sebagai salah satu strategi dalam penyampaian pembelajaran yaitu dalam bentuk media pembelajaran. Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Sedangkan *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) dalam Miarso (2007:457) mengartikan media sebagai bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Miarso (2007:458), Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Dalam pembelajaran, media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana yang dapat dimuati pesan dalam bentuk materi ajar yang dapat mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Media pembelajaran menempatkan salah satu komponen dalam strategi penyampaian pembelajaran selain interaksi siswa dengan media dan bentuk belajar mengajar. Menurut Degeng (1989) yang dikutip oleh Wena (2009), secara lengkap ada tiga komponen yang harus diperhatikan dalam strategi penyampaian pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. *Media pembelajaran* adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat ataupun bahan.

- b. *Interaksi siswa dengan media* adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana merangsang kegiatan belajar.
- c. *Bentuk (struktur) belajar mengajar* adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada apakah siswa belajar dalam kelompok kecil, perseorangan, atautkah belajar mandiri.

Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa media pembelajaran bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut. Sedangkan interaksi dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang harus terjadi sebagai akibat dari penggunaan media yang digunakan yang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga interaksi tersebut dapat merangsang dan menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Adanya interaksi positif antara media pembelajaran dengan siswa pada akhirnya akan mampu mempercepat proses pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran haruslah dipersiapkan sebaik-baiknya agar penyampaian isi pesan dalam materi pembelajaran dapat mudah dipahami oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

### 2.2.1 Fungsi Buku Pintar Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran akan sangat membantu guru dalam penyampaian informasi, serta membantu siswa dalam menerima pesan dan isi pelajaran. Hal ini disebabkan karena informasi atau data yang disajikan lebih menarik dan mudah difahami. Jadi, dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Fungsi media khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lenz, seperti yang dikutip oleh (Arsyad 2007:17) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi *atensi*, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini, gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Berdasarkan temuan-temuan diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada siswa yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan atau mengingat informasi kembali dalam teks. Dengan kata lain, media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa

yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks.

Menurut Wahyudi (2007:22) Analisis fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan kepada dua hal yaitu analisis fungsi yang didasarkan pada mediannya dan didasarkan pada penggunaannya. Analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran , yaitu :

1. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar.
2. Fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar difahami oleh peserta didik.
3. Fungsi manipulatif yaitu didasarkan pada kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung. Dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu

fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad 2007:16).

Dalam penelitian ini, fungsi media pembelajaran Buku Pintar Elektronik diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

### **2.2.2 Langkah-Langkah Pengembangan Buku Pintar Elektronik**

Secara garis besar kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri dari tiga langkah besar yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Sementara itu dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media Sadiman, dkk (2011:298) memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi enam langkah yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Merumuskan tujuan instruksional
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi.

### **2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran Buku Pintar Elektronik**

Hamalik (2005:36) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam tahap orientasi pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran dalam hal ini adalah buku pintar elektronik adalah memperlancar interaksi siswa dan guru, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran adalah :

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beraneka ragam tentang suatu hal melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat disampaikan kepada siswa secara beragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat di dengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
3. Proses pembelajaran lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi

dua arah secara aktif. tanpa media, guru akan cenderung berbicara kepada satu arah kepada siswa.

4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi. sering kali terjadi, para guru banyak menghabiskan banyak waktu untuk menyampaikan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media pembelajaran.
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran dengan baik.
6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung dengan keadaan guru.
7. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan secara verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi,perhatian dan sebagainya.

### **2.3 Tema Pembelajaran pada Buku Pintar Elektronik**

Dalam metode tematik terintegratif, materi ajar disampaikan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Kompetensi dari berbagai mata pelajaran di integrasikan kedalam berbagai tema. Pada kurikulum 2013 untuk SD atau MI masing-masing kelas akan disediakan banyak tema. Umumnya pada setiap tingkatan kelas mempunyai delapan tema yang berbeda. Tema yang sudah dipilih itu harus selesai

diajarkan dalam jangka waktu satu tahun. Guru diberi kewenangan untuk memilih teknis pengajaran maupun durasi pembelajaran dalam satu tema.

Metode tematik ini mengintegrasikan sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Selain itu sebuah tema juga mengintegrasikan berbagai konsep dasar secara *parsial*, sehingga memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema.

Tema-tema pembelajaran tematik terintegratif kurikulum 2013 berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Keduanya memberi makna yang *substansial* terhadap mata pelajaran PPKN, bahasa Indonesia, Matematika, Seni Budaya dan Prakarya serta penjasokes pada kelas I-III. Kompetensi dasar dari IPA dan IPS sebagai pengikat dan pengembang kompetensi dasar mata pelajaran yang lainnya. Siswa belum mampu berfikir abstrak untuk memahami konten mata pelajaran yang terpisah kecuali kelas IV-VI sudah mampu berfikir abstrak.

Pada tahun pertama penerapan kurikulum 2013 baru untuk SD/MI yaitu pada tahun pembelajaran 2013-2014 di implementasikan pada kelas I dan kelas IV dan pada tahun selanjutnya dilaksanakan bertahap untuk kelas lainnya.

Adapun tema dan alokasi waktu pada metode pembelajaran tematik integratif di SDIT Al-Kamilah I Banyumanik sebagai berikut .

Tabel 2.1 Tema Pelajaran Kelas IV SD/MI

No	Tema untuk kelas IV SD/MI	Alokasi Waktu Pembelajaran
1	Indahnya Kebersamaan	3 Minggu
2	Selalu Berhemat Energi	3 Minggu
3	Perduli Terhadap Mahluk Hidup	3 Minggu
4	Pahlawanku Kebanggaanku	3 Minggu
5	Indahnya Negeriku	3 Minggu
6	Cita-Citaku	3 Minggu
7	Daerah Tempat Tinggalku	3 Minggu
8	Makananku Sehat dan Bergizi	3 Minggu

Pada penelitian ini difokuskan untuk kelas IV pada tema cita-citaku dimulai dengan mengenal berbagai macam cita-cita, hebatnya cita-cita seorang serta tugas dan apa yang harus dilakukan agar mencapai cita-cita yang di inginkan. Hal ini akan membuat peserta didik lebih mengenal apa yang dicita-citakannya dan bagaimana cara mencapai cita-cita tersebut serta mengetahui tugas yang akan seseorang setelah mencapai cita-citanya.

Tema ini dibagi menjadi 3 sub tema, yaitu: aku dan cita-citaku, hebatnya cita-citaku dan giat berusaha mencapai cita-cita. Dalam penelitian ini, berdasarkan saran dari ahli materi mengenai media yang akan dibuat sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran maka difokuskan lagi pada sub

tema 2 yaitu hebatnya cita-citaku yang kemudian dalam sub tema ini akan dibuat Buku Pintar Elektronik.

Tabel 2.2 Tema 7 Pembelajaran 1- 4 Kelas IV SD/MI

Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Pembelajaran 1	Mengenal suatu cita-cita dan membuat stetoskop sederhana.
Pembelajaran 2	Mencari tahu kehebatan suatu cita-cita serta mengenal jaring-jaring kubus.
Pembelajaran 3	Mengenal hubungan antarsatuan luas serta membuat celengan dari kardus bekas.
Pembelajaran 4	Lari Sprin dan zig zag dan menentukan pokok pikiran dalam sebuah paragraf serta pengamalan sila ketiga pancasila.

Pada sub tema ini mencakup beberapa mata pelajaran, diantaranya PPKN, Matematika, SPBD, Bahasa Indonesia, PJOK Yang terbagi atas 4 pembelajaran yang masing-masing pembelajarannya berfokus pada beberapa mata pelajaran dan kegiatan pembelajaran yang terbagi di masing-masing pembelajaran. Dari keempat pembelajaran tersebut, berdasarkan permintaan dari ahli materi agar membuat Buku Pintar Elektronik yang sederhana dan menarik agar dapat digunakan dalam pembelajaran secara maksimal.

#### 2.4 Buku Sekolah Elektronik

BSE kepanjangan dari Buku Sekolah Elektronik, yaitu buku digital berupa file yang bisa disimpan dan untuk melihat BSE ini harus lewat komputer/laptop, dengan tampilan dan navigasi seperti layaknya kita membaca sebuah buku.

Peran BSE saat ini sangat penting, utamanya untuk peningkatan mutu pendidikan dan dalam rangka memenuhi ketersediaan buku teks pelajaran yang memenuhi syarat kelayakan. Dengan menempatkan BSE ini pada internet, pemerintah berharap dominasi buku tidak lagi pada beberapa orang atau penerbit tertentu.

Dari kemudahan akses buku ini bisa digunakan sebagai bahan ajar elektronik. Intinya tidak ada kata terlambat bagi siswa dan guru untuk memakai BSE walaupun diluncurkan pertama kali bulan Juli 2008. Koleksi BSE akan terus bertambah dan guru bisa mengirimkan karangan buku teks yang mereka buat ke BSNP untuk dijadikan BSE pada masa mendatang. Pembelajaran juga semakin menyenangkan karena guru dapat menggunakan BSE sebagai materi tambahan bagi siswa-siswinya. Tinggal menyalakan laptop yang terhubung dengan LCD Proyektor maka siswa dapat melihat materi pelajaran lembar demi lembar sambil guru menjelaskan bab tersebut.

## **2.5 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Buku Pintar Elektronik**

### **2.5.1 *Microsoft Power Point***

*Microsoft Power Point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft*. Aplikasi *microsoft*

*power point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Danis Austin sebagai *presenter* untuk perusahaan bernama *Forethoungh, inc* yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Power Point* (<http://simpleisperfect.wordpress.com>).

Aplikasi ini sangat *banyak* digunakan apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan *trainer*.

*Microsoft Power Point 2010* adalah tampilan program aplikasi versi terbaru dari tampilan versi *Microsoft Power Point 2007*, pada dasarnya konsepnya masih sama. Pada versi terbarunya ini terdapat fitur-fitur yang sangat penting dalam penyusunan presentasi pembelajaran. Kemudahan dalam menyisipkan file animasi, video, audio dan efek gambar tanpa harus menggunakan program editing gambar seperti *corel draw* ataupun *photoshop* dan maupun meningkatkan *performance* presentasi dengan efek animasi dan efek teks yang mampu menjadikan presentasi menjadi lebih hidup dan menarik. Jasmadi (2010:25).

### **2.5.2 Powtoon**

“*Powtoon*” merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah.

Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat “*Powtoon*” mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah

paparan. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.

### **2.5.3 3D PageFlip**

*3D PageFlip* adalah suatu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk ebook digital dengan efek *3D*. *Software* ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk power point menjadi *ebook 3D flash* yang menakjubkan dengan berbagai format seperti *Exe, Zip, Html, 3DP, screen Saver* dan lain-lain. Dengan bahan ajar berbentuk *3D Flash* ini maka akan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di kelas karena guru maupun peserta didik dapat membaca dengan berbagai sudut dengan efek *3D*. *Software 3D PageFlip* ini juga menyediakan pengaturan seperti *magazine*, dokumen dan sebagainya.

## **2.6 SD IT Al Kamilah I Semarang**

SD IT Al Kamilah Semarang merupakan salah satu sekolah swasta di kota Semarang. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SDIT Al-Kamilah menggunakan kurikulum 2013 karena SDIT Al-Kamilah sudah menerapkan kurikulum 2013 selama lebih dari tiga semester sehingga sudah dianggap mampu untuk menerapkan kurikulum 2013. Inti dari kurikulum 2013 sendiri ada pada upaya penyederhanaan, dan tematik-integratif. Kurikulum

2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan.

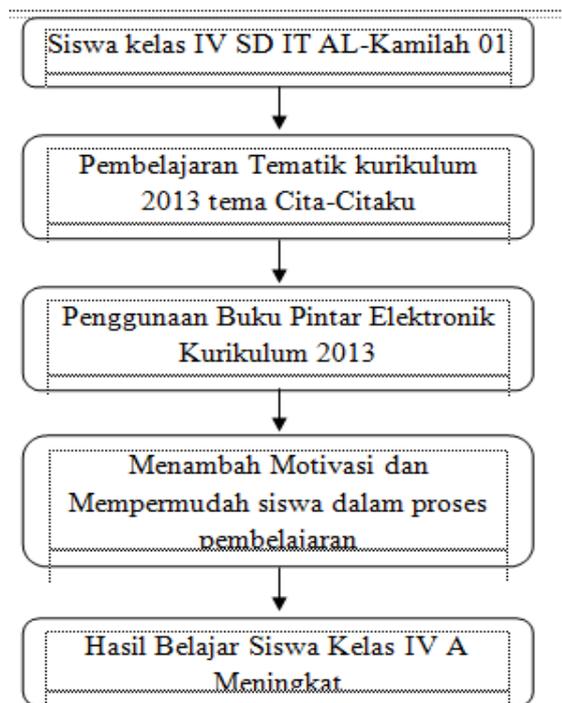
## **2.7 Kerangka Berfikir**

Proses pembelajaran pada tema cita-citaku kurikulum 2013 di SDIT Al-Kamilah I masih belum optimal. Hal ini terlihat dari media yang digunakan oleh guru hanya berupa papan tulis. Penggunaan media yang terbatas pada media papan tulis ini menimbulkan beberapa kesulitan bagi guru, diantaranya ketika menyampaikan materi hebatnya cita-citaku kepada siswa. Dengan keterbatasan ini beberapa permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran diantaranya adalah waktu belajar menjadi kurang efisien dan kurang menarik. Selain itu guru akan kesulitan dalam menyajikan materi yang *sistematis* dan bertahap.

Selain kendala diatas, kendala lain juga muncul dari sisi siswa sebagai subyek belajar, yaitu siswa kurang tertarik dengan penyajian konsep yang hanya menggunakan gambar pada papan tulis. Maka dari itu dengan sarana berupa perangkat komputer, LCD dan ruang kelas yang nyaman yang dimiliki SDIT Al-Kamilah 1 penulis ingin mengembangkan media berupa sebagai penunjang dalam proses pembelajaran berupa buku pintar elektronik dengan bantuan *software 3D PageFlip*. dengan buku pintar elektronik ini diharapkan proses belajar akan menjadi lebih efektif karena beberapa kelebihan yang dimiliki Buku Pintar Elektronik ini diantaranya adalah *teks, audio, video, Animasi* dan *Simulasi*.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat digambarkan melalui skema kerangka berfikir seperti berikut :

Gambar Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



## 2.8 Hipotesis

Hipotesis dalam sebuah penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diuraikan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban dalam hipotesis dikatakan sementara karena belum terbukti melalui data yang terkumpul Arikunto (2013:110)

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan yaitu Pengembangan buku pintar elektronik kemudian mengujikannya untuk mengetahui perbedaan rerata hasil belajar siswa. Maka dari itu hipotesis dalam penelitian ini adalah akan dihasilkan buku pintar elektronik meningkatkan hasil belajar siswa dengan rumusan yang mencakup

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada soal pretest dan posttest

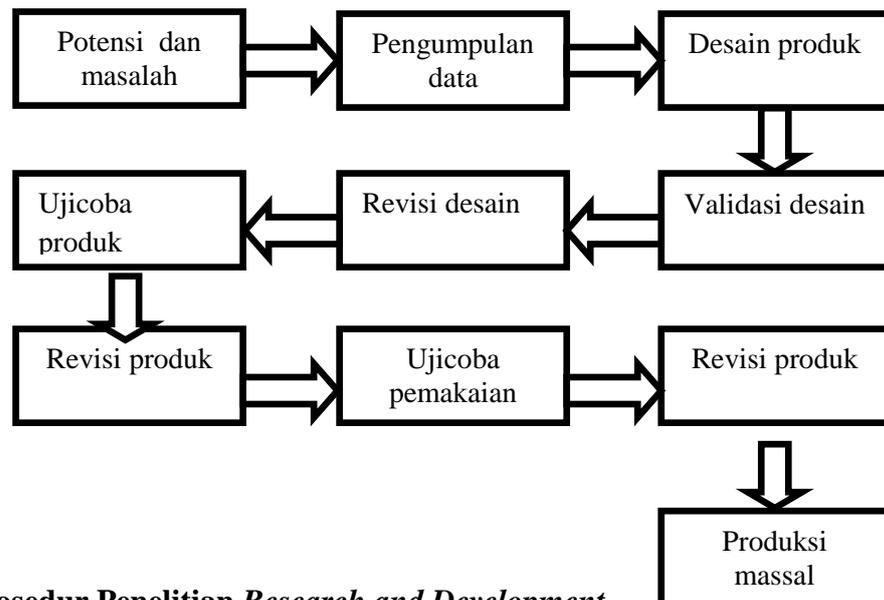
$H_a$ : Terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada soal *pretest* dan *posttest*

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* dapat di definisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya. (Sugiyono,2010:409) menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan dalam bagan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Bagan langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D)



**3.1.1 Prosedur Penelitian *Research and Development***

**3.1.1.1 Potensi dan masalah**

Tahap ini berupa analisis potensi dan masalah yang berkenaan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun masalah yang muncul dapat diidentifikasi, yaitu: (1) kurangnya

guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis computer dan hanya menggunakan media grafis saja. (2) kurang Menarik dan Menyenangkan dalam proses pembelajaran karena media yang digunakan bersifat monoton. (3) perlu pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana secara optimal.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, potensi yang dapat dikembangkan untuk memecahkan permasalahan di atas adalah pengembangan Buku Pintar Elektronik untuk Tema Cita-Citaku, untuk kelas IV SD IT Al-Kamilah, Banyumanik, Semarang. Masalah yang ada dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi awal dimana aktifitas belajar dan hasil belajar siswa masih rendah dan Pengumpulan Data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang tema Cita-citaku untuk anak kelas IV SD

#### 3.1.1.2 Pengumpulan data

Pengumpulan data awal sebagai perencanaan pengembangan Buku Pintar Elektronik dilakukan dengan studi pendahuluan berupa studi pustaka dan survei lapangan. Dalam tahap ini, studi pustaka berupa mempelajari teori-teori yang berkenaan dengan produk yang akan dikembangkan tentang perencanaan desain Buku Pintar Elektronik di SD IT Al-Kamilah I Banyumanik. Sedangkan survei lapangan dilaksanakan untuk mengumpulkan data dengan observasi dan studi dokumenter.

### 3.1.1.3 Desain produk

Tahap ini berbentuk desain produk yang berupa penyusunan draft produk yang akan dikembangkan. Dalam hal ini, penyusunan draft produk dikembangkan sesuai dengan data empiris yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data.

#### a. Tahap Penulisan GBIM

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah Rudi dan Cepi, (2007:44) pada tahap persiapan GBIM harus melihat kompetensi lulusan kemudian kompetensi apa yang akan dicapai. Setelah itu merujuk pada silabus untuk melihat Kompetensi Dasar, Indikator, Materi, Kegiatan dan Penilaian hal ini digunakan untuk mengumpulkan buku dan sumber belajar.

#### b. Tahap Penyusunan Naskah

Naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam visual, grafis dan audio maupun video sebagai acuan dalam pembuatan media sesuai dengan tujuan dan kompetensi mata pelajaran. Data-data yang telah diperoleh dari tahap persiapan tadi selanjutnya dituangkan dalam desain awal produk berupa *outline* desain dari produk yang dikembangkan

Dalam *outline* tersebut peneliti menuangkan konsep awal produk berupa desain animasi, desain tampilan dan

desain materi. Konsep awal tersebut biasanya dibuat dalam sebuah GBIM ( *Garis Besar Isi Media* ). Kemudian dari desain inilah yang nantinya menjadi patokan yang akan dituangkan menjadi naskah media buku pintar elektronik tema cita-citaku.

#### 3.1.1.4 Validasi desain

Validasi desain akan dilakukan oleh para ahli dengan memberikan penilaian apakah desain produk Buku Pintar Elektronik yang dikembangkan layak dan lebih efektif daripada desain produk Buku Sekolah Elektronik yang lama.

#### 3.1.1.5 Revisi desain

Perbaikan desain akan dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh para ahli sehingga dapat diketahui kelemahannya. Dengan diketahuinya kelemahan dari produk tersebut, maka akan diperbaiki dan dihasilkan produk yang lebih baik.

#### 3.1.1.6 Uji coba produk

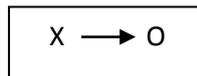
Uji coba produk akan dilakukan setelah revisi desain diperbaiki. Uji coba ini dilakukan untuk menguji coba produk desain Buku Pintar Elektronik yang telah divalidasi dan direvisi. Untuk uji coba awal akan dilakukan secara terbatas pada salah satu kelas di kelas IV SD IT Al-Kamilah Banyumanik pada mata pelajaran tema Cita-Citaku sub tema hebatnya Cita-Citaku.

### 3.1.1.7 Revisi uji coba produk

Setelah dilakukan uji coba produk, maka akan dilakukan revisi sebagai perbaikan terhadap produk Buku Pintar Elektronik yang masih perlu perbaikan. Dalam uji coba pemakaian peneliti selalu mengevaluasi kinerja produk dalam hal ini adalah Buku Pintar Elektronik untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang ada sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan produk baru.

### 3.1.1.8 Uji coba pemakaian produk

Revisi produk yang telah dilakukan kemudian diuji kembali sebagai uji coba pemakaian. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui dan menilai kualitas dari produk yang dikembangkan telah mampu dipakai secara global. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pola one shot case study yang digambarkan seperti berikut :



Keterangan :

X = treatment yang diberikan (variable independen)

O = observasi (variable dependen)

Dalam rancangan, penelitian ini perlakuan atau intervensi dilakukan (X) sengan menggunakan BPE sebagai alternative sumber belajar dengan program BPE setelah proses penggunaan program BPE selanjutnya dilakukan pengukuran (observasi) atau

posttest (O). rancangan eksperimen ini tidak memiliki kelas control dan tidak ada interval validitas (Sugiyoni:2009.74)

#### 3.1.1.9 Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian yang telah dilakukan, maka diperlukan revisi ulang produk Buku Pintar Elektronik agar produk yang dikembangkan dapat diperbaiki dan diproduksi secara massal.

#### 3.1.10 Produksi massal

Produksi massal dilakukan setelah produk Buku Pintar direvisi secara keseluruhan. Hasil produk ini kemudian diimplementasikan oleh seluruh siswa kelas SDIT Al-Kamilah I Banyumanik Semarang.

### **3.1.2 Metode Penelitian**

#### 3.1.2.1 Penentuan Subyek, Waktu dan Lokasi Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Al-Kamilah I Banyumanik Semarang dan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Buku Pintar Elektronik yang dilaksanakan pada bulan Agustus di SDIT Al-Kamilah I Semarang

#### 3.1.2.2 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 61) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini menggunakan variabel bebas (*independen*). Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Buku Pintar Elektronik.

### **3.1.3 Metode Pengumpulan Data**

#### **3.1.3.1 Sumber data**

Sumber data dalam penelitian ini ada dua jenis sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang secara langsung memberikan data yang berhubungan dengan keperluan penelitian. Dalam penelitian ini yang akan menjadi sumber data primer adalah ahli media, ahli materi atau guru mata pelajaran dan siswa sebagai pengguna produk Buku Pintar Elektronik. Sedangkan sumber data sekunder yang akan memberikan data sekunder dari peneliti adalah referensi pihak sekolah.

#### **3.1.3.2 Setting pengambilan data**

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan setting tema cita-citaku dikelas dengan siswa kelas IV SD IT Al-Kamilah sebagai respondenya.

### **3.1.4 Teknik pengumpulan data**

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini diantaranya dengan teknik angket, teknik observasi, dan teknik wawancara.

#### **3.1.4.1 Angket/Kuisisioner.**

Sugiyono (2010: 199) mengemukakan kuesioner merupakan salah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator program yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dilakukan subyek. Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup dimana responden menjawab pertanyaan sesuai dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan.

Angket yang akan digunakan dalam peneliti dalam penelitian ini berisi pertanyaan yang berdasarkan pada skala likert, dimana skala likert ini digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat interval. Dalam skala likert ini variable yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indicator variable, kemudian indicator tersebut dijabarkan sebagai panduan untuk menyusun item-item dalam dalam instrument.

Angket menggunakan format respon lima point dari skala likert, dimana alternative responnya adalah Sangat Setuju (SS),

Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk keperluan analisis kuantitatif akan diberikan skor pada setiap jawaban. Untuk jawaban Sangat Setuju (SS) akan diberikan skor 5 , untuk jawaban Setuju (S) diberikan skor 4, untuk jawaban Kurang Setuju (KS) akan diberi skor 3, untuk jawaban Tidak Setuju (TS) akan diberi skor 2, untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) akan diberi skor 1.

Angket ini diberikan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi apakah sudah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran pada pembelajaran tema cita-citaku di kelas IV SDIT AL-Kamilah I.

#### 3.1.4.2 Observasi

Menurut Sugiyono (2010: 203) menyatakan bahwa observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Dalam penelitian ini menggunakan *participant observation* (observasi berperan serta) dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang akan digunakan sebagai sumber data penelitian.

Observasi ini dilakukan dengan mengamati proses diuji cobakanya produk. Dari observasi ini diperoleh data mengenai

perilaku siswa ketika menggunakan produk Buku Pintar Elektronik .

#### 3.1.4.3 Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi hebatnya cita-citaku setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan buku pintar elektronik. Teknik tes yang diberikan berupa tes objektif sebanyak 15 soal pilihan ganda untuk tes uji coba yang kemudian dicek validitas soal menjadi 10 butir soal valid yang akan digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*. Metode pengumpulan data dengan menggunakan test ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Adapun teknik tes yang digunakan bentuk obyektif jenis pilihan ganda dengan empat pilihan.

#### 3.1.4.4 Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan benda berupa benda-benda tertulis seperti dokumen, peraturan-peraturan, foto-foto dan lain-lain Arikunto (2013:274). Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti dari lembaga yang berperan dalam masalah tersebut. Metode ini digunakan untuk memperoleh daftar nama siswa, profil sekolah,

dan dokumentasi yang dilakukan pada saat penelitian dilakukan yaitu berupa pengambilan foto.

### **3.1.5 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan hal penting dalam suatu penelitian karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode analisis data kuantitatif deskriptif. Data diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi melalui angket terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu data juga diambil dari tes yang dilakukan oleh siswa yang digunakan sebagai alat ukur rata-rata hasil belajar siswa.

#### *3.1.5.1 Deskriptif Presentase*

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada bagaimana pengembangan media buku pintar elektronik sehingga data di analisis dengan sistem *deskriptif presentase*. Untuk menganalisis data hasil *checklist* dilakukan dengan langkah-langkah berikut :

1. Memeriksa kelengkapan jawaban dari responden;
2. Mengkuantitatifkan hasil *checking* dengan member skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya;
3. Membuat tabulasi data.
4. Menghitung persentasi dari tiap-tiap sub variable dengan rumus

$$P(s) = f/N \times 100\%$$

$P(s)$  = Persentase sub variable.

$f$  = Frekuensi Data

$N$  = Jumlah Skor Maksimum

Hasil persentase yang telah diperoleh tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam tabel supaya pembacaan hasil penelitian menjadi mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif dilakukan dengan cara sebagai berikut

- a. Menentukan persentase skor ideal (skor maksimum) = 100%.
- b. Menentukan persentase skor terendah (skor minimum) = 0%.

$$P = f_{min}/N \times 100\%$$

$$P = 1/4 \times 100\%$$

$$P = 25\%$$

$P$  = Presentase Skor

$f_{min}$  = Frekuensi data minimum

$N$  = Jumlah skor maksimum

- c. Menentukan Rentang (range)

Range = Skor Maksimum – Skor minimum.

$$Range = 100\% - 25\%$$

$$= 75\%$$

- d. Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (tidak baik, kurang baik, cukup baik dan sangat baik).

e. Menentukan lebar interval ( $80/5 = 16$ ).

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range persentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam table berikut

Tabel = 3.1 Range Presentase dan Kriteria Kuantitatif Program

No	Interval	Kriteria
1	$86\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$71\% \leq \text{skor} \leq 85\%$	Baik
3	$56\% \leq \text{skor} \leq 70\%$	Cukup Baik
4	$41\% \leq \text{skor} \leq 55\%$	Kurang Baik
5	$25\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak Baik

Sedangkan untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah berikut :

1. Angket yang telah diisi responden, diperiksa kelengkapan jawabannya kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
2. Mengkuantitatifkan jawaban setiap pernyataan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
3. Membuat tabulasi data.
4. Menghitung presentase dari tiap-tiap sub variable dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan persentase skor *checklist*.

Dari presentase yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan kedalam tabel diatas.

#### 3.3.4.2 Validitas Instrument.

Menurut Brata (2010:60) validitas instrument didefinisikan sejauh mana instrument itu merekam/mengukur apa yang dimaksudkan untuk direkam atau diukur. Ada tiga landasan untuk melihat sejauh mana validitas instrument yaitu : (1) didasarkan pada isinya, (2) didasarkan pada kesesuaiannya dengan isinya (3) didasarkan pada kesesuaiannya pada kriterianya, yaitu instrument lain yang dimaksud untuk mengukur hal yang sama. Jadi, secara teori ada tiga validitas instrument yaitu validitas isi, validitas *construct* dan validitas berdasarkan criteria. Sedangkan untuk menghitung validasi item instrument menggunakan rumus *korelasi produk moment* dalam Arikunto (2013:314) dengan *Microsoft excel*.

Hasil yang diperoleh dari masing-masing perhitungan tersebut dikonsultasikan dengan nilai dalam tabel harga kritik dari *r produk moment* pada  $\alpha = 5\%$  atau interval kepercayaan 96%. Jika indeks korelasi atau harga  $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$ , maka butir instrumen yang tidak valid akan dibuang dan tidak dapat dipakai sebagai instrumen dalam penelitian Arikunto (2006:170). Hasil keseluruhan validitas terdapat pada lampiran 26.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Butir Soal

No	Kriteria	No Soal	Jumlah
1	Valid	3,4,5,7,8,10,11,12,14,15.	10
2	Tidak Valid	1,2,6,9,13	5
3	Soal yang digunakan	3,4,5,7,8,10,11,12,14,15.	10

### 3.3.4.3 Reabilitas Instrumen.

Reabilitas Instrumen merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi suatu instrumen, artinya apabila digunakan untuk mengukur berkali-kali akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui reabilitas instrument menggunakan rumus dalam buku (Sugiyono, 2010:173) dengan menggunakan *Microsoft excel*.

Klasifikasi reliabilitas soal adalah sebagai berikut :

$0,80 < r < 1,00$  : Sangat Tinggi

$0,60 < r < 0,79$  : Tinggi

$0,40 < r < 0,59$  : Cukup

$0,20 < r < 0,39$  : Rendah

$0,00 < r < 0,19$  : Sangat Rendah

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan di dapat  $r = 0.967$  berdasarkan klasifikasi reliabilitas soal maka di peroleh reliabilitas dengan tingkat konsistensi suatu instrument sangat

tinggi. Adapun untuk membuat kesimpulan, dengan cara membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dan nilai  $r_{tabel}$  diperoleh  $0.967 > 0,575$ . Karena  $r_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $r_{tabel}$  maka item instrumen dinyatakan reliabel (Muhidin dan Maman,2007:41).  
Lampiran 30.

#### 3.3.4.4 Indeks Kesukaran

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,0 (Arikunto,2002:207). Indeks kesukaran dalam penelitian ini dihitung dengan *Microsoft excel*

Menurut Arikunto (2002:210) indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

Soal dengan P 0,30 sampai 0,70 adalah soal sedang

Soal dengan P 0,70 sampai 1,00 adalah soal mudah

Hasil lebih lengkap lihat Lampiran 28.

#### 3.3.4.5 Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2002:211) Indeks deskriminasi ini berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Untuk menghitung daya pembeda dari alat yang diukur,

menggunakan sebuah *software* pengolah angka *Microsoft excel*.

Klasifikasi daya pembeda (Arikunto, 2002:218)

- a. D : 0,00 – 0,20 → jelek
- b. D : 0,20 – 0,40 → cukup
- c. D : 0,40 – 0,70 → baik
- d. D : 0,70 – 1,00 → baik sekali
- e. D : negative, semuanya tidak baik

Perhitungan lebih detail Lampiran 29.

#### 3.3.4.6 Uji t Satu Sampel

Pengujian t satu sampel merupakan salah satu pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan dengan satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan adalah hipotesis yang diuji ini dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila  $H_0$  diterima berarti dapat digeneralisasikan. Dalam pengujian ini variabel penelitiannya bersifat mandiri, oleh karena itu hipotesis penelitian tidak berbentuk perbandingan atau hubungan dua variabel atau lebih.

Analisis data hasil penggunaan program buku pintar elektronik dengan uji t satu sampel, yaitu untuk menguji hipotesis sebagai berikut

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada soal pretest dan posttest

$H_a$ : Terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa pada soal *pretest* dan *posttest*

Langkah–langkah pengujian hipotesis deskriptif menggunakan uji t satu sampel sebagai berikut :

- a. Menghitung rata-rata data
- b. Menghitung simpangan baku
- c. Menghitung harga t
- d. Menghitung harga t<sub>table</sub>
- e. Menggambar kurve
- f. Meletakkan kedudukan t<sub>hitung</sub> dan t<sub>tabel</sub> dalam kurve yang dibuat
- g. Membuat keputusan pengujian hipotesis

Rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel) yang data interval atau ratio adalah

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : nilai rata – rata *post-test*

$\bar{X}_2$  : nilai rata – rata *pre-test*

$n_1$  : jumlah sampel *post-test*

$n_2$  : jumlah sampel *pre-test*

$s_1^2$  : varian *post-test*

$s_2^2$  : varian *pre-test*

dk ditentukan dengan cara  $n_1 + n_2 - 2$

Hasil perhitungan tersebut kemudian diuji dengan uji pihak kiri yang berlaku ketentuan, bila harga  $t_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan ( $\leq$ ) dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak , dengan kasta lain  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \geq t_{(1-\alpha)(n-1)}$  (Sugiyono 2009: 96).

## PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Buku Pintar Elektronik sebagai buku pedoman untuk siswa terbukti dapat menambah variasi media pembelajaran di SD IT Al-kamilah. Dengan demikian, Media Buku Pintar Elektronik tema cita-citaku dapat menambah minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi. karena di dalam buku pintar elektronik terdapat bahan penyerta dan media penyerta untuk guru.

Serta keefektifan program Buku Pintar Elektronik Tema Cita-Citaku ini juga didukung dengan perbandingan hasil pretest dan posttest yaitu  $t_{hitung}$  sebesar 8,38.dengan  $t_{tabel}$  untuk sejumlah 20 responden adalah 2,228. Dari hasil perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Berdasar hasil tersebut maka terdapat perbedaan efektifitas pembelajaran sebelum menggunakan media Buku Pintar Elektronik Tema Cita-Citaku Berbasis *3D PageFlip* dengan efektifitas pembelajaran setelah menggunakan media Buku Pintar Elektronik Tema Cita-Citaku Berbasis *3D PageFlip* dengan persentase 85%.

### 5.2 Saran

1. Guru menggunakan Buku Pintar Elektronik Berbasis *3D PageFlip* Tema Cita-citaku dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar, seperti kurangnya perhatian siswa dalam belajar, siswa kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. serta mempermudah guru dalam menampilkan materi pelajaran yang abstrak, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar, tujuan pembelajaran tercapai dan siswa memahami pelajaran dengan baik karena proses pembelajaran lebih bervariasi.
2. Siswa menggunakan Buku Pintar Elektronik Berbasis *3D PageFlip* Tema Cita-citaku dalam kegiatan sehari-hari agar lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru terutama pada tema Cita-citaku.
3. Menjadi rujukan bagi penelitian lain untuk mengembangkan media pendidikan untuk kurikulum 2013 khususnya pada Buku Pintar Elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Ashar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati. Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2005 *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Holguin Manuel, 2013. Adaptive Computer Games For Second Language Learning In Early Childhood di <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.124.927>. Diakses Pukul: 15.30 WIB.
- Jasmadi. 2010. *Microsoft Power Point*. Jakarta: Bumi Aksara
- Knobel, Michele.2012. International Journal of New technologies in early childhood literacy research A review of research di <http://ecl.sagepub.com/content/3/1/59.abstract>. Diakses Pukul:12.35 WIB
- Margono, S.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Media pembelajaran dan kurikulum 2013 di <http://edukasiwae.blogspot.com> di akses pada 14 Februari 2015 pukul 13.52 WIB
- Nikolo, Kleopatra International Journal of Early Childhood Educational Software: Specific Features and Issues of Localization di [http://www.researchgate.net/publication/226818193\\_Early\\_Childhood\\_Educational\\_Software\\_Specific\\_Features\\_and\\_Issues\\_of\\_Localization](http://www.researchgate.net/publication/226818193_Early_Childhood_Educational_Software_Specific_Features_and_Issues_of_Localization). Diakses Pukul: 13.20 WIB

- Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 di <http://www.sekolah>. unduh pada 14 Februari 2015 pukul 14.10 WIB
- Pengertian *Powtoon* di <http://www.formulasi.or.id/powtoon-membuat.html> di akses pada 15 februari pukul 08.00 WIB.
- Pengertian *Microsoft Power Point* di <http://simpleisperfect.wordpress.com> di akses pada 15 februari pukul 13.25 WIB.
- Pengertian *3D PageFlip* di <http://www.slideshare.net/sukani/modul-membuat-bahan-ajar-3-d-pageflip-by-pak-sukani> di akses pada 15 februari pukul 14.00 WIB.
- Prawiradilaga, Dewi Salma.2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rezki, Nurman. 2013 *Journal of Educational Technology: An Analysis Of Onomatopoeia Translation In “The Life And Times Of Scrooge Mc Duck” Comic Book : A Case Study Of The English-Indonesian* [http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s\\_c0151\\_035172\\_chapter i](http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s_c0151_035172_chapter_i). Diakses pada 26 september 2015. Pukul: 15.12 WIB
- Riduwan. 2006. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Riduwan. 2009. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sadiman, Arif. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. Bandung: Alfabeta
- Standar Nasional Pendidikan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Sinar Grafika
- Sudjana dan Ahmad Rifa’i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2006. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,*
- Sugiono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Pedagogia
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana.2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima

Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## Lampiran 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas	: 4 / 2
Tema / Topik	: Cita-citaku
Minggu ke	: 1
Semester	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

#### A. KOMPETENSI INTI

- Menerima , menghargai dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
- 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, dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, 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

- PPKn Mengetahui keteladanan tokoh yaitu dokter oen melalui pengamatan
- Bahasa Indonesia Membaca teks tentang berbagai topik, dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
- Seni, Budaya, dan Prakarya Mengenal alat yang digunakan dokter dalam pekerjaannya dan membuat karya stetoskop sederhana.
-

### C. INDIKATOR

- PPKn Menyebutkan peranan tokoh dokter dalam kehidupan bermasyarakat.
- Berdiskusi dengan teman-teman tentang kehebatan seorang dokter .
- Seni, Budaya, dan Prakarya Menunjukkan hasil dari pembuatan stetoskop sederhana dan mencoba mendengarkan detak jantung teman dengan menggunakan stetoskop yang telah dibuat.

### D. TUJUAN

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

### E. MATERI

- PPKn keteladanan tokoh dokter
- Bahasa Indonesia membaca teks tentang berbagai topik, dan berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai cita-cita yang ingin dicapainya.
- Seni, Budaya, dan Prakarya membuat stetoskop sederhana dengan menggunakan barang bekas.

### F. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Cooperative Learning
- Teknik : Example Non Example
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> <li>▪ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>▪ Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak</li> <li>▪ Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi .</li> <li>▪ Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan .</li> </ul>	10 menit
Inti	<p><b>PPKn</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari informasi tentang peranan tokoh dokter dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>▪ Mendiskusikan cita-cita yang ingin dicapai dan menceritakan cita-cita yang ingin dicapai tersebut.</li> </ul> <p><b>BHS. Indonesia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membaca di dalam hati teks bacaan tentang dokter kriswo.</li> <li>▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang isi teks bacaan.</li> </ul> <p><b>Seni Budaya dan Prakarya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari tahu alat-alat yang digunakan untuk membuat stetoskop sederhana dari berbagai sumber informasi</li> <li>▪ Membuat dan menjelaskan teknik cara membuat stetoskop sederhana.</li> </ul>	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Melakukan penilaian hasil belajar</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	
--	--	--

#### H. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pintar Elektronik Kelas IV
- Laptop/*Mobile device*

#### I. PENILAIAN

- Prosedur Penilaian
  - a. Penilaian Proses dengan menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir
  - b. Penilaian Hasil Belajar menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)
- Instrumen Penilaian
  - a. Penilaian Proses meliputi penilaian kinerja dan penilaian produk
  - b. Penilaian Hasil Belajar meliputi pilihan ganda isian singkat esai atau uraian

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas	: 4 / 2
Tema / Topik	: Cita-citaku
Minggu ke	: 2
Semester	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

#### A. KOMPETENSI INTI

- Menerima , menghargai dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
- 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, dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis,dalam karya yang estetik dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR

- Bahasa Indonesia. Membaca dan membuat pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan tentang arsitek.
- Matematika mempelajari dan memahami hubungan antar satuan luas.
- Seni, Budaya, dan Prakarya. Membuat celengan dari kardus bekas

#### C. INDIKATOR

- Bahasa Indonesia. Membaca dan membuat pertanyaan tentang bangunan apa saja yang telah dibuat oleh seorang arsitek.
- Mempelajari hubungan antar satuan luas dengan melihat video pembelajaran yang ada pada buku pitar elektroik.

- Seni, Budaya, dan Prakarya Menunjukkan hasil dari pembuatan celengan dari kardus bekas.

#### D. TUJUAN

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

#### E. MATERI

- Bahasa Indonesia. Bangunan yang telah di rancang oleh seorang arsitek
- Matematika. Mempelajari hubungan antar satuan luas.
- Seni, Budaya, dan Prakarya. membuat celengan dengan menggunakan barang bekas.

#### F. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Cooperative Learning
- Teknik : Example Non Example
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

#### G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> <li>▪ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>▪ Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak</li> <li>▪ Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucapkan salam. Dan apa bedanya di kalau pagi .</li> <li>▪ Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan .</li> </ul>	10 menit
Inti	<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari informasi tentang bangunan yang telah dirancang oleh seorang arsitek.</li> <li>▪ Mendiskusikan rancangan seorang arsitek tentang rumah tahan gempa serta membuat pertanyaan tentang bacaan.</li> </ul> <p><b>Matematika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memperhatikan video tentang hubungan antar satuan luas.</li> <li>▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang satuan luas</li> </ul> <p><b>Seni Budaya dan Prakarya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari tahu bagaimana cara untuk membuat celengan dari berbagai sumber informasi</li> <li>▪ Membuat dan menjelaskan teknik cara membuat celengan dari kardus bekas.</li> </ul>	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Melakukan penilaian hasil belajar</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	
--	--	--

#### H. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pintar Elektronik Kelas IV
- Laptop/*Mobile device*

#### I. PENILAIAN

- Prosedur Penilaian
  - a. Penilaian Proses dengan menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir
  - b. Penilaian Hasil Belajar menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)
- Instrumen Penilaian
  - a. Penilaian Proses meliputi penilaian kinerja dan penilaian produk
  - b. Penilaian Hasil Belajar meliputi pilihan ganda isian singkat esai atau uraian

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

( \_\_\_\_\_ )

NIP.

( \_\_\_\_\_ )

NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas	: 4 / 2
Tema / Topik	: Cita-citaku
Minggu ke	: 3
Semester	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

#### A. KOMPETENSI INTI

- Menerima , menghargai dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
- 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, dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, 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

- PPKn. Mengetahui sikap keteladanan polisi
- Bahasa Indonesia. Membaca teks tentang berbagai topic tentang polisi, dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
- PJOK. berlari sprint dan zig-zag dengan bermain polisi-polisian.
- Matematika. Mengenal satuan kuantitas

#### C. INDIKATOR

- PPKn Menyebutkan peranan polisi dalam kehidupan bermasyarakat.
- Berdiskusi dengan teman-teman tentang kehebatan seorang polisi.

- PJOK berlari sprint dan zig-zag dengan bermain polisi-polisian dengan mengikuti petunjuk guru.
- Matematika. Mempelajari satuan kuantitas.

#### D. TUJUAN

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

#### E. MATERI

- PPKn sikap keteladanan seorang polisi dan mengenal tugas peranan sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat.
- Bahasa Indonesia membaca teks tentang berbagai topik, dan berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai tugas dan peranan seorang polisi dan menulis bacaan dari paragraph 1 sampai 4.
- PJOK berlari sprint dan zig-zag dengan bermain polisi-polisian.
- Matematika. Mempelajari satuan kuantitas

#### F. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Cooperative Learning
- Teknik : Example Non Example
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> <li>▪ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>▪ Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak</li> <li>▪ Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucap salam. Dan apa bedanya di kalau pagi .</li> <li>▪ Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan .</li> </ul>	10 menit
Inti	<p><b>PPKN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari informasi tentang tugas dan pekerjaan seorang polisi.</li> <li>▪ Mendiskusikan dengan teman sekelompoknya tentang keteladanan yang dapat diambil dari seorang polisi.</li> </ul> <p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memperhatikan video tentang hubungan antar satuan luas.</li> <li>▪ Menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang satuan luas</li> </ul> <p><b>PJOK</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempraktekan lari sprint dan zig-zag dengan bermain polisi-polisian.</li> </ul> <p><b>Matematika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempelajari satuan kuantitas dari teks</li> </ul>	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Melakukan penilaian hasil belajar</li> </ul>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	
--	--	--

#### H. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pintar Elektronik Kelas IV
- Laptop/*Mobile device*

#### I. PENILAIAN

- Prosedur Penilaian
  - a. Penilaian Proses dengan menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir
  - b. Penilaian Hasil Belajar menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)
- Instrumen Penilaian
  - a. Penilaian Proses meliputi penilaian kinerja dan penilaian produk
  - b. Penilaian Hasil Belajar meliputi pilihan ganda isian singkat esai atau uraian

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

(\_\_\_\_\_)

NIP.

(\_\_\_\_\_)

NIP.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Kelas	: 4 / 2
Tema / Topik	: Cita-citaku
Minggu ke	: 4
Semester	: 2 (dua)
Alokasi Waktu	: 1 Hari

#### A. KOMPETENSI INTI

- Menerima , menghargai dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
- 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, dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis,dalam karya yang estetik dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### B. KOMPETENSI DASAR

- PPKn. Mengetahui siapa saja presiden Indonesia dan keteladanan seorang guru, mengamalkan sila ke 3 dari panca sila.
- Bahasa Indonesia Membaca teks tentang berbagai topic tentang guru, dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
- Seni, Budaya, dan Prakarya. Membuat kartu ucapan terimakasih untuk guru.

#### C. INDIKATOR

- PPKn. Menyebutkan peranan guru dan mengamalkan sila ke 3 dari pancasila.

- Berdiskusi dengan teman-teman tentang seorang guru dan sila ke 3 pancasila.
- Seni, Budaya, dan Prakarya. Menunjukkan hasil dari pembuatan kartu ucapan terimakasih untuk guru.

#### D. TUJUAN

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

#### E. MATERI

- PPKn keteladanan seorang guru dan mengamalkan sila ke 3 pancasila
- Bahasa Indonesia membaca teks tentang berbagai topik, dan berdiskusi dengan teman sebangkunya mengenai tugas seorang guru dan amalan sila ke 3 pancasila.
- Seni, Budaya, dan Prakarya kartu ucapan terimakasih untuk guru.

#### F. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Cooperative Learning
- Teknik : Example Non Example
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> <li>▪ Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa</li> <li>▪ Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak</li> <li>▪ Dilanjutkan dengan bertanya jawab tentang syair lagu, mengapa saling mengucap salam. Dan apa bedanya di kalau pagi .</li> <li>▪ Meminta informasi dari siswa mengenai kegiatan piket yang telah dilaksanakan pada pagi hari dan bertanya tentang hubungan antara kebersihan kelas dengan kenyamanan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan Tema yang akan dibelajarkan .</li> </ul>	10 menit
Inti	<p><b>PPKn</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari informasi tentang presiden Indonesia, guru dan pengamalan sila ke 3 pancasila</li> </ul> <p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendiskusikan rancangan seorang arsitek tentang rumah tahan gempa serta membuat pertanyaan tentang bacaan.</li> </ul> <p><b>Seni Budaya dan Prakarya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencari tahu bagaimana cara untuk membuat kartu ucapan berbagai sumber informasi</li> </ul>	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut Agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	15 menit

## H. SUMBER DAN MEDIA

- Buku Pintar Elektronik Kelas IV
- Laptop/*Mobile device*

## I. PENILAIAN

- Prosedur Penilaian
  - a. Penilaian Proses dengan menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir
  - b. Penilaian Hasil Belajar menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dengan tes tulis dan lisan (terlampir)
- Instrumen Penilaian
  - a. Penilaian Proses meliputi penilaian kinerja dan penilaian produk
  - b. Penilaian Hasil Belajar meliputi pilihan ganda isian singkat esai atau uraian

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

( \_\_\_\_\_ )  
NIP.

## Lampiran 2

### DAFTAR RESPONDEN

NO	NAMA	KELAS	Kode
1.	BAGAS WAHYU .N	IV/A	UC-1
2.	CINTIA FARRA NUR AZIZAH	IV/A	UC-2
3.	DAFFATA REKOMU	IV/A	UC-3
4.	DEVI AMALIA S	IV/A	UC-4
5.	FITRIA ZAHWA	IV/A	UC-5
6.	FIKRIA AMALIA	IV/A	UC-6
7.	GHANISYA PUTRI	IV/A	UC-7
8.	HAUROS LINA T.L	IV/A	UC-8
9.	HANIF ABDUL RO'IN	IV/A	UC-9
10.	HELMI ASBARA	IV/A	UC-10
11.	HILMI SYAHIDAH	IV/A	UC-11
12.	IQBAL MAULANA	IV/A	UC-12
13.	IZULHAQ	IV/A	UC-13
14.	KRESNA KAISANG	IV/A	UC-14
15.	LAILA LUTFIANA	IV/A	UC-15
16.	MELODIKA CANTIKA.P	IV/A	UC-16
17.	NAILA RIZQI .A	IV/A	UC-17
18.	YASYFA ANNAS F.D	IV/A	UC-18
19.	YOYOK TRI MUKTI	IV/A	UC-19
20	WAHYU SETYO.N	IV/A	UC-20

### Lampiran 3

#### KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK PENGAJAI MEDIA

No.	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Media	a. Kesesuaian teks dan huruf pada program	1	1	Checklist
		b. Kesesuaian gambar pada program	1	2	
		c. Kesesuaian audio pada program	1	3	
		d. Kesesuaian animasi pada program	1	4	
		e. Kesesuaian video pada program	1	5	
2.	Aspek Interaktifitas	a. Kesesuaian program terhadap pemberian umpan balik pada program	1	6	Checklist
		b. Kesesuaian tombol/navigasi pada program	1	7	
3	Aspek Tampilan	a. Kesesuaian tampilan dengankarakteristik siswa	1	8	Checklist
		b. Kesesuaian warna pada progam	1	9	
		c. Kesesuaian tata letak objek pada program	1	10	

## Lampiran 4

LEMBAR ANGKET UNTUK PENKAKAJI MEDIA	
Nama	: Resti Budianti S.Pd
Jabatan	: Pengembang Media Pembelajaran
Nama Instansi	: Balai Pengembang Media Pembelajaran Semarang
<b>Petunjuk Pengisian</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Isi nama, Jabatan dan nama instrasi pada kolom yang di sediakan.</li><li>2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk Buku Pintar Elektronik (BPE) pada tema Cita-citaku untuk kelas IV SD/MI</li><li>3. Melalui lembar angket ini, Bapak atau Ibu pengkaji media diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pernyataan tentang Pengembangan Buku Pintar Elektronik untuk kelas IV SD IT AL-Kamilah 01 Banyumanik dengan memberi tanda (V) pada kolom yang tersedia.</li><li>4. Pendapat atau tanggapan terhadap yang Bapak atau Ibu pengkaji media berikan pada setiap butir dalam angket, akan digunakan sebagai masukan pada penelitian tentang Pengembangan Buku Pintar Elektronik untuk mempermudah proses pembelajaran.</li><li>5. Setelah mengisi angket untuk memberikan tanggapan, Bapak atau Ibu pengkaji media menandatangani lembar angket yang telah terisi.</li></ol>	
Keterangan Penilaian:	
A	: Sangat baik
B	: Baik

**C : Cukup**  
**D : Kurang**  
**E : Sangat kurang**

No.	PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN				
		A	B	C	D	E
Aspek Media						
1.	Teks yang disajikan dalam program terbaca	✓				

	dengan jelas dan huruf sesuai dengan karakteristik siswa.					
2.	Gambar yang disajikan dalam program jelas dan menarik.	✓				
3.	Audio/ suara yang disajikan dalam program jelas.	✓				
4.	Animasi yang disajikan dalam program menarik.	✓				
5.	Video yang disajikan dalam program jelas dan menarik.	✓				
Aspek Interaktifitas						
6.	Program yang disajikan memberikan umpan balik kepada pengguna.	✓				
7.	Tombol-tombol dalam program mudah digunakan		✓			
Aspek Tampilan						
8.	Tampilan yang disajikan dalam program sesuai dengan karakteristik siswa.		✓			
9.	Kombinasi warna yang disajikan dalam program menarik sesuai dengan karakteristik siswa.		✓			
10.	Pengaturan penataan objek yang disajikan dalam program tepat		✓			

#### Kritik dan Saran

- Aspek tampilan lebih di sesuaikan dengan karakteristik siswa
- Kombinasi warna yang disajikan dalam program, lebih ditingkatkan lagi.

Pengkaji Media



Resti Budianti S.Pd

NIP :198001132005012004

#### Lampiran 5

### KISI-KISI INSTRUMEN UNTUK PENGAJI MATERI

No.	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Materi	a. Kesesuaian maateri pada program	1	1	Checklist
		b. Tingkat kemudahan pemahaman materi pada program	1	2	
		c. Kejelasan contoh yang disertakan	1	3	
2.	Aspek Pembelajaran	a. Keberadaan soal dan tes akhir pada program	1	4	Checklist
		b. Kesesuaian soal dan pembahasan pada program	1	5	
		c. Kesertaraan jawaban dengan soal pada program	1	6	
	d. Penggunaan mandiri untuk pengguna pada program	1	7		
3	Aspek Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan tingkat kemampuan pengguna pada program	1	8	Checklist
		b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa yang baik dan benar	1	9	
		c. Kejelasan bahasa	1	10	

### Lampiran 6

## LEMBAR ANGKET UNTUK PENKAJI MATERI

**Nama** : Sri Astutik S.Pd

**Jabatan** : Guru Kelas IV/A

**Nama Instansi** : SDIT Al-Kamilah I Banyumanik Semarang

### **Petunjuk Pengisian**

1. Isi nama, Jabatan dan nama instrasi pada kolom yang di sediakan.
2. Melalui lembar angket ini, Bapak atau Ibu pengkaji materi diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pernyataan tentang Pengembangan Buku Pintar Elektronik untuk kelas IV SD IT AL-Kamilah 01 Banyumanik dengan memberi tanda (V) pada kolom yang tersedia.
3. Pendapat atau tanggapan terhadap yang Bapak atau Ibu pengkaji materi berikan pada setiap butir dalam angket, akan digunakan sebagai masukan pada penelitian tentang Pengembangan Buku Pintar Elektronik untuk mempermudah proses pembelajaran.
4. Setelah mengisi angket untuk memberikan tanggapan, Bapak atau Ibu pengkaji materi menandatangani lembar angket yang telah terisi.

Keterangan Penilaian:

- A** : Sangat baik  
**B** : Baik  
**C** : Cukup  
**D** : Kurang  
**E** : Sangat kurang

No.	PERNYATAAN	SKALA PENILAIAN				
		A	B	C	D	E
Aspek Materi						
1.	Materi yang disajikan dalam program jelas.	✓				
2.	Materi mudah dipahami.	✓				
3.	Kejelasan contoh yang disertakan	✓				
Aspek Pembelajaran						
4.	Program dilengkapi dengan latihan soal dan tes akhir.	✓				
5.	Soal-soal dalam latihan sesuai dengan pembahasan.		✓			
6.	Pilihan jawaban dalam soal setara.		✓			
7.	Program dapat dimanfaatkan secara mandiri oleh pengguna.	✓				
Aspek Bahasa						
8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan pengguna.		✓			
9.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓			
10.	Penggunaan bahasa jelas dan mudah dipahami		✓			

#### Kritik dan Saran

- Lebih di tingkatkan lagi dalam variasi soal
- Lebih di sesuaikan lagi bahasa yang digunakan pada buku pintar elektronik

Pengkaji Materi



Sri Astutik S.Pd

NIP: 197404212002121001

## Lampiran 7

## KISI-KISI INSTRUMEN MEDIA UNTUK SISWA

No.	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No. Item	Bentuk Instrumen
1.	Aspek Hasil Program	d. Kejelasan dan ketepatan konten	1	1,2	Checklist
		e. Ketepatan dan kejelasan tampilan produk BPE	1	3,4,5	
		f. Ketepatan bahasa	1	6,7	
2.		e. Kepraktisan dalam penggunaan beradaan soal dan tes akhir pada program	1	8,9	Checklist
		f. Produk dapat digunakan berulang-ulang	1	10	
		g. Ketepatan dalam penggunaan bahasa	1	11	
	Aspek Efektifitas bagi siswa	h. Kemampuan produk media menimbulkan minat belajar	1	12,13,	Checklist
		i. Kemampuan produk untuk memperjelas dan mempermudah peserta dalam belajar	1	14	
		j. Penggunaan produk memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai kemampuan dan minat siswa	1	15	
		k. Penggunaan produk media BPE memungkinkan siswa mengatasi kesulitan belajar.	1	16	

## Lampiran 8

LEMBAR ANGGKET MEDIA UNTUK SISWA	
<b>Nama</b>	: .....
<b>Jabatan</b>	: .....
<b>Nama Instansi</b>	: .....
<b>Petunjuk</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan</li> <li>2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan Media BPE Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV SD.</li> <li>3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya</li> <li>4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda</li> </ol>	
<b>Keterangan :</b>	
<b>A</b>	: Sangat baik
<b>B</b>	: Baik
<b>C</b>	: Cukup
<b>D</b>	: Kurang
<b>E</b>	: Sangat kurang

No	Pernyataan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
Aspek Hasil Produk						
1.	Isi produk program Media Buku Pintar Elektronik sesuai dengan bahan ajar di SDIT Al-Kamilah Banyumanik.					
2.	Tampilan program menarik					
3.	Penyajian animasi menarik dan mudah dipahami					
4.	Tampilan video jelas dan menambah					

	pemahaman materi					
5.	Teks dan bacaan dalam media pembelajaran menarik dan materinya mudah di pahami					
6.	Bahasa/Perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami					
7.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai					
Aspek Keefektifitasan Bagi Siswa		<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>KS</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
8.	Penggunaan media Buku Pintar Elektronik praktis.					
9.	Program media pembelajaran Buku Pintar Elektronik dapat digunakan berulang-ulang					
10.	Bahasa yang digunakan dalam media Buku Pintar Elektronik mudah dimengerti saya					
11.	Program media Buku Pintar Elektronik menimbulkan minat saya untuk belajar tentang cita-cita					
12.	Program media Buku Pintar Elektronik tema cita-citaku memperjelas saya dalam belajar					
13.	Program media Buku Pintar Elektronik Tema Cita-citaku memudahkan saya dalam belajar					
14.	Program media Buku Pintar Elektronik Tema Cita-citaku dapat meningkatkan motivasi dan gairah belajar saya					
15.	Program media Buku Pintar Elektronik Tema Cita-citaku memungkinkan saya belajar secara mandiri					
16.	Program media Buku Pintar Elektronik Tema Cita-citaku dapat mempermudah saya dalam memahami materi					

--	--	--	--	--	--	--

## Lampiran 9

SOAL UJI COBA	
<b>Tema Pembelajaran</b>	: Cita-Citaku
<b>Pokok Bahasan</b>	: Hebatnya Cita-Citaku
<b>Kelas/Semester</b>	: IV/II
<b>Satuan Pendidikan</b>	: SD
<b>Waktu</b>	: 25 Menit

### PETUNJUK!

1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

- 
1. Impian bisa disebut...
    - a. Cobaan
    - b. Cita-cita
    - c. Hayalan semata
    - d. Bayangan
  2. Pepatah mengatakan kejarlah cita-citamu sampai setinggi...
    - a. Tihang listrik
    - b. Pohon kelapa
    - c. Langit
    - d. Pohon mannga
  3. Pekerjaan memerlukan sikap ...
    - a. Putus asa
    - b. Cekatan dan pantang menyerah
    - c. Mengeluh
    - d. Sombong
  4. Percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber di sebut...
    - a. Reporter

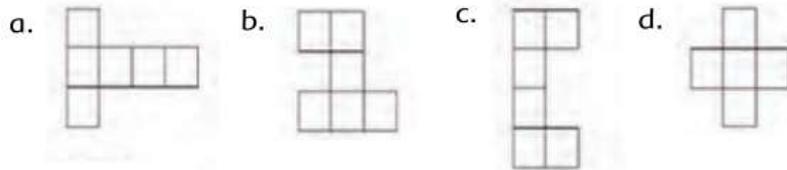
- b. Wawancara
  - c. Pembawa acara
  - d. Acara
5. Salah satau Sikap-Sikap yang Harus Dimiliki Pewawancara adalah...
- a. Sombong
  - b. Ramah
  - c. Acuh tak acuh
  - d. Tegang
6. Salah satu cermin sikap saling menghargai pernyataan tersebut terkandung dalam pancasila sila ke...
- a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
7. Mengenal kemampuan diri sendiri dan memiliki sikap yang baik merupakan hal yang diperlukan untuk mencapai...
- a. Cobaan
  - b. Cita-cita
  - c. Hayalan semata
  - d. Bayangan
8. Pekerjaan apa saja yang patut jadi contoh untuk cita-cita masa depan kecuali...
- a. Dokter
  - b. Guru
  - c. Pengamen
  - d. Polisi
9. Garis pada satu bidang (permukaan) yang tidak bertemu disebut garis ...
- a. Garis lengkung
  - b. Garis zig-zag
  - c. Garis sejajar/ paralel

d. Garis belok

10. Barang bekas yang tidak dapat diolah kembali akan menyebabkan..

- a. Banjir
- b. Kesehatan
- c. Aturan
- d. Mainan

11. Berikut yang merupakan jaring-jaring kubus adalah...



12. Orang yang pergi ke luar angkasa untuk melakukan penelitian adalah...

- a. pilot
- b. tentara
- c. astronot
- d. pramugari

13. Yang termasuk alat musik melodis adalah...

- a. tifa
- b. gendang
- c. rebana
- d. gitar

14. Angklung merupakan jenis alat musik tradisional dari...

- a. jawa barat
- b. jawa tengah
- c. jawa timur
- d. Madura

15. Tari sajojo berasal dari daerah....

- a. tapanuli
- b. minang
- c. papua
- d. kalimantan

## Lampiran 10

### KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. B | 6. C  | 11. A |
| 2. C | 7. B  | 12. C |
| 3. B | 8. C  | 13. D |
| 4. B | 9. C  | 14. A |
| 5. B | 10. A | 15. C |

## Lampiran 11

### SOAL PRETEST

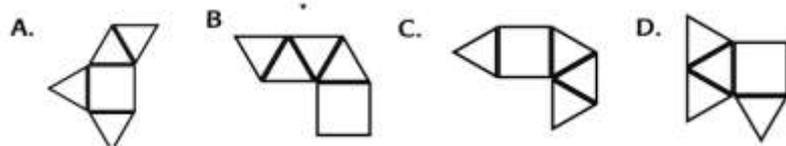
**Tema Pembelajaran: Tema 7 Cita-citaku**  
**Sub Tema : Hebatnya Cita-citaku**  
**Kelas/Semester : IV/II**  
**Satuan Pendidikan : SD**  
**Waktu : 30 Menit**

#### **PETUNJUK!**

1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b,c, atau d sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

1. Kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut...  
a. pedagang    b. pekerjaan    c. polisi    d. dokter
2. Jika cita-citamu kelak ingin berbakti kepada masyarakat dibidang kesehatan, maka jenis pekerjaan yang kamu pilih adalah...  
a. guru    b. dukun    c. dokter    d. polisi
3. Pekerjaanku mengendalikan pesawat terbang untuk mengantar penumpang sampai bandara tujuan, aku adalah....  
a. pramugari    b. pilot    c. teknisi pesawat    d. pengatur trafik lalulintas penerbangan
4. Orang yang pekerjaannya mewawancarai sumber informasi adalah...  
a. wartawan    b. tim editor surat kabar    c. aktris sinetron    d. guru
5. Dalam membuat pertanyaan untuk wawancara, kita membuat kalimat dengan tanda baca...  
a. titik (.)    b. tanda seru (!)    c. tanda kutip (")    d. tanda tanya (?)

6. Cita-cita bangsa Indonesia tercermin dalam makna yang terkandung dalam...
  - a. peraturan pemerintah
  - b. pancasila
  - c. teks proklamasi
  - d. buku PKn
7. Berikut ini merupakan beberapa gerakan senam lantai, kecuali...
  - a. kayang
  - b. sikap lilin
  - c. rol depan
  - d. sprint
8. Gari pada satu bidang (permukaan) yang tidak bertemu disebut ...
  - a. garis sejajar / paralel
  - b. garis miring
  - c. garis berpotongan
  - d. garis khatulistiwa
9. contoh kenampakan alam...
  - a. sawah
  - b. kolam renang
  - c. waduk
  - d. gunung
10. Luas hutan di indonesia semakin sempit itu dikarenakan ...
  - a. keserakahan manusia
  - b. bencana alam
  - c. banjir
  - d. reboisasi
11. Organisasi yang konsen terhadap lingkungan alam Indonesia diantaranya...
  - a. OPEC
  - b. WALHI
  - c. AFF
  - d. PBB
12. Salah satu kewajiban masyarakat terhadap lingkungannya adalah....
  - a. menjaganya
  - b. membiarkan
  - c. masa bodoh
  - d. tidak peduli
13. Dibawah ini merupakan alat-alat untuk membatik, kecuali...
  - a. canting
  - b. wajan
  - c. malam
  - d. kunyit
14. Tempat miniatur kebudayaan Indonesia terdapat di...
  - a. dunia fantasi Ancol
  - b. Taman Ismail Marzuki
  - c. Taman Mini Indonesia Indah
  - d. Monas
15. Yang merupakan jaring-jaring limas adalah...



## Lampiran 12

### KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

#### Pilihan Ganda

- |      |      |       |
|------|------|-------|
| 1. B | 6. B | 11. B |
| 2. C | 7. B | 12. A |
| 3. B | 8. A | 13. D |
| 4. A | 9. D | 14. C |
| 5. D | 10.A | 15. A |

### Lampiran 13

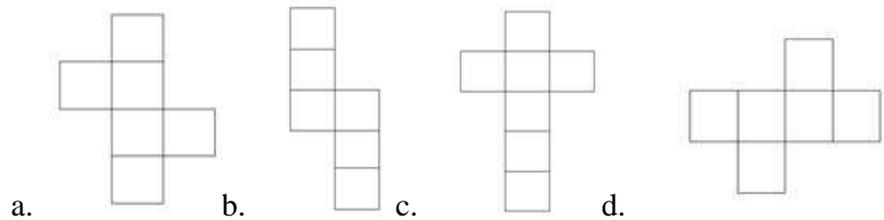
SOAL POSTEST	
Tema	: Cita-Citaku
Sub Tema	: Hebatnya Cita-Citaku
Kelas	: IV/II
Satuan Pendidikan	: SD
Waktu	: 30 Menit

#### PETUNJUK!

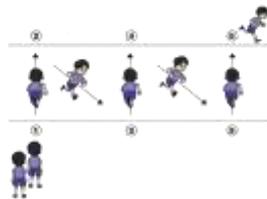
1. Tulislah nama, kelas dan nomor presensi siswa!
2. Kerjakan semua soal dibawah ini!
3. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu!
4. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b,c, atau d sesuai dengan jawaban yang kamu anggap paling benar!

- 
1. Contoh alat yang digunakan dokter untuk memeriksa pasien adalah ....  
a. Stetoskop      b. Infus    c. Tabung oksigen    d. Jarum suntik
  2. Proses melakukan pemeriksaan terhadap pasien dengan tata cara tertentu disebut ....  
a. Analisis  
b. Diagnosis  
c. Diagnostik  
d. Rongsen
  3. Dokter yang melakukan pemeriksaan untuk membantu penyelidikan polisi disebut dokter?  
a. Dokter forensik    b. Dokter gigi    c. Dokter THT    d. Dokter kandungan
  4. Rumah tahan gempa (Dome) terdapat di ....  
a. Eskimo    b. Yogyakarta    c. Papua    d. Sumatra
  5.  $150 m^2 = ....cm^2$

- a.  $1.500.000 \text{ cm}^2$  b.  $150.000 \text{ cm}^2$  c.  $1,5 \text{ cm}^2$  d.  $1.50 \text{ cm}^2$
6.  $20.000.000 \text{ m}^2 = \dots \text{ km}^2$
- a.  $2 \text{ km}^2$  b.  $20 \text{ km}^2$  c.  $200 \text{ km}^2$  d.  $200 \text{ km}^2$
7.  $0,05 \text{ km}^2 = \dots \text{ m}^2$
- a.  $50.000 \text{ m}^2$  b.  $500.000 \text{ m}^2$  c.  $5.000.000 \text{ m}^2$  d.  $5.000 \text{ m}^2$
8. Dari ketiga gambar dibawah ini, manakah yang tidak termasuk jaring-jaring kubus ....



9. Orang yang dijuluki sebagai pahlawan tanpa tanda jasa disebut...?
- a. Pilot b. Guru c. Polisi d. Arsitek



10. Gambar disamping merupakan gambar lari ....

- a. Zig-Zag
- b. Sprint
- c. Lari cepat
- d. Lari maraton
11. Alat yang digunakan untuk mengukur suhu tubuh disebut ...
- a. Termometer
- b. Dynamometer
- c. Suntik
- d. Stetoskop

12. Salah satu bangunan rancangan arsitek yang sekarang menjadi icon kota Jakarta adalah ..
- Borobudur
  - Monas
  - Taman Mini Indonesia
  - Dufan
13. Ayah membeli sawah seluas 6 ha. Berapa  $m^2$  luas sawah yang ayah beli ..?
- $60.000 m^2$
  - $6.000 m^2$
  - $600 m^2$
  - $60 m^2$
24. Seorang pengusaha ingin membuat toko diatas lahan seluas 25.000  $m^2$  berapa are luas toko yang akan dibuat?
- 25.000 are
  - 2.500 are
  - 250 are
  - 25 are
25. Kapan hari bhayangkara diperingati setiap tahunnya ....?
- 1 juli 1945
  - 1 juli 1946
  - 17 Agustus 1945
  - 17 Agustus 1946

## Lampiran 14

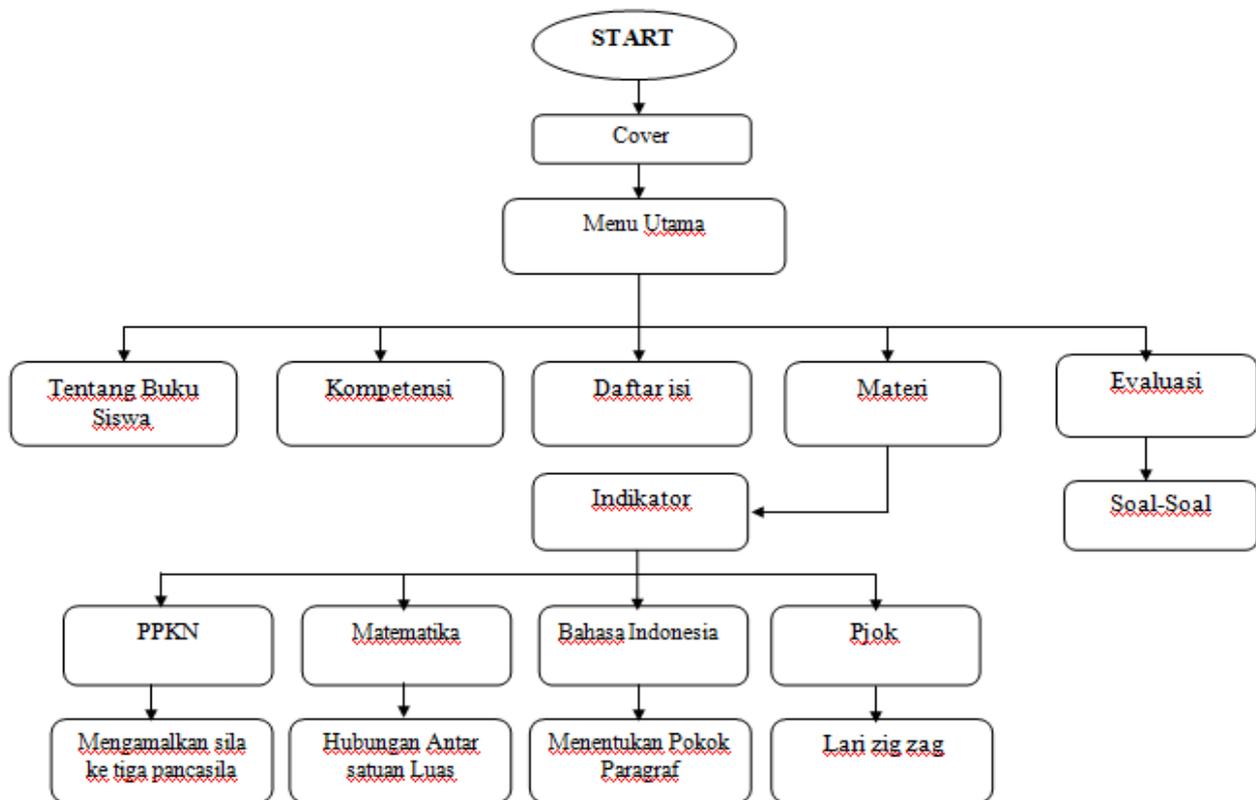
### KUNCI JAWABAN SOAL POSTEST

#### I. Pilihan Ganda!

- |      |       |       |
|------|-------|-------|
| 1. A | 6. B  | 11. A |
| 2. B | 7. A  | 12. B |
| 3. A | 8. B  | 13. A |
| 4. B | 9. A  | 14. C |
| 5. B | 10. A | 15. B |

## Lampiran 15

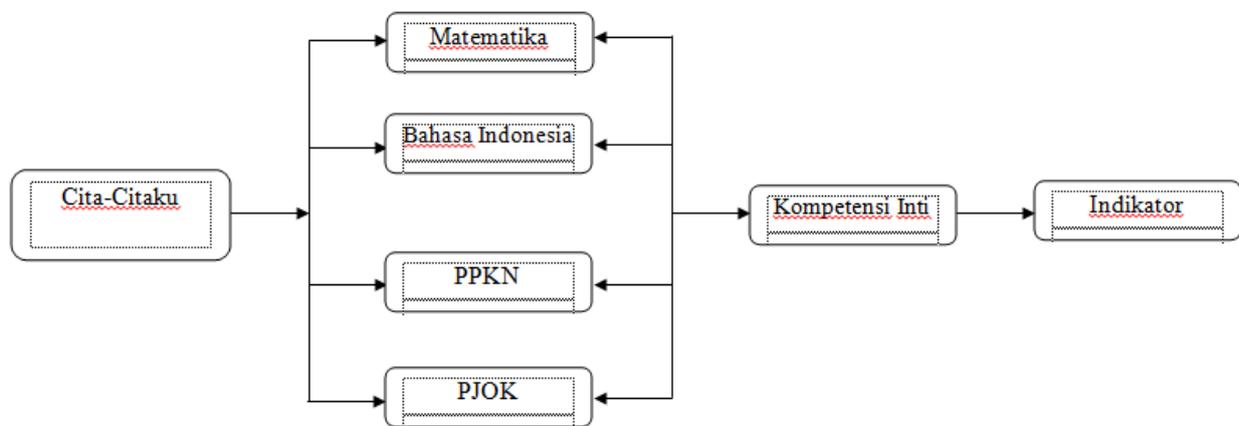
Kelas : IV SD  
Tema Pembelajaran : Cita-citaku  
Subtema Pembelajaran : Hebatnya Cita-citaku  
Penulis : Rizqi Amalia  
Pengkaji Materi : Sri Astutik S,Pd  
Pengkaji Media : Resti Budianti S.Pd.



## Lampiran 16

### PETA KONSEP

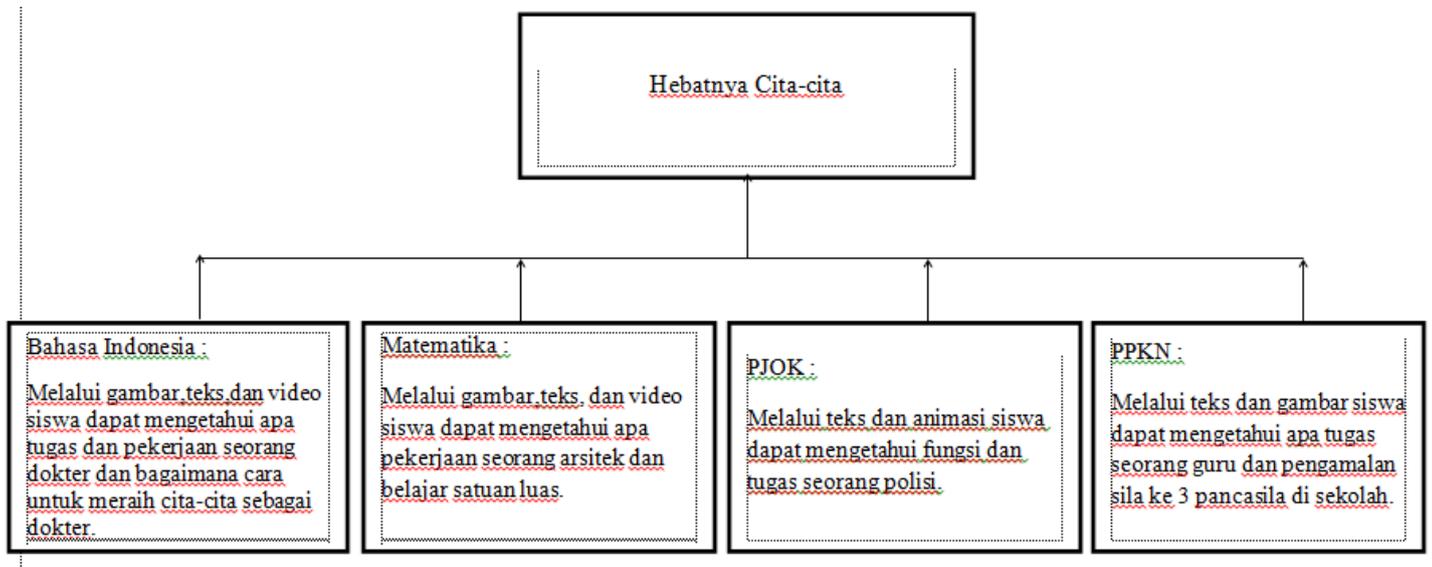
Tema : Tema 7 Cita-citaku  
Topik/Judul : Cita-citaku (Sub tema 2)  
Pembelajaran : 1-4  
Penulis : Rizqi Amalia  
Pengkaji Materi : Sri Astutik S.Pd  
Pengkaji Media : Resti Budianti S.Pd



## Lampiran 17

### PETA KOMPETENSI

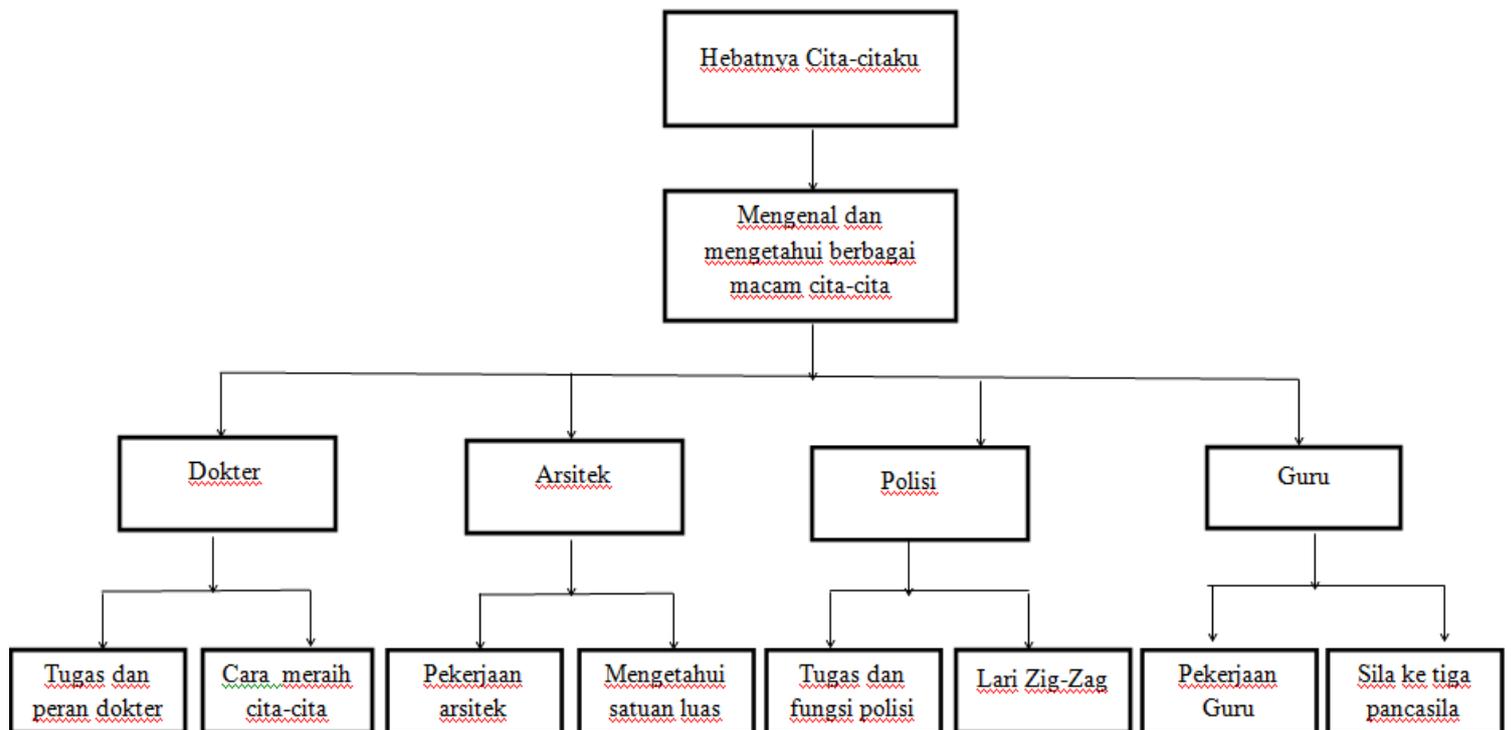
Tema : Tema 7 Cita-citaku  
Topik/Judul : Cita-citaku (Sub tema 2)  
Pembelajaran : 1-4  
Penulis : Rizqi Amalia  
Pengkaji Materi : Sri Astutik S.Pd  
Pengkaji Media : Resti Budianti S.Pd



## Lampiran 18

### PETA MATERI

Tema : Tema 7 Cita-citaku  
Topik/Judul : Cita-citaku (Sub tema 2)  
Pembelajaran : 1-4  
Penulis : Rizqi Amalia  
Pengkaji Materi : Sri Astutik S.Pd  
Pengkaji Media : Resti Budianti S.Pd



## Lampiran 19

### GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA

Kelas : IV SD  
Tema Pembelajaran : Cita-citaku  
Subtema Pembelajaran : Hebatnya Cita-citaku  
Penulis : Rizqi Amalia  
Pengkaji Materi : Sri Astutik S,Pd  
Pengkaji Media : Resti Budianti S.Pd.

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Media	Sumber Materi
1	Menjelaskan tentang berbagai macam cita-cita.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mendeskripsikan tugas dan pekerjaan seorang dokter</li><li>- Mendeskripsikan pekerjaan seorang arsitek dan mengetahui luas bangunan.</li><li>- Mengetahui tugas dan fungsi dari seorang polisi.</li><li>- Mengetahu pekerjaan seorang guru dan pengamalan sila ke tiga pancasila.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Teks</li><li>Gambar</li><li>Animasi</li><li>Video</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wikipedia</li><li>• Buku siswa tema cita-citaku kemdikbud 2013</li><li>• Google</li><li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d87BrLaynO0">https://www.youtube.com/watch?v=d87BrLaynO0</a></li><li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z2IF5rn6_dE">https://www.youtube.com/watch?v=z2IF5rn6_dE</a></li><li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Nem7H2ZTycw">https://www.youtube.com/watch?v=Nem7H2ZTycw</a></li></ul>

## JABARAN MEDIA

Kelas : IV SD  
 Tema Pembelajaran : Cita-citaku  
 Subtema Pembelajaran : Hebatnya Cita-citaku  
 Penulis : Rizqi Amalia  
 Pengkaji Materi : Sri Astutik S,Pd  
 Pengkaji Media : Resti Budianti S.Pd.

No	Indikator	Topik	Media	Deskripsi Media	Sumber Materi
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan tugas dan pekerjaan seorang dokter</li> </ul>	<u>Pekerjaan seorang dokter</u>	<u>Teks, video, animasi dan gambar.</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan tentang tugas pekerjaan seorang dokter berupa teks.</li> <li>Belajar keteladanan dari dokter oen berupa video</li> <li>Gambar animasi bergerak tugas seorang dokter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wikipedia</li> <li>Buku siswa tema cita-citaku kemdikbud 2013</li> <li>Google</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=d87BsLuywO0">https://www.youtube.com/watch?v=d87BsLuywO0</a></li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan pekerjaan seorang arsitek dan mengetahui luas bangunan.</li> </ul>	<u>Belajar satuan luas</u>	<u>Teks, video, dan gambar</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan tentang tugas pekerjaan seorang arsitek berupa teks.</li> <li>Belajar satuan luas berupa video</li> <li>Gambar bangunan yang di rancang oleh arsitek.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wikipedia</li> <li>Buku siswa tema cita-citaku kemdikbud 2013</li> <li>Google</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=zsW5mv6_f8">https://www.youtube.com/watch?v=zsW5mv6_f8</a></li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui tugas dan fungsi dari seorang polisi.</li> </ul>	<u>Lari sprit dan zig-zag</u>	<u>Teks, video, animasi dan gambar</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan tentang tugas pekerjaan seorang polisi berupa teks.</li> <li>Belajar keteladanan dari seorang berupa video</li> <li>Gambar cara lari zig-zag</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wikipedia</li> <li>Buku siswa tema cita-citaku kemdikbud 2013</li> <li>Google</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=NemVHIZYxow">https://www.youtube.com/watch?v=NemVHIZYxow</a></li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengetahui pekerjaan seorang guru dan pengamalan sila ke tiga pancasila.</li> </ul>	<u>Sila 3 pancasila</u>	<u>Teks, animasi dan gambar</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan tentang tugas pekerjaan seorang guru berupa teks.</li> <li>Gambar presiden Indonesia, kartu untuk guru.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wikipedia</li> <li>Buku siswa tema cita-citaku kemdikbud 2013</li> <li>Google</li> </ul>

## Lampiran 20

### Naskah Bahan Ajar Multimedia



Kelas : IV SD/MI  
Tema Pembelajaran : Cita-citaku  
Judul : Cita-citaku  
Penulis : Rizqi Amalia

Sinopsis : Program ini berisi penjelasan mengenai cita-citaku dengan menggabungkan beberapa pekerjaan yang dihubungkan dengan pelajaran matematika, Bahasa Indonesia, dan PPKN SPBD yang ditampilkan dalam bentuk teks, video, gambar.

Kata Kunci : Cita-Citaku, Dokter, Polisi, Arsitek, Guru, Hubungan Antar satuan luas, mengenal Satuan Kuantitas.

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

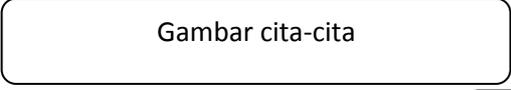
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2015**

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Cover

Hal : 1  
No. Media : 1

 <p><b>Kurikulum dan teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES 2015</b></p> <p><b>Cita-citaku Buku tematik terpadu 2015</b></p>  <p><b>Tema 7</b></p> <p><b>Buku Siswa SD/MI</b></p>	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>background berwarna biru</b></li><li>• <b>terdapat logo unnes</b></li><li>• <b>terdapat tulisan kurikulum &amp; teknologi pendidikan unnes 2015</b></li><li>• <b>terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>terdapat tulisan buku tematik kurikulum 2013</b></li><li>• <b>terdapat gambar perawat</b></li><li>• <b>terdapat gambar dokter</b></li><li>• <b>terdapat gambar koki</b></li><li>• <b>terdapat tulisan Buku Siswa Kelas IV SD/MI</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Apabila halaman ini di klik, maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>

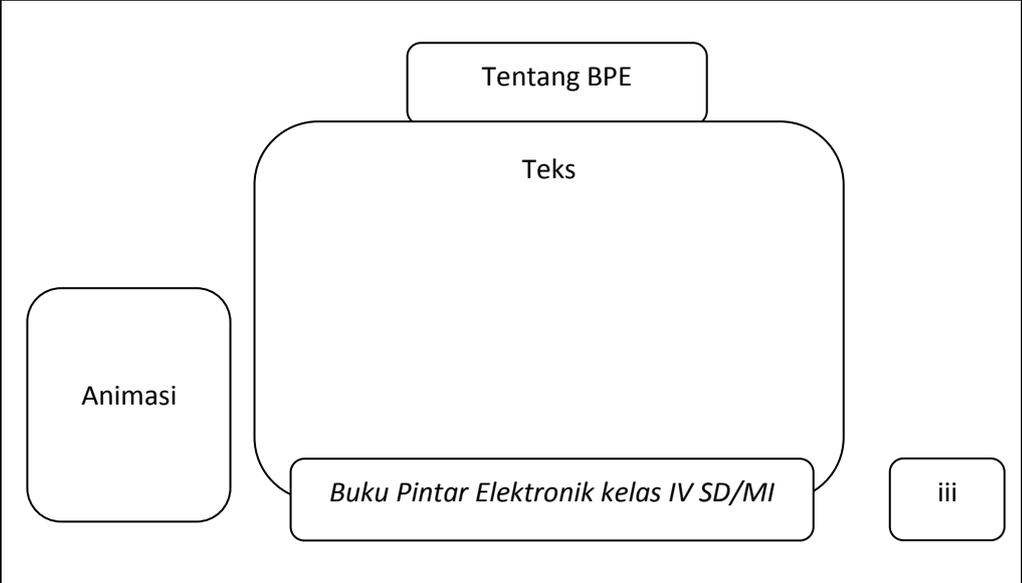
Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Teks

Hal : 2  
No. Media : 2

<p>Kata Pengantar</p> <p>TEKS</p> <p>ii</p> <p><i>Buku Pintar Elektronik</i></p>	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• background berwarna biru dan putih</li><li>• terdapat kata pengantar</li><li>• terdapat tulisan tempat, bulan dan tahun pembuatan buku serta terdapat nama penulis buku</li><li>• terdapat tulisan buku pintar elektronik kelas IV SD/MI.</li><li>• terdapat kotak biru bertuliskan ii</li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Apabila halaman di klik, maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</li></ul>

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Teks & Animasi

Hal : 3  
No. Media : 3

	
<p><b>Ket.Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna biru dan hijau</b></li><li>• <b>Terdapat gambar bunga dan kupu-kupu</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tentang buku siswa</b></li><li>• <b>terdapat tulisan buku pintar elektronik kelas IV SD/MI.</b></li><li>• <b>terdapat kotak biru bertuliskan iii</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gambar kupu-kupu dan bunga bergerak bersamaan.</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik, maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Teks & Animasi

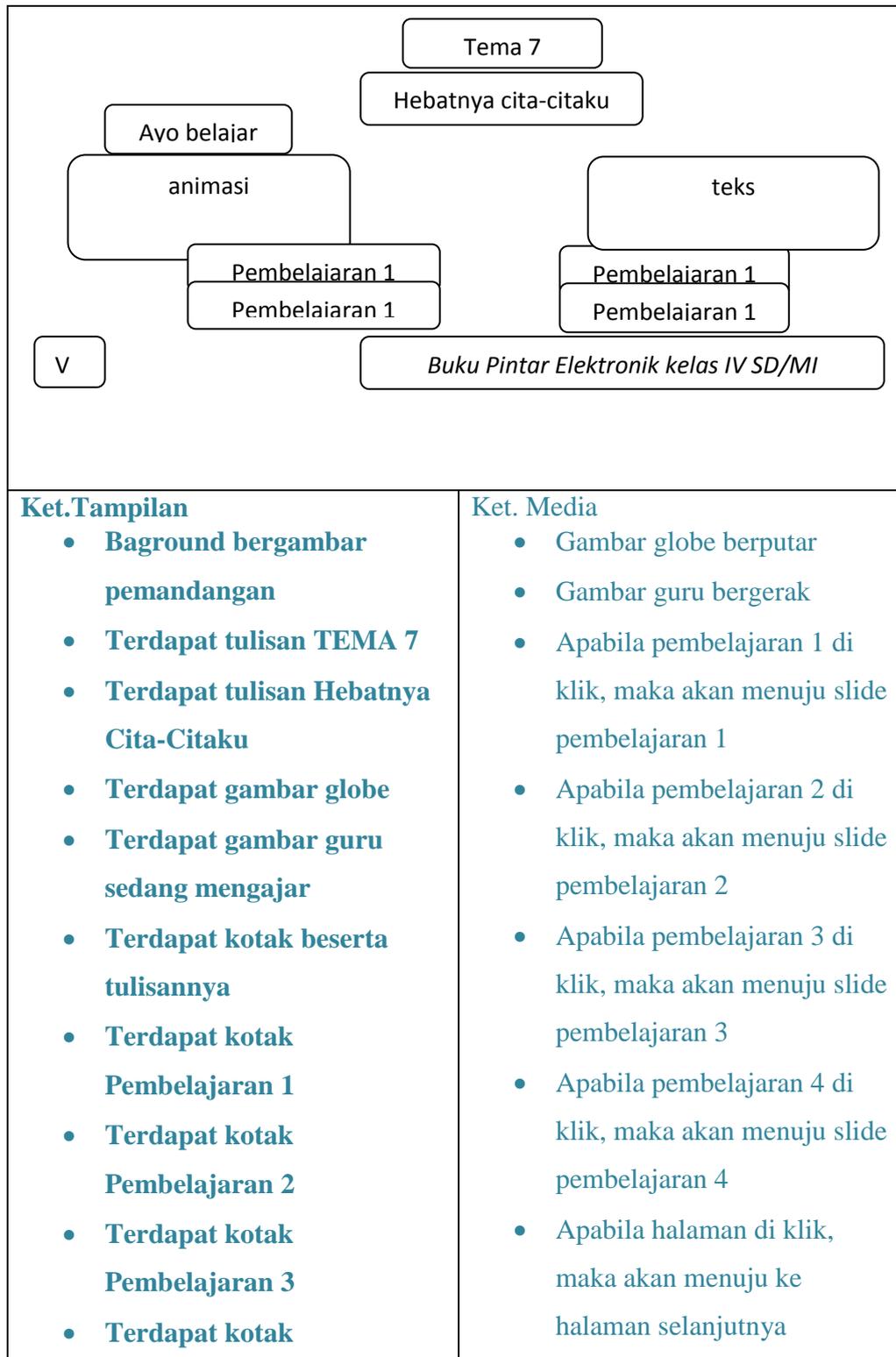
Hal : 4  
No. Media : 4

<div style="display: flex; justify-content: space-around;"><span>Daftar Isi</span><span>Animasi</span></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; width: 80%; margin: 20px auto; padding: 20px; text-align: center;">TEKS</div>	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">IV</div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 0 auto;">Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</div>
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna kuning dan hijau</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan daftar isi beserta nomor-nomor daftar isi.</b></li><li>• <b>Terdapat gambit katak</b></li><li>• <b>Terdapat gambar matahari</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan IV</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan buku pintar elektronik kelas IV SD/MI.</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gambar Matahari bergerak-gerak</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik, maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

Judul : Cita-citaku Hal : 5

Jenis Media : Teks & Animasi

No. Media : 5

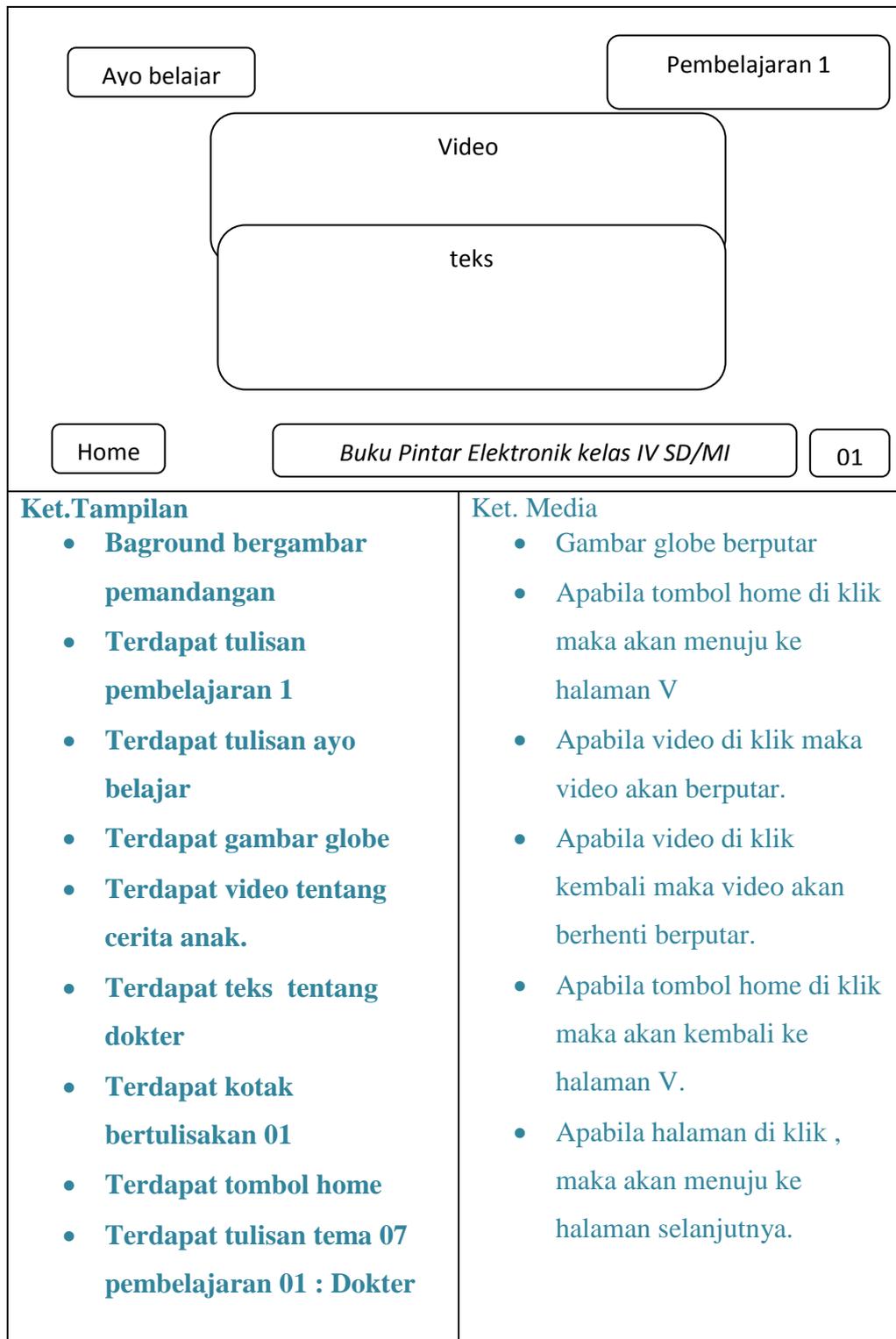


**Pembelajaran 4**

- Terdapat kotak bertulisakan IV
- Terdapat tulisan buku pintar elektronik kelas IV SD/MI.

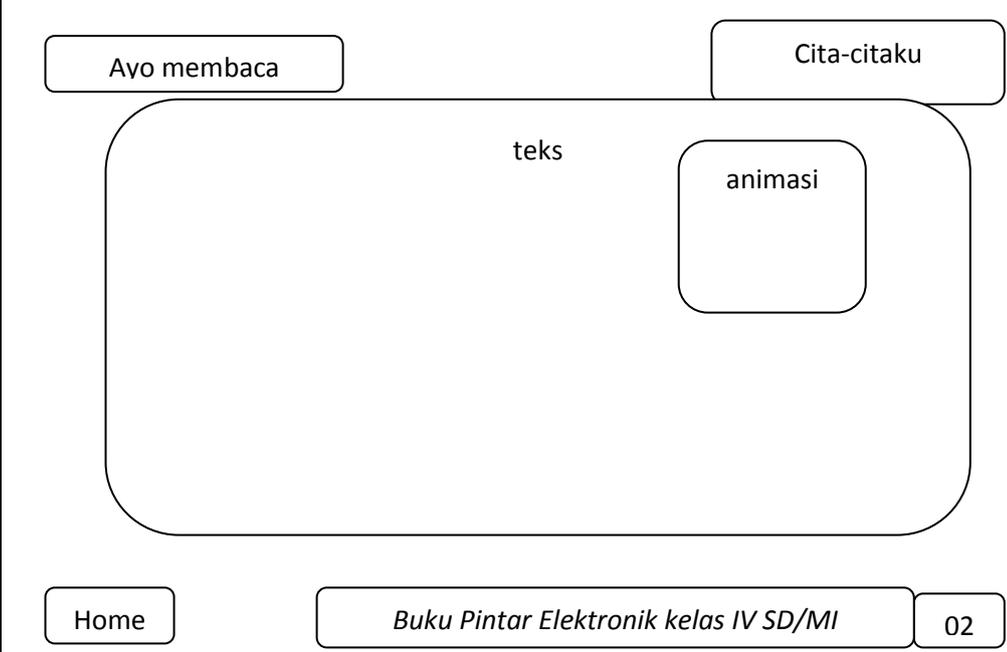
Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Video

Hal : 6  
No. Media : 6



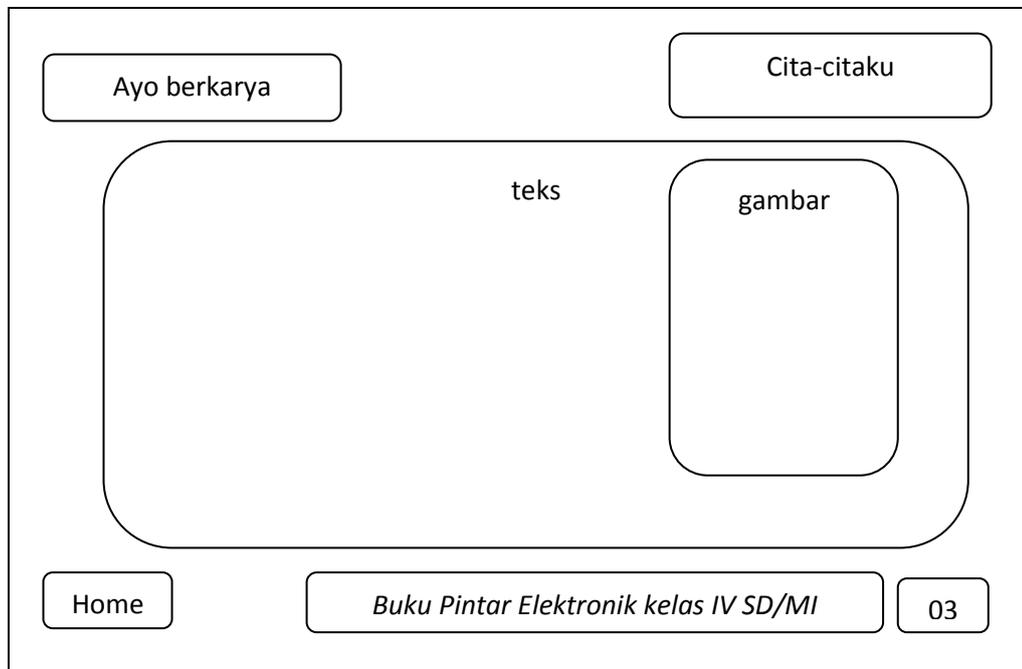
Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Animasi

Hal : 7  
No. Media : 7

	
<p><b>Ket.Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna biru dan putih</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo membaca</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat gambar dokter dan anak</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang dokter</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 02</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 01 : Dokter</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gambar globe berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Gambar dokter dan anak bergerak</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan kembali ke halaman V.</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 8  
No. Media : 8



**Ket. Tampilan**

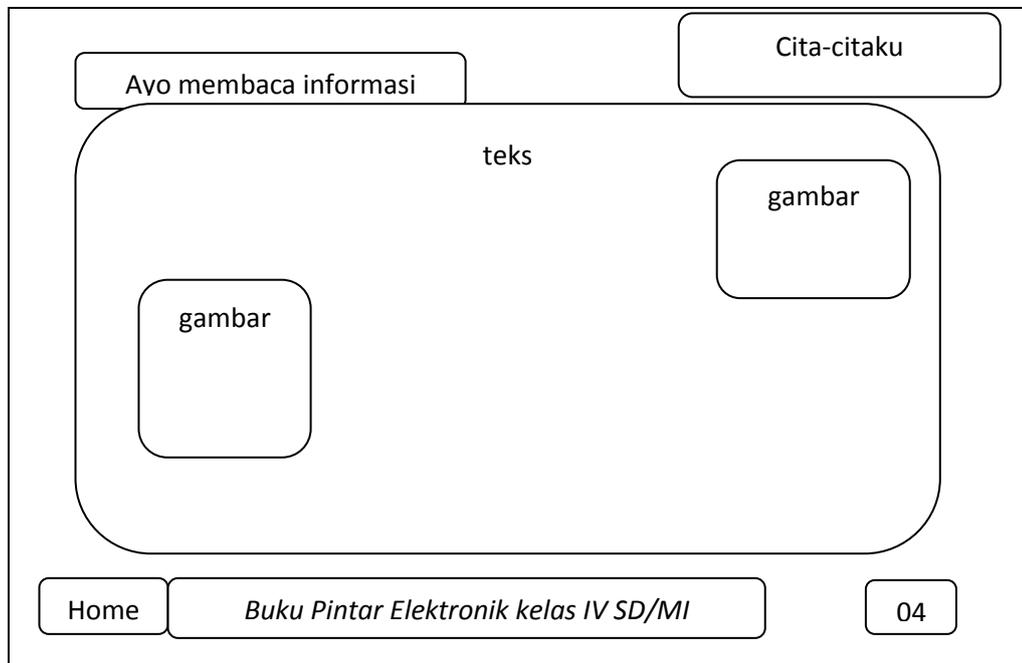
- **Baground bergambar pemandangan**
- **Terdapat tulisan Cita-citaku**
- **Terdapat tulisan ayo berkarya**
- **Terdapat gambar globe**
- **Terdapat gambar kertas,gunting,isolasi,dan corong**
- **Terdapat teks tentang dokter**
- **Terdapat kotak bertuliskan 03**
- **Terdapat tombol home**
- **Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 01 : Dokter**

**Ket. Media**

- **Globe bergerak/berputar**
- **Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V**
- **Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.**

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 9  
No. Media : 9



**Ket.Tampilan**

- **Baground Berwarna coklat dan putih**
- **Terdapat tulisan Cita-citaku**
- **Terdapat tulisan ayo membaca informasi**
- **Terdapat gambar globe**
- **Terdapat gambar dokter yang sedang memeriksa pasien menggunakan cermin**
- **Terdapat teks tentang dokter**
- **Terdapat kotak bertuliskan 04**

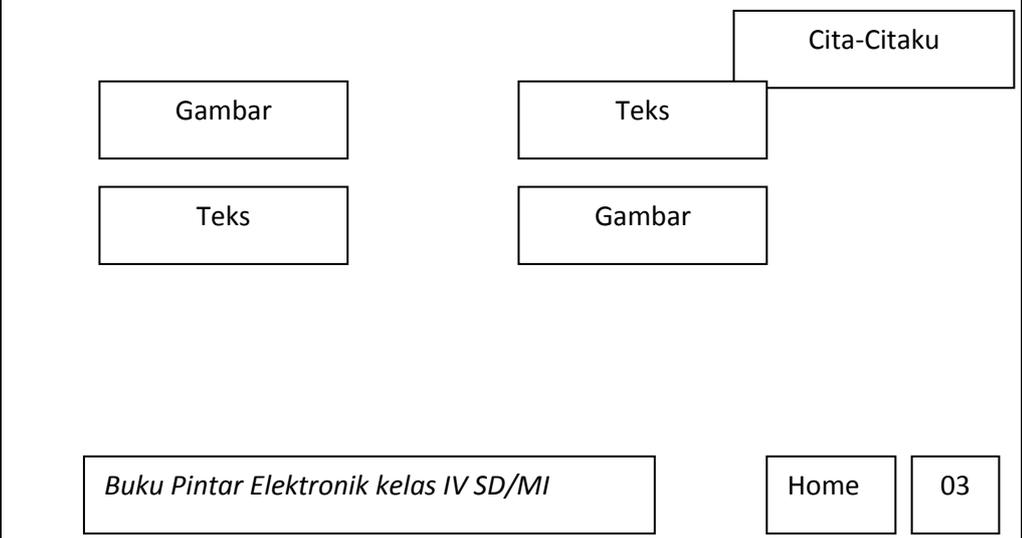
**Ket. Media**

- **Globe bergerak/berputar**
- **Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V**
- **Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.**

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Terdapat tombol home</li><li>• Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 01 : Dokter</li></ul> |  |
|--|--|

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 10  
No. Media : 10

	
<p><b>Ket.Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna putih dan biru</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan Cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat gambar kaca mobil dan senter</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cermin cekung dan cermin cembung</b></li><li>• <b>Terdapat teks cermin cekung dan cembung</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 05</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 01 : Dokter</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 11  
No. Media : 11

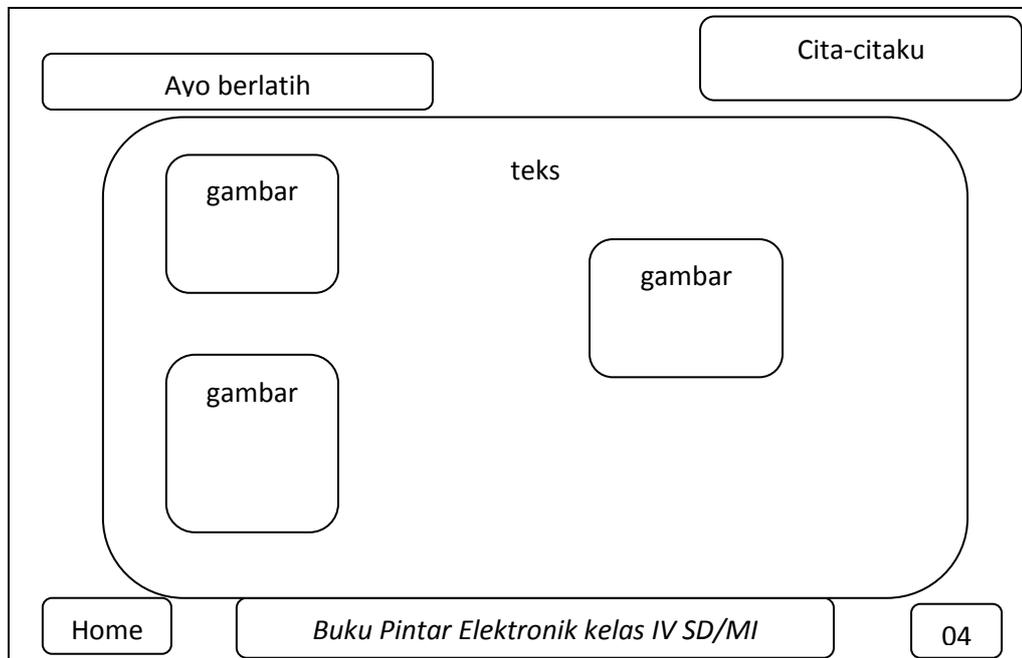
<b>Cita-citaku</b>	
<b>Ayo berlatih</b>	
teks	
<b>gambar</b>	
<i>Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</i>	
<b>Home</b>	<b>04</b>
<b>Ket.Tampilan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna abu-abu</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan Cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo berlatih</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat gambar mun'im idris</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang dokter mun'im idris</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 04</b></li></ul>	<b>Ket. Media</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Terdapat tombol home</li><li>• Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 01 : Dokter</li></ul> |  |
|--|--|

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi

Hal : 12  
No. Media : 12

<b>Cita-citaku</b>	
<b>Ayo berlatih</b>	
teks	
<b>Home</b>	<i>Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</i>
<b>04</b>	
<b>Ket. Tampilan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan Cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo berlatih</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat teks pertanyaan</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 05</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 01 : Dokter</b></li></ul>	<b>Ket. Media</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>



**Ket.Tampilan**

- **Baground bergambar pemandangan**
- **Terdapat tulisan Pembelajaran 2**
- **Terdapat tulisan ayo belajar**
- **Terdapat gambar globe**
- **Terdapat gambar monas,waduk dan jembatan**
- **Terdapat teks tentang monas,waduk dan jembatan**
- **Terdapat kotak bertuliskan 06**
- **Terdapat tombol home**
- **Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 02 : Arsitek**

**Ket. Media**

- **Globe bergerak/berputar**
- **Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V**
- **Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.**

<p><b>Ket.Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Baground berwarna kuning dan hijau</li><li>• Terdapat tulisan cita-citaku</li><li>• Terdapat tulisan ayo cari tahu</li><li>• Terdapat gambar globe</li><li>• Terdapat gambar rumah dome dan rumah gadang</li><li>• Terdapat teks tentang rumah dome dan rumah gadang</li><li>• Terdapat kotak bertuliskan 07</li><li>• Terdapat tombol home</li><li>• Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 02 : Arsitek</li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Globe bergerak/berputar</li><li>• Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</li><li>• Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</li></ul>

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Cita-citaku</div>	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Ayo berhitung</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 20px; width: 80%; margin: 0 auto; padding: 20px;"><div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 60%; margin: 0 auto; padding: 10px; text-align: center;">teks video</div></div>	
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block; margin-right: 20px;">Home</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;">04</div>
<p><b>Ket.Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground bergambar pemandangan.</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo berhitung</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat video pembelajaran tentang luas</b></li><li>• <b>Terdapat teks luas</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 08</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 02 : Arsitek</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila video di klik maka video akan berputar.</b></li><li>• <b>Apabila video di klik kembali maka video akan berhenti</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

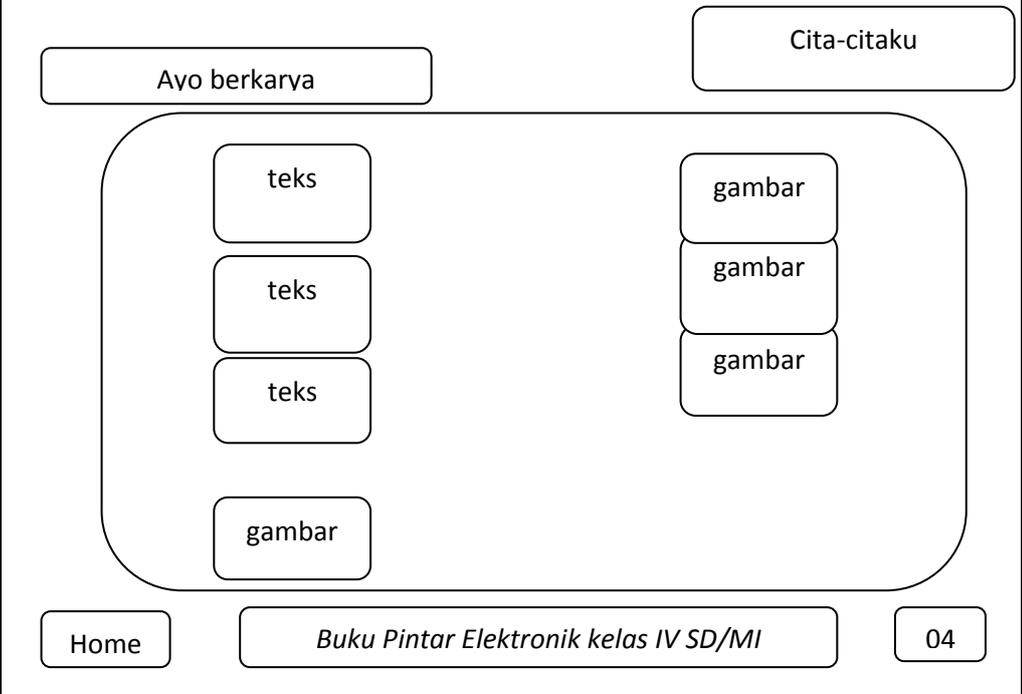
Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi

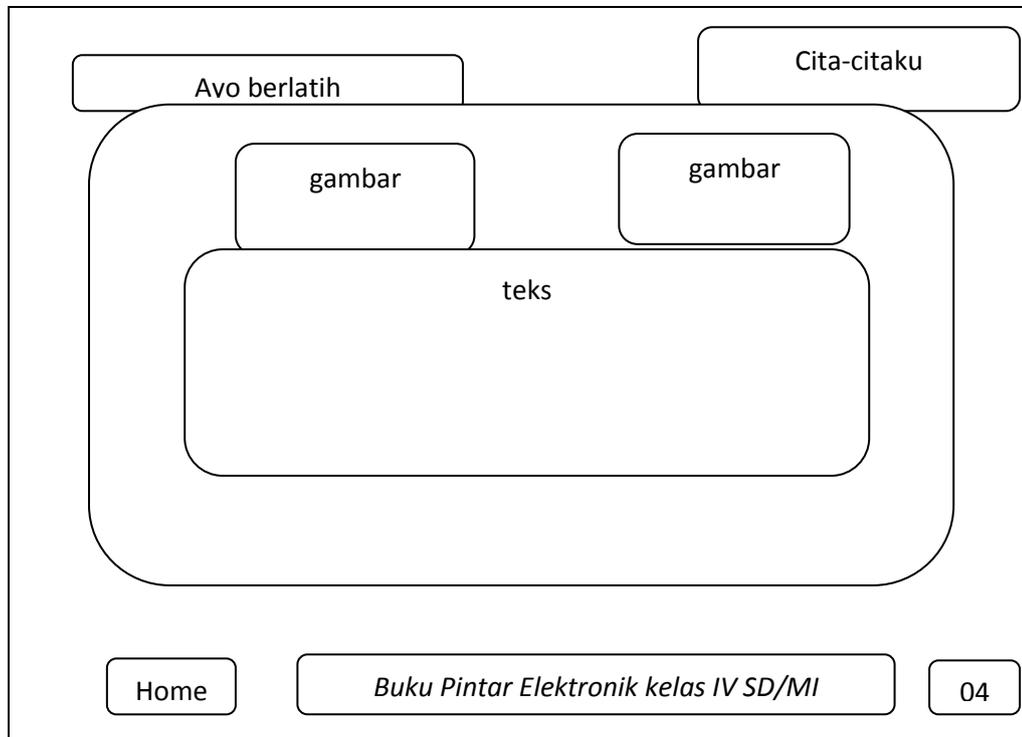
Hal : 16  
No. Media : 16

<b>Cita-citaku</b>		
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; width: 80%; margin: 0 auto; padding: 10px;">teks</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 40%; margin: 10px auto; padding: 5px; text-align: center;">Ayo berlatih</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; width: 80%; margin: 10px auto; padding: 10px;">teks</div>		
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 60px; margin: 0 auto; padding: 5px;">Home</div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 250px; margin: 0 auto; padding: 5px;"><i>Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</i></div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; width: 40px; margin: 0 auto; padding: 5px;">04</div>
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna ungu</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo berkarya</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat kolom pengisian luas</b></li><li>• <b>Terdapat teks tata cara pembuatan celengan</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 09</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 02 : Arsitek</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>	

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 17  
No. Media : 17

	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo berkarya</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat kolom langkah 1,2 dan 3</b></li><li>• <b>Terdapat 4 gambar kardus yang sudah di buat jaring-jaring</b></li><li>• <b>Terdapat teks tata cara pembuatan celengan</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 10</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 02 : Arsitek</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.</b></li></ul>

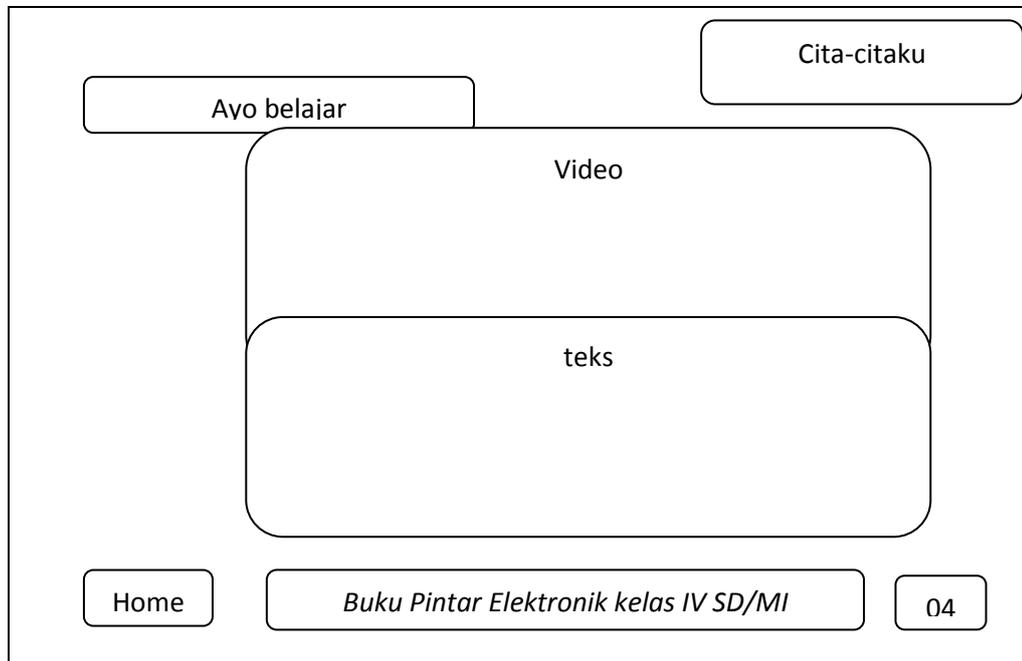


**Ket. Tampilan**

- **Background bergambar pemandangan**
- **Terdapat tulisan cita-citaku**
- **Terdapat tulisan ayo berlatih**
- **Terdapat gambar globe**
- **Terdapat gambar jembatan modern**
- **Terdapat gambar jembatan tradisional**
- **Terdapat soal/pertanyaan yang harus di jawab**
- **Terdapat kotak bertuliskan 11**
- **Terdapat tombol home**
- **Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 02 : Arsitek**

**Ket. Media**

- **Globe bergerak/berputar**
- **Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V**
- **Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya.**



**Ket. Tampilan**

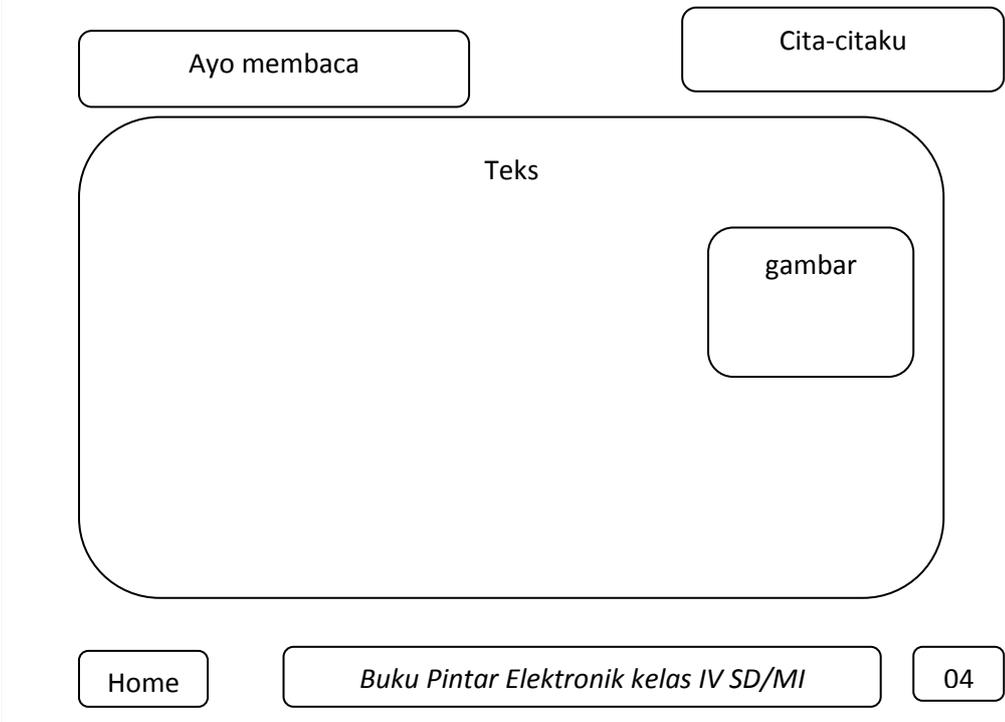
- **Baground bergambar pemandangan**
- **Terdapat tulisan Pembelajaran 3**
- **Terdapat tulisan ayo belajar**
- **Terdapat gambar globe**
- **Terdapat video animasi polisi**
- **Terdapat teks tentang polisi**
- **Terdapat kotak bertuliskan 12**
- **Terdapat tombol home**
- **Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 03 : Polisi**

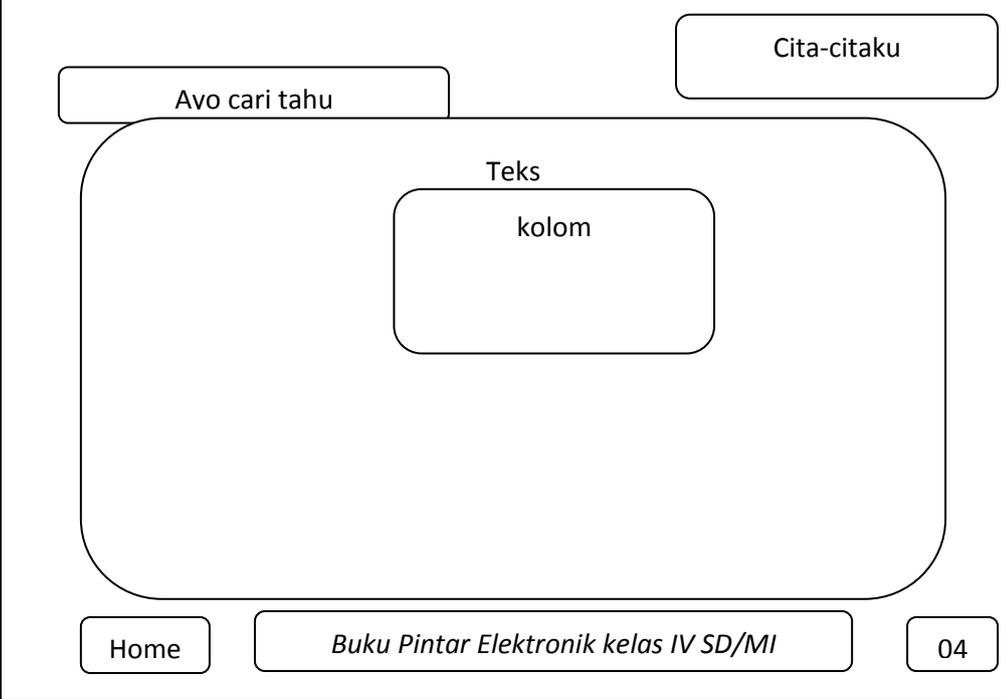
**Ket. Media**

- **Globe bergerak/berputar**
- **Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V**
- **Apabila video di klik maka video akan berputar.**
- **Apabila video di klik kembali maka video akan berhenti**
- **Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya**

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

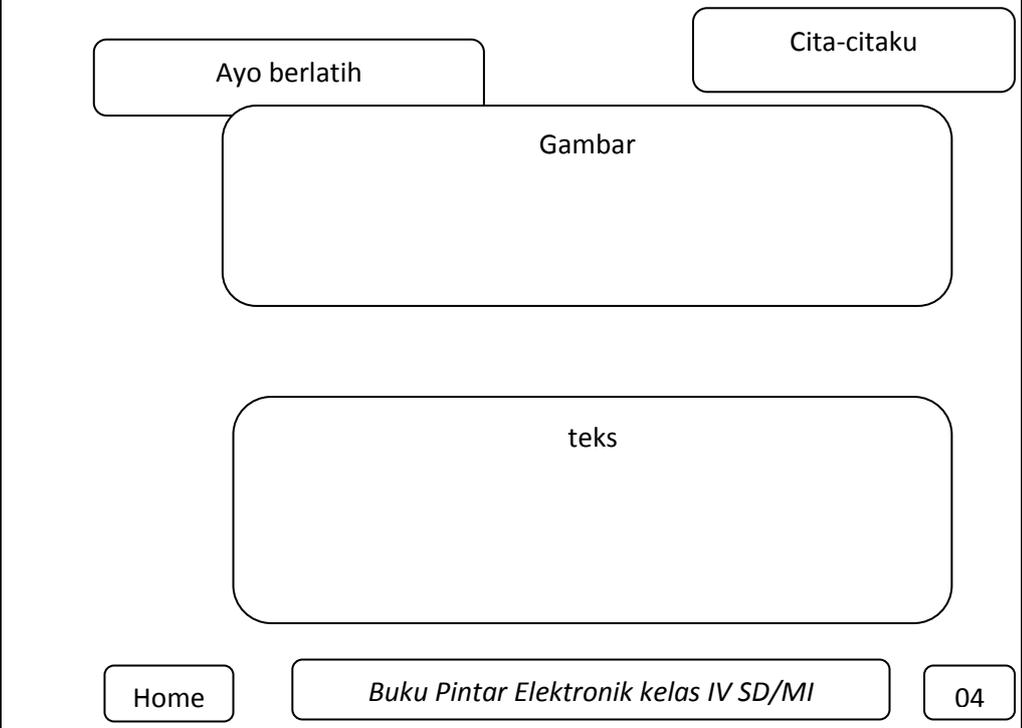
Hal : 20  
No. Media : 20

	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo membaca</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat gambar polisi</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang polisi</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 13</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 03 : Polisi</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo cari tahu</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat kolom pengisian fungsi dan tugas kepolisian</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang polisi</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 14</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 03 : Polisi</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

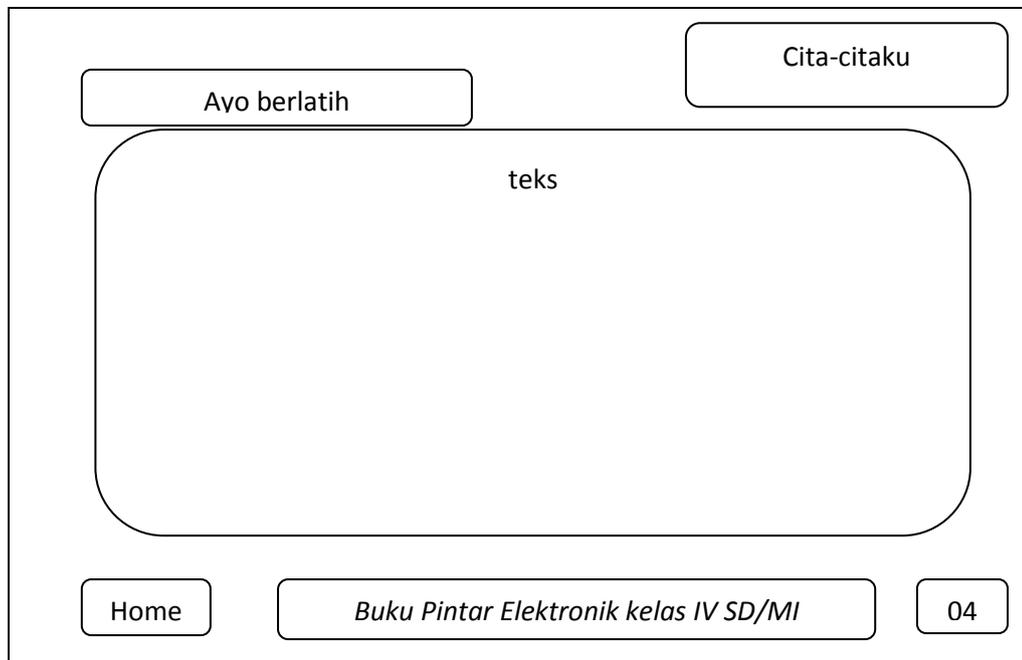
Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 22  
No. Media : 22

	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Background bergambar pemandangan</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo bermain</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat gambar lari zig zag</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang bagaimana bermain polisi-polisian</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 15</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 03 : Polisi</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

Judul : Cita-citaku  
Jenis Media : Materi

Hal : 23  
No. Media : 23

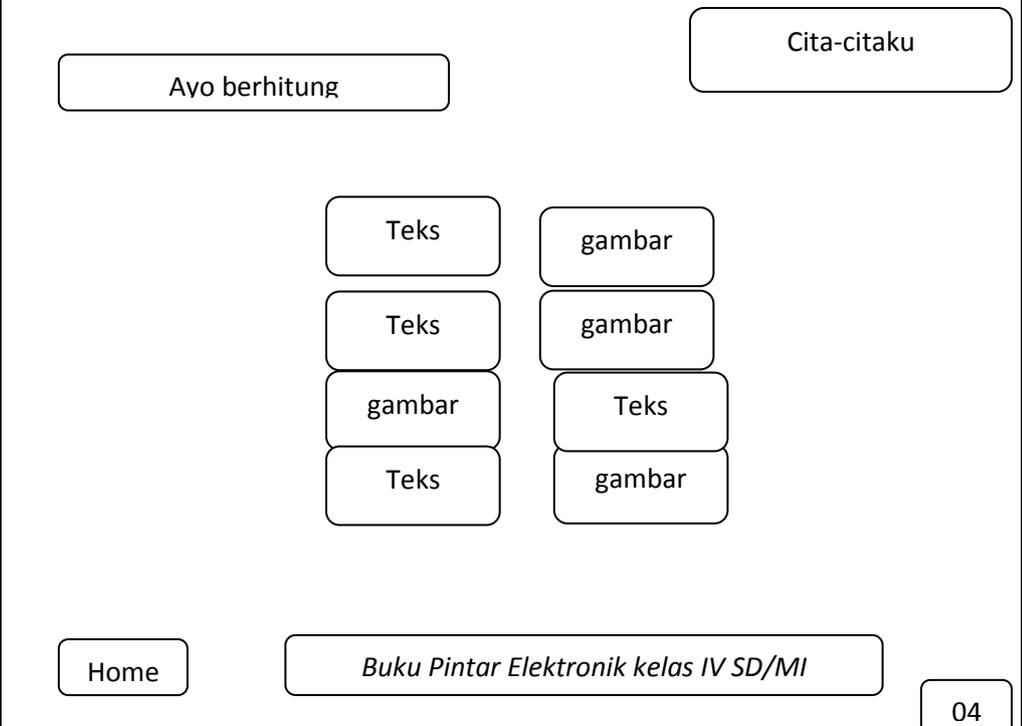


**Ket. Tampilan**

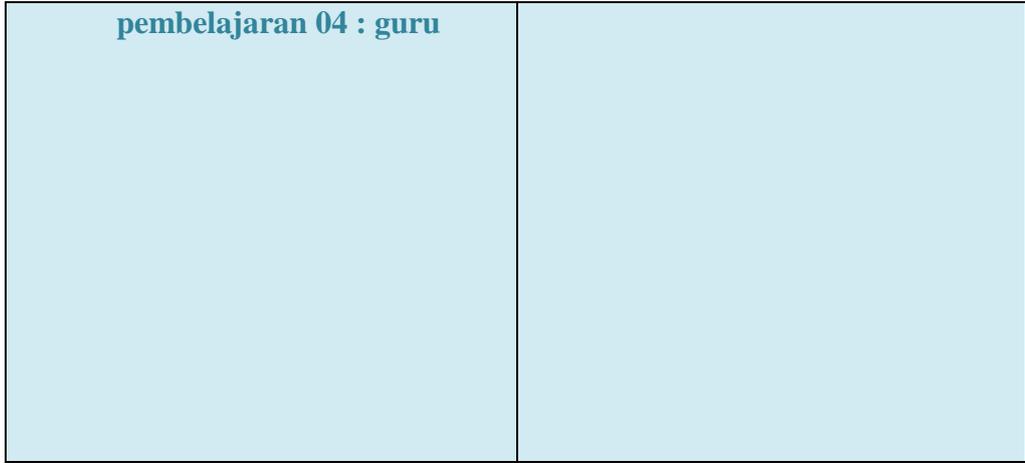
- **Background bergambar pemandangan**
- **Terdapat tulisan cita-citaku**
- **Terdapat tulisan ayo berlatih**
- **Terdapat gambar globe**
- **Terdapat teks tentang penertiban jalus trans jakarta**
- **Terdapat teks tentang pertanyaan**
- **Terdapat kotak bertuliskan 16**
- **Terdapat tombol home**
- **Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 03 : Polisi**

**Ket. Media**

- **Globe bergerak/berputar**
- **Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V**
- **Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya**

	
<p><b>Ket.Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground berwarna putih</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo berhitung</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang satuan kuantitas</b></li><li>• <b>Terdapat gambar baju,pensil dan gelas</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 19</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 03 : Polisi</b></li></ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>

<b>Pembelajaran 4</b>		
<b>Ayo cari tahu</b>		
teks		
Gambar	Gambar	Gambar
<b>Home</b>	<i>Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</i>	<b>04</b>
<b>Ket.Tampilan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan Pembelajaran 4</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan ayo Cari tahu</b></li><li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li><li>• <b>Terdapat gambar presiden soekarno</b></li><li>• <b>Terdapat gambar presiden megawati</b></li><li>• <b>Terdapat gambar presiden Susilo Bambang Yudhoyono</b></li><li>• <b>Terdapat teks tentang siapa guru</b></li><li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 17</b></li><li>• <b>Terdapat tombol home</b></li><li>• <b>Terdapat tulisan tema 07</b></li></ul>	<b>Ket. Media</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li><li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li><li>• <b>Gambar rumput bergerak</b></li><li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li></ul>	

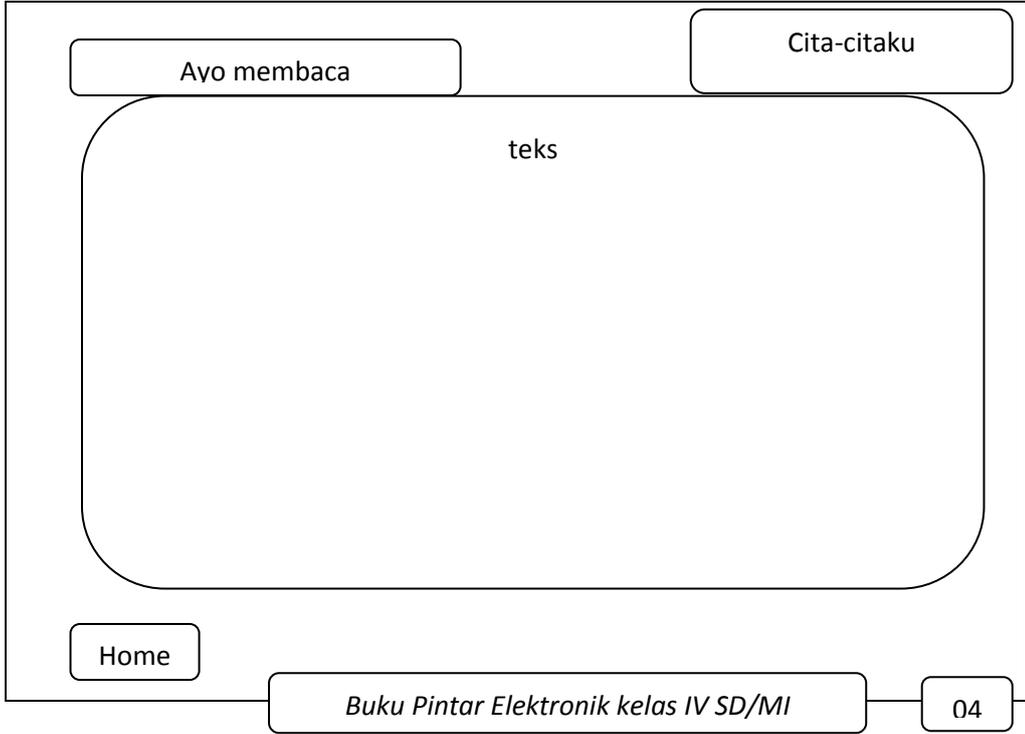


Judul : Cita-citaku

Hal : 26

Jenis Media : Materi

No. Media : 26



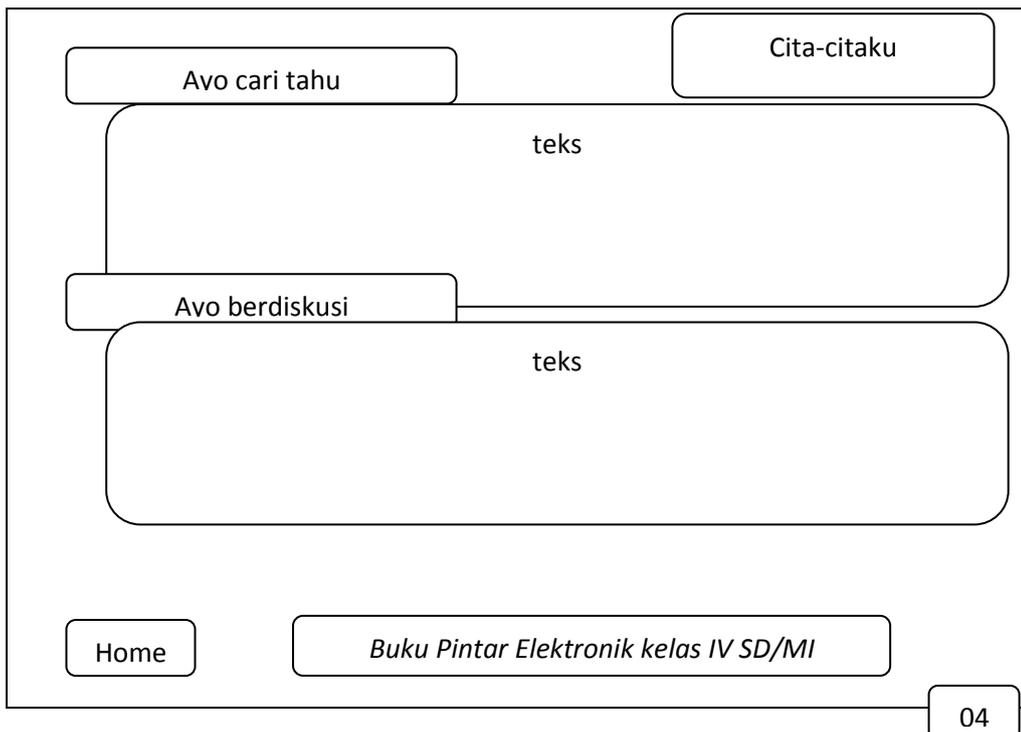
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Background bergambar pemandangan</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan ayo Membaca</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li> <li>• <b>Terdapat teks tentang guru</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 18</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>
---	---

Judul : Cita-citaku

Hal : 27

Jenis Media : Materi & Animasi

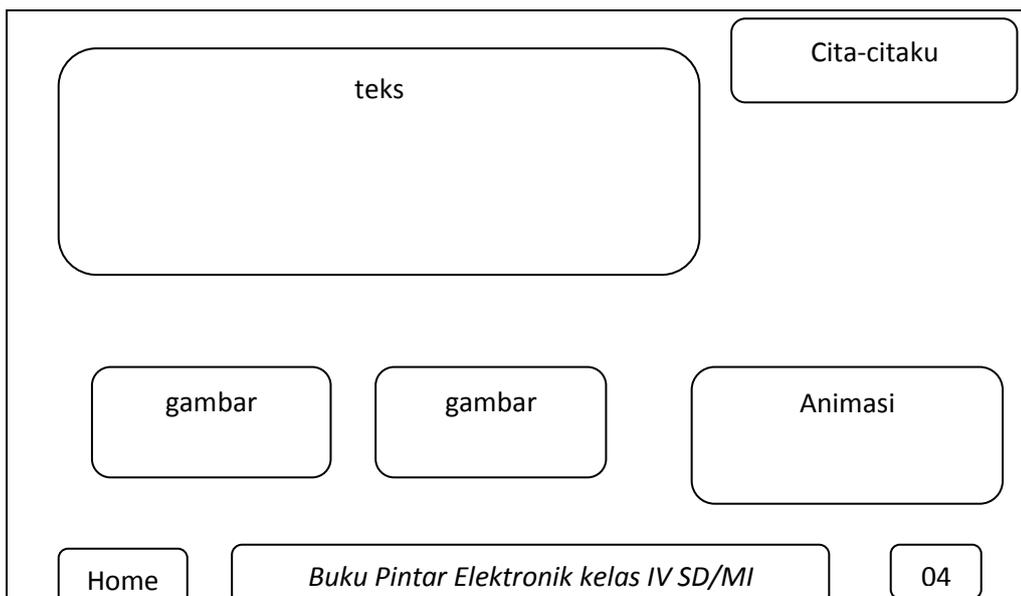
No. Media : 27



<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan ayo cari tahu</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan ayo berdiskusi</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li> <li>• <b>Terdapat teks tentang sila ke tiga panca sila</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 19</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar kupu-kupu</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Gambar kupu bergerak</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>
--	--

Judul : Cita-citaku  
 Jenis Media : Materi & Gambar

Hal : 28  
 No. Media : 28



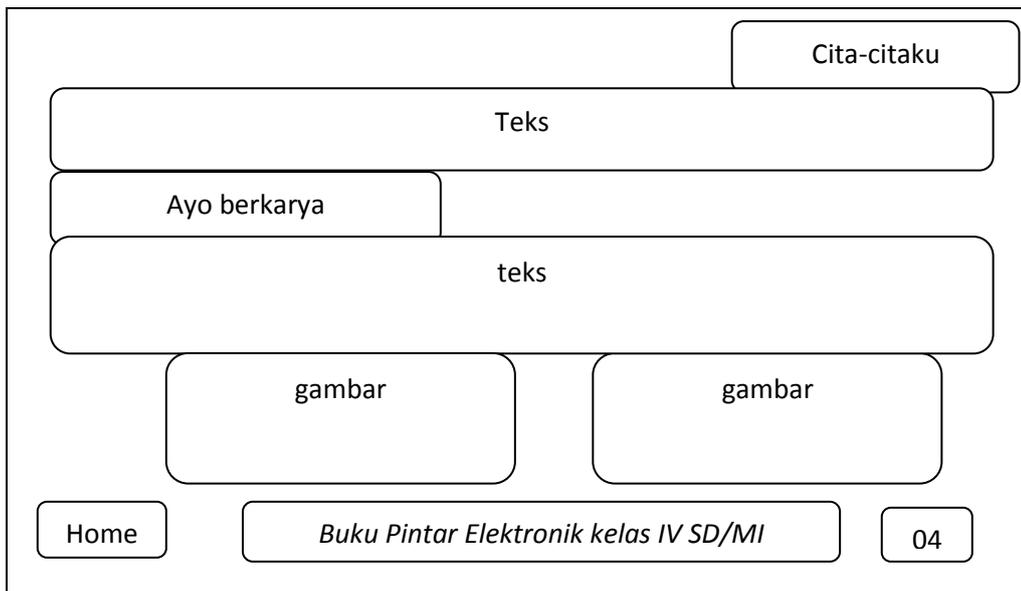
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar siswa bersih-bersih kelas</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar siswa sedang mengikuti upacara bendera</b></li> <li>• <b>Terdapat teks tentang sila ke tiga panca sila</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 20</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar bunga</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Gambar bunga bergerak</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>
--	---

Judul : Cita-citaku

Hal : 29

Jenis Media : Materi & Gambar

No. Media : 29



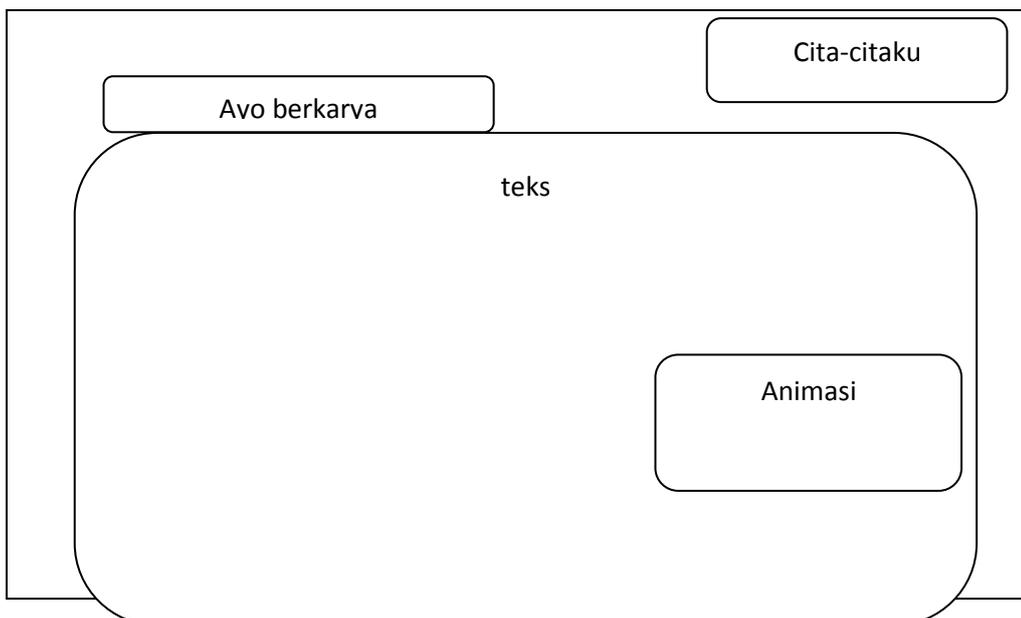
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan ayo berkarya</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar siswa bersih-bersih kelas</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar karya siswa untuk guru</b></li> <li>• <b>Terdapat teks tentang karya siswa untuk guru</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 21</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar bunga</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>
---	---

Judul : Cita-citaku

Hal : 30

Jenis Media : Materi & Animasi

No. Media : 30



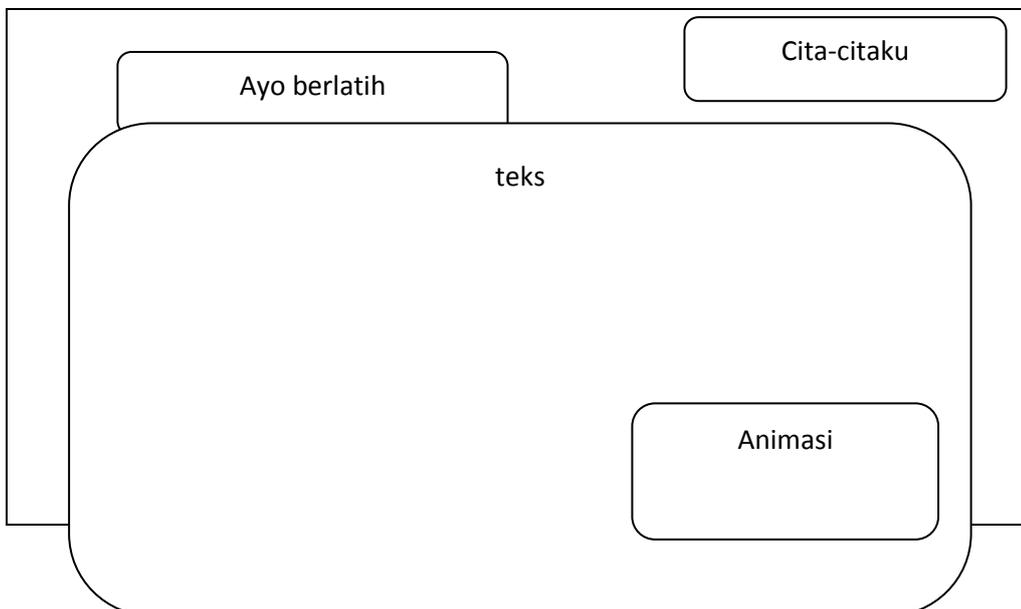
Home	<i>Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</i>	04
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baground berwarna pink</li> <li>• Terdapat tulisan cita-citaku</li> <li>• Terdapat tulisan ayo berkarya</li> <li>• Terdapat gambar globe</li> <li>• Terdapat gambar kupu-kupu</li> <li>• Terdapat teks tentang karya siswa untuk guru</li> <li>• Terdapat kotak bertuliskan 22</li> <li>• Terdapat gambar bunga</li> <li>• Terdapat tombol home</li> <li>• Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Globe bergerak/berputar</li> <li>• Gambar kupu-kupu bergerak</li> <li>• Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</li> <li>• Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</li> </ul>	

Judul : Cita-citaku

Hal : 31

Jenis Media : Materi & Animasi

No. Media : 31



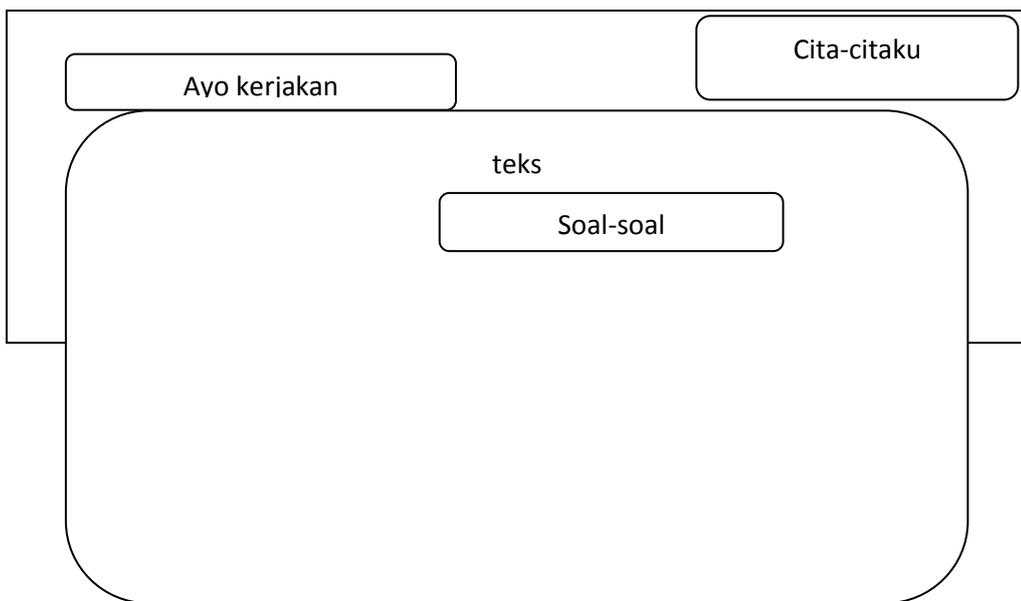
Home	<i>Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</i>	04
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Baground bergambar pemandangan</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan ayo berkarya</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar globe</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar kupu-kupu</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar bunga tulip</b></li> <li>• <b>Terdapat teks pertanyaan untuk siswa</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 23</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar bunga</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Gambar kupu-kupu bergerak</b></li> <li>• <b>Gambar bunga bergerak</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>	

Judul : Cita-citaku

Hal : 32

Jenis Media : Evaluasi & Animasi

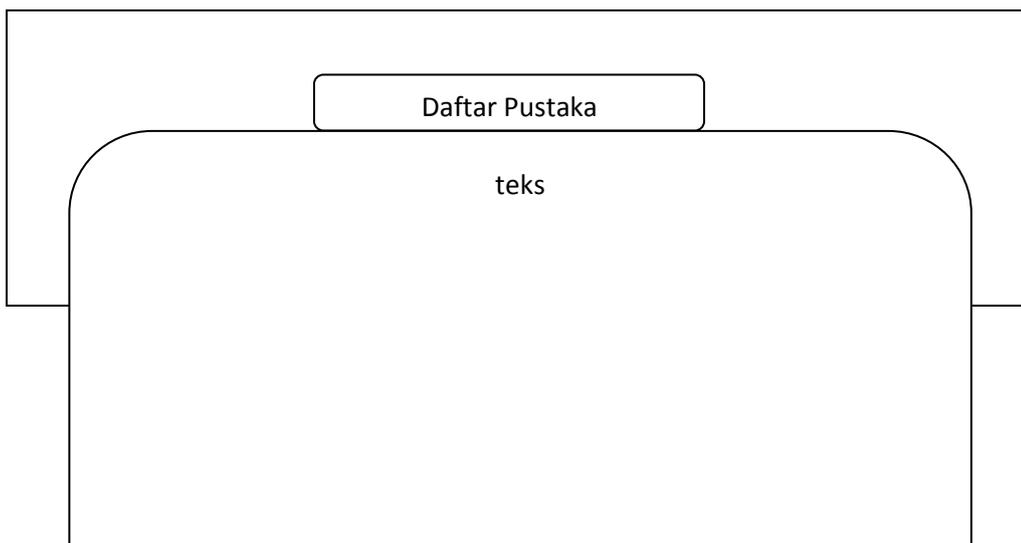
No. Media : 32



<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Background berwarna putih dan ungu</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan cita-citaku</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan latihan akhir sub tema</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan soal-soal</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan 29</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Apabila kotak latihan di klik maka akan menuju ke soal-soal evaluasi</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>

Judul : Cita-citaku  
 Jenis Media : Materi & Animasi

Hal : 33  
 No. Media : 33



<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin: 20px auto; width: 80%;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 20px; text-align: center;">Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; text-align: center;">Out</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px 10px; text-align: center;">Home</div> </div>	
<p><b>Ket. Tampilan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Background bergambar pemandangan</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan daftar pustaka</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar kupu-kupu</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar bunga tulip</b></li> <li>• <b>Terdapat teks pertanyaan untuk siswa</b></li> <li>• <b>Terdapat kotak bertuliskan 23</b></li> <li>• <b>Terdapat gambar bunga</b></li> <li>• <b>Terdapat tombol home</b></li> <li>• <b>Terdapat lambing log out</b></li> <li>• <b>Terdapat tulisan tema 07 pembelajaran 04 : guru</b></li> </ul>	<p><b>Ket. Media</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Globe bergerak/berputar</b></li> <li>• <b>Gambar kupu-kupu bergerak</b></li> <li>• <b>Apabila tombol home di klik maka akan menuju ke halaman V</b></li> <li>• <b>Apabila halaman di klik , maka akan menuju ke halaman selanjutnya</b></li> </ul>

**Lampiran 21**

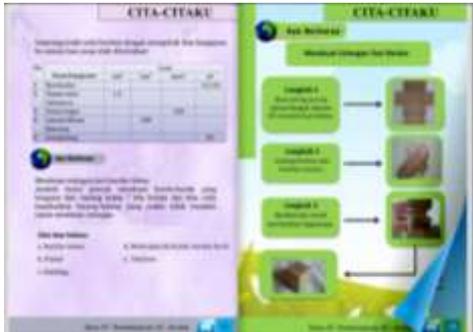
Buku Pintar Elektronik Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI

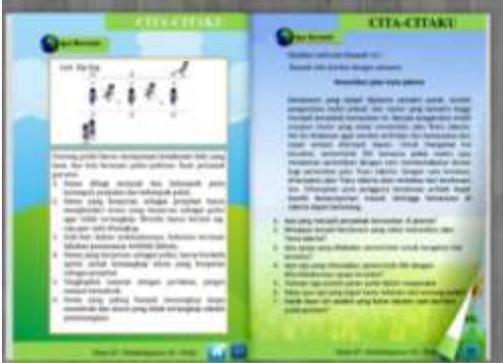
Bahan Penyerta untuk Guru

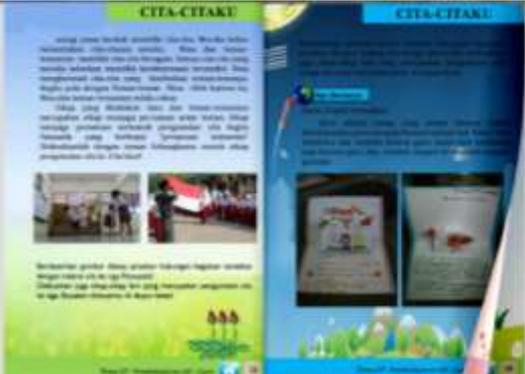
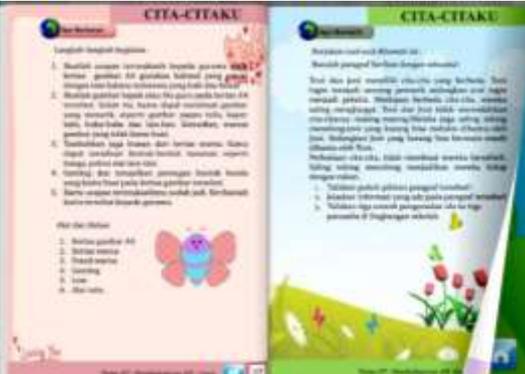
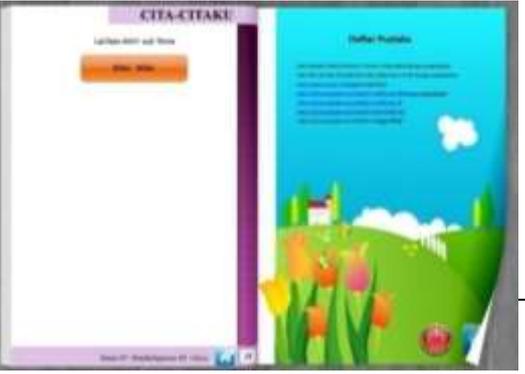
No	Buku Pintar Elektronik	Kegiatan Pembelajaran
1.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa untuk mengenal berbagai macam cita-cita supaya siswa memahami keragaman cita-cita, manfaat,</li> </ul>

		<p>usaha yang perlu dilakukan untuk meraih cita-cita, serta nilai-nilai positif yang dapat dicontoh.</p>
<p>2.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa untuk melihat video tentang dokter gigi.</li> <li>• Guru menjelaskan apa saja tugas seorang dokter dan bertanya kepada siswa apakah di antara siswa ada yang ingin menjadi seorang dokter? Jika ada, apa alasan mereka ingin menjadi dokter?</li> <li>• Jika tidak, apa cita-cita mereka?</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membaca teks yang ada di dalam buku.</li> <li>• Guru memberikan tugas untuk menjawab pertanyaan tentang bacaan.</li> </ul>
<p>3</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk membaca paragraph mengenai stetoskop.</li> <li>• Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat stetoskop sederhana, setelah itu stetoskop yang telah dibuat bias diuji coba kemudian didiskusikan oleh kelompok.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membaca teks yang ada</li> <li>• Guru menjelaskan apa itu cermin datar</li> </ul>

4		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan perbedaan cermin cekung dan cermin cembung</li> <li>• Guru menerangkan kembali tugas dan peran dokter.</li> <li>• Kemudian memberi tugas kepada salah satu siswa untuk membaca cerita di depan kelas.</li> </ul>
5.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal tentang dokter.</li> <li>• Guru meminta anak-anak melihat gambar yang ada di dalam buku. Kemudian berinteraksi dengan siswa apa saja nama bangunan yang ada di gambar. Guru menjelaskan pekerjaan seorang arsitek.</li> </ul>
6		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru berinteraksi kepada siswa tentang gambar yang ada di dalam buku. Kemudian meminta siswa untuk membaca teks yang ada dan membuat 5 pertanyaan tentang bacaan yang terdapat di dalam teks.</li> <li>• Guru membacakan teks yang ada di dalam bacaan. Kemudian, meminta siswa untuk melihat video pembelajaran tentang tangga</li> </ul>

		<p>satuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan mekanisme penyelesaian soal.</li> </ul>
7		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengubah satuan luas yang ada di dalam kolom yang kosong.</li> <li>Guru mengajak siswa untuk membuat karya dari kardus bekas .</li> <li>Guru membacakan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat celengan.</li> <li>Guru menjelaskan mekanisme pembuatan celengan dari kardus.</li> <li>Dimulai dari langkah pertama sampai langkah terakhir.</li> <li>Guru menjelaskan kepada siswa pentingnya menabung.</li> </ul>
8.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada di dalam buku pintar elektronik.</li> <li>Guru meminta siswa untuk melihat video tentang polisi.</li> <li>Guru berinteraksi dengan siswa mengenai apa saja tugas dan peran polisi.</li> </ul>
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk membaca teks yang ada di dalam buku pintar.</li> <li>Guru meminta siswa untuk mengenal lima fungsi umum kepolisian beserta tugasnya untuk dikerjakan di rumah.</li> <li>Guru menjelaskan sikap keteladanan yang bias dicontoh</li> </ul>

		<p>dari seorang polisi.</p>
<p>10.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membimbing siswa untuk melakukan permainan polisi-polisian dengan berlali sprint dan zig zag.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk mengerjakan pertanyaan yang ada di dalam buku pintar elektronik.</li> </ul>
<p>11</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan mengenai apa itu satuan kuantitas, bagaimana urutannya dan berinteraksi kepada siswa tentang satuan kuantitas tersebut</li> <li>• Guru meminta siswa untuk melihat gambar yang ada didalam buku. Dan menyebutkan nama-nama presiden yang ada pada gambar.</li> <li>• Guru berinteraksi dengan siswa mengenai tugas seorang guru.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membaca teks yang ada di dalam buku.</li> </ul>
<p>12.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk menentukan pokok pikiran dari paragraph 1,2 dan 3.</li> <li>• Guru meminta siswa untuk melihat gambar yang ada di dalam buku pintar. Kemudian Guru membacakan teks yang</li> </ul>

		ada di dalam buku.
13		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa untuk membuat prakarya kartu ucapan terimakasih kepada guru meraka.</li> <li>• Guru memberikan tugas kepada siswa mengenai hubungan gambar dengan makna sila ke tiga pancasila.</li> <li>• Tugas yang telah diberikan kemudian dibacakan di depan kelas.</li> </ul>
14.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembuatan kartu ucapan</li> <li>• Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada di dalam buku pintar.</li> </ul>
15.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membukaan file soal, lalu meminta peserta didik untuk mengerjakan soal-soal tersebut.</li> </ul>

--	--	--

## Lampiran 22

### BUKU PINTAR ELEKTRONIK UNTUK MEMPERMUDAH PROSES PEMBELAJARAN PADA TEMA CITA-CITAKU UNTUK KELAS IV SD/MI

#### MEDIA PENYERTA UNTUK GURU

Contoh Media	Pembuatan	Petunjuk	Pemakaian	Media
Stetoskop Sederhana.		stetoskop sederhana		
1. Gunting			1. Gunting kertas karton, kemudian bentuklah kertas karton menjadi silinder.	
2. Kertas karton			2. Rekatkan kertas karton dengan isolasi.	
3. Corong			3. Ambilah sebuah corong , kemudian rekatkan corong dengan karton menggunakan isolasi.	
4. Isolasi				
Contoh Media	Pembuatan	Petunjuk	Pemakaian	Media
celengan dari kardus bekas.			celengan dari kardus bekas.	
1. Gunting			1. Ukurlah kardus menggunakan penggaris.	
2. Penggaris			2. Tandai garis satu dengan garis lain, menggunakan pensil.	
3. Pensil			3. Potonglah kardus dengan gunting, sesuai dengan kardus yang telah di ukur.	
4. Kardus				
5. Tali				
6. Alat untuk melubangi				

<p>kardus</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Lubangi kardus dengan alat</li> <li>5. Satukan lubang satu dengan lubang lain menggunakan tali.</li> </ol>
<p>Contoh Media Pembuatan kartu ucapan terimakasih untuk guru.</p>	<p>Petunjuk Pemakaian Media Pembuatan celengan dari kardus bekas.</p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kertas gambar A4</li> <li>2. Kertas warna</li> <li>3. Pensil warna</li> <li>4. Gunting</li> <li>5. Lem</li> <li>6. Alat tulis.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gunakan kertas untuk membuat tulisan ucapan terimakasih kepada guru</li> <li>2. Buatlah gambar bapak atau ibu guru pada kertas A4 tersebut. Selain itu, dapat pula membuat gambar yang menarik, seperti gambar papan tulis, kapur tulis, buku-buku dan lain-lain. Kemudian, warnai gambar yang telah dibuat.</li> <li>3. Tambahkan juga hiasan dari kertas warna atau buatlah bentuk-bentuk tanaman seperti bunga, pohon dan lain-lain</li> <li>4. Gunting dan tempelkan potongan bentuk benda yang telah di buat pada kertas gambar tersebut</li> </ol>



## Lampiran 23

### UJI KELAYAKAN PRODUK OLEH AHLI MATERI

Nama Ahli Materi	Aspek Materi			Aspek Pembelajaran				Aspek Bahasa		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sri Astutik, S.Pd.	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4
Jumlah	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4
Presentase	100%	80%	100%	100%	80%	80%	100%	100%	100%	100%
Rata-Rata	93,33%			90%				100%		
	94,44%									

No	Interval	Kriteria
1.	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3.	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4.	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5.	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Jadi :

Aspek Materi = 100% (Sangat Baik)

Aspek Pembelajaran = 90% (Sangat Baik)

Aspek Bahasa = 100% (Sangat Baik)

## Lampiran 24

### UJI KELAYAKAN PRODUK OLEH AHLI MEDIA

Nama Ahli Materi	Aspek Media					Aspek Interaktifitas		Aspek Tampilan		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resti Budianti S.Pd.	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
Jumlah	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4
Presentase	100	80	100	80	100	100	80	80	80	80
Rata-Rata	92%					90%		80%		
87,33%										

No	Interval	Kriteria	Jadi :
1.	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik	Aspek Media = 100% (Sangat Baik)
2.	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik	Aspek Interaktifitas = 90% (Sangat Baik)
3.	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup	Aspek Tampilan = 80% (Baik)
4.	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik	
5.	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik	

## Lampiran 25

### UJI KELAYAKAN PRODUK BPE MENURUT SISWA

Kode Responden	Aspek Hasil Produk							Aspek Keefektifan Bagi Siswa								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
UC-1	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
UC-2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
UC-3	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
UC-4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
UC-5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
UC-6	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
UC-7	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4
UC-8	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
UC-9	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
UC-10	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
UC-11	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4
UC-12	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
UC-13	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	4
UC-14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
UC-15	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4
UC-16	4	5	5	5	3	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5
UC-17	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4
UC-18	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5
UC-19	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
UC-20	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5
Jumlah	93	91	96	95	95	96	87	96	96	92	97	95	98	93	99	92
Presentase	93%	91%	96%	95%	95%	96%	87%	96%	96%	92%	97%	95%	98%	93%	99%	92%
Rata-Rata	93,28%							95,33%								

No	Interval	Kriteria
1.	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3.	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4.	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5.	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Jadi :

Aspek Hasil Produk = 93,28% (Sangat Baik)

Aspek Keefektifan bagi siswa = 95,33% (Sangat Baik)

## Lampiran 26

### VALIDITAS SELURUH BUTIR SOAL

No	Kode	Nomor Butir Soal															Skor	Y <sub>t</sub>	Y <sub>t</sub> <sup>2</sup>
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1.	UC-1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90	13	169	
2.	UC-2	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	70	11	121	
3.	UC-3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	90	12	144	
4.	UC-4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	80	12	144	
5.	UC-5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	70	12	144	
6.	UC-6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	80	11	121	
7.	UC-7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	70	11	121	
8.	UC-8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	15	225	
9.	UC-9	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	90	12	144	
10.	UC-10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	100	13	169	
11.	UC-11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	80	12	144	
12.	UC-12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	80	11	121	
13.	UC-13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	80	12	144	
14.	UC-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90	13	169	
15.	UC-15	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	100	12	144	
16.	UC-16	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	80	12	144	
17.	UC-17	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	80	13	169	
18.	UC-18	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	80	13	169	
19.	UC-19	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90	13	169	
20.	UC-20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90	14	196	
21.	Jumlah	17	17	19	17	19	18	5	20	17	13	20	20	6	18	1690	247	3.071	
24.	Validitas	T	T	V	T	V	V	V	V	T	V	V	V	T	V	-	-	-	

## Lampiran 27

### Perhitungan Validitas Butir Soal

Rumus

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi  
 X = skor tiap butir soal  
 Y = skor yang benar dari tiap subyek  
 N = jumlah subjek

#### Kriteria

Apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka butir soal valid.

#### Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir

No	Kode	butir soal no1 (X)	Skor Total (Y)	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	xY
1	UC-1	1	13	1	169	13
2	UC-2	1	11	1	121	11
3	UC-3	1	12	1	144	12
4	UC-4	1	12	1	144	12
5	UC-5	1	12	1	144	12
6	UC-6	1	11	1	121	11
7	UC-7	1	11	1	121	11
8	UC-8	1	15	1	225	15
9	UC-9	1	12	1	144	12
10	UC-10	1	13	1	169	13
11	UC-11	1	12	1	144	12
12	UC-12	0	11	0	121	0
13	UC-13	1	12	1	144	12
14	UC-14	1	13	1	169	13
15	UC-15	0	12	0	144	0
16	UC-16	1	12	1	144	12
17	UC-17	1	13	1	169	13
18	UC-18	1	13	1	169	13
19	UC-19	0	13	0	169	0
20	UC-20	1	14	1	196	14
∑	20	17	247	17	3071	211

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20(211) - (17)(247)}{\sqrt{\{20(17) - (17)^2\} \{20(3071) - (247)^2\}}}$$

$$r_{xy} = 0,145$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $N = 20$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,552$

Karena  $r_{xy} < r_{tabel}$ , maka soal nomor 1 tidak valid

## Lampiran 28

### Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

Rumus

$$IK = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A + JS_B}$$

Keterangan:

- IK : Indeks kesukaran  
 JB<sub>A</sub> : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas  
 JB<sub>B</sub> : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah  
 JS<sub>A</sub> : Banyaknya siswa pada kelompok atas  
 JS<sub>B</sub> : Banyaknya siswa pada kelompok bawah

#### Kriteria

Interval IK				Kriteria
		IK	0.00	Terlalu sukar
0.00	<	IK	0.30	Sukar
0.30	<	IK	0.70	Sedang
0.70	<	IK	1.00	Mudah
		IK	1.00	Terlalu mudah

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti tabel analisis butir soal.

Kelompok atas			Kelompok bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-1	1	1	UC-11	1
2	UC-2	1	2	UC-12	0
3	UC-3	1	3	UC-13	1
4	UC-4	1	4	UC-14	1
5	UC-5	1	5	UC-15	0
6	UC-6	1	6	UC-16	1
7	UC-7	1	7	UC-17	1
8	UC-8	1	8	UC-18	1
9	UC-9	1	9	UC-19	0
10	UC-10	1	10	UC-20	1
Jumlah		10	Jumlah		7

$$\frac{10 + 7}{20} \text{ IK}$$

**0,85**

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai tingkat kesukaran yang mudah

## Lampiran 29

### Perhitungan Daya Pembeda Soal

Rumus

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

- DP : Daya Pembeda  
 JB<sub>A</sub> : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok atas  
 JB<sub>B</sub> : Jumlah yang benar pada butir soal pada kelompok bawah  
 JS<sub>A</sub> : Banyaknya siswa pada kelompok atas

### Kriteria

Interval DP	Kriteria
DP ≤ 0.00	Sangat jelek
0.00 < DP ≤ 0.20	Jelek
0.20 < DP ≤ 0.40	Cukup
0.40 < DP ≤ 0.70	Baik
0.70 < DP ≤ 1.00	Sangat Baik

### Perhitungan

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama, dan diperoleh seperti pada tabel analisis butir soal.

Kelompok atas			Kelompok bawah		
No	Kode	Skor	No	Kode	Skor
1	UC-1	1	1	UC-11	1
2	UC-2	1	2	UC-12	0
3	UC-3	1	3	UC-13	1
4	UC-4	1	4	UC-14	1
5	UC-5	1	5	UC-15	0
6	UC-6	1	6	UC-16	1
7	UC-7	1	7	UC-17	1
8	UC-8	1	8	UC-18	1
9	UC-9	1	9	UC-19	0
10	UC-10	1	10	UC-20	1
Jumlah		10	Jumlah		7

$$\frac{10 - 7}{10} DP = 0,30$$

Berdasarkan kriteria, maka soal no 1 mempunyai daya pembeda *cukup*

## Lampiran 30

### Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Rumus:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{M(k-M)}{k V_t} \right)$$

Keterangan:

k : Banyaknya butir soal

M : Rata-rata skor total

Vt : Varians total

#### Kriteria

Apabila  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , maka instrumen tersebut reliabel.

Berdasarkan tabel pada analisis ujicoba diperoleh:

$$V_t = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{k}}{k} = \frac{3071 - \frac{(247)^2}{15}}{15} = 66,417$$
$$M = \frac{\sum Y}{N} = \frac{247}{15} = 12,35$$
$$r_{11} = \left( \frac{15}{15-1} \right) \left( 1 - \frac{12,35 (15 - 12,35)}{15 \cdot 66,417} \right)$$
$$= 0,967$$

Pada  $\alpha$  5% dengan  $N = 20$  diperoleh  $r_{\text{tabel}} = 0,575$ . karena  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ , maka instrument tersebut reliable

Lampiran 31

Hasil Analisis Pretest dan Postest

No	Pretest	Postest	$d$	$d^2$
1	75	86	11	121
2	65	73	8	64
3	70	79	9	81
4	60	79	19	361
5	65	79	14	196
6	67	73	6	36
7	60	73	13	169
8	90	100	10	100
9	70	79	9	81
10	80	86	6	36
11	60	79	19	361
12	65	73	8	64
13	75	79	4	18
14	75	86	11	121
15	72	79	7	49
16	50	79	29	841
17	80	86	6	36
18	75	86	11	121
19	80	86	6	36
20	80	92	12	144
n = 20			$\sum d = 218$ $(\sum d^2) = 47524$	$\sum d^2 = 3036$

Sumber Varian	Pretest	Postest
Jumlah	1474	1690
N	20	20
Rata-rata	73,7	84,5

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{n} = \frac{218}{20} \\ &= 10,9 \end{aligned}$$

$$\sum X^2_d = \frac{\sum d^2 - (\sum d)^2}{N}$$

$$= \frac{3.036 - \frac{47.524}{20}}$$

$$= 3.036 - 2.376$$

$$= 660$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2_d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{10,9}{\sqrt{\frac{660}{20(20-1)}}}$$

$$= \frac{10,9}{\sqrt{1,73}}$$

$$= \frac{10,9}{1,31}$$

$$= 8,38$$

Hasil perhitungan diperoleh  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 8,38 sedangkan  $t_{\text{tabel}}$  sebesar 2,228 dengan taraf signifikansi 5%. Nilai  $t_{\text{hitung}}$  yang lebih besar dari  $t_{\text{tabel}}$  mengakibatkan penolakan terhadap  $H_0$ , sehingga hipotesis yang diterima adalah nilai posttest siswa lebih besar dari nilai pretest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman siswa mengenai tema cita-citaku meningkat dengan persentase 85%.

## Lampiran 32

### STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

#### SOP PENGGUNAAN BUKU PINTAR ELEKTRONIK

➤ **TUJUAN**

1. Menjelaskan prosedur kerja Buku Pintar Elektronik secara umum
2. Sebagai panduan penggunaan Buku Pintar Elektronik

➤ **RUANG LINGKUP.**

Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan sebagai penanggung jawab dan pengawas, Ahli media pembelajaran BPMP sebagai konsultan pengembangan Buku Pintar Elektronik, Guru kelas IV SDIT Al-Kamilah I sebagai konsultan pengembangan materi Buku Pintar ELEktronik dan Siswa sebagai peserta didik.

➤ **LANDASAN KEBIJAKAN**

1. Peraturan Menteri tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 3
2. Peraturan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

➤ **STRUKTUR PENGEMBANGAN BPE DAN PENGERTIAN**

1. Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan merupakan pengembang yang mengembangkan buku pintar elektronik sebagai bahan ajar pembelajaran.
2. Ahli pembuatan media pembelajaran BPMP Semarang yang merupakan konsultan pengembangan media.
3. Guru SDIT Al-Kamilah I Semarang yang merupakan konsultan pengembangan materi ajar.
4. Siswa SDIT Al-Kamilah I yang merupakan peserta didik sekolah legal.

➤ **TUGAS DAN TANGGUNG JAWAB**

1. Mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
  - a. Membuat bahan ajar Buku Pintar Elektronik.
  - b. Mengkonsultasikan desain rancangan produk kepada ahli materi dan ahli media.
2. Ahli Media BPMP Semarang.
  - a. Merevisi rancangan produk berdasarkan media yang digunakan Buku Pintar Elektronik
3. Ahli Materi, Guru kelas IV SDIT Al-Kamilah I Semarang
  - a. Merevisi rancangan produk berdasarkan materi yang ada pada Buku Pintar Elektronik.
4. Siswa SDIT Al-Kamilah I Semarang
  - a. Menjadi responden dalam penerapan Buku Pintar Elektronik.

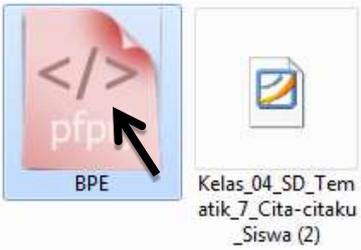
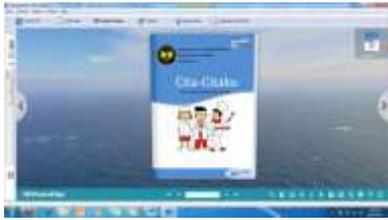
➤ **TATA TERTIB PENGGUNAAN BUKU PINTAR ELEKTRONIK.**

1. Mendownload aplikasi di internet.
2. Dilarang mengcopy atau memperbanyak Buku Pintar Elektronik kecuali sudah diijinkan oleh pembuat.
3. Dilarang merubah konten yang ada di dalam Buku Pintar Elektronik

## Lampiran 33

### Panduan Praktis Pemanfaatan program

#### Buku Pintar Elektronik Pada Tema Cita-Citaku Untuk Kelas IV SD/MI

No	Tampilan Buku Pintar Elektronik	Cara pemanfaatan
1		<p>Bukalah file program Buku Pintar Elektronik dengan cara meng klik 2 kali file BPE seperti gambar di samping yang telah diberi tanda panah.</p>
		<p>Setelah itu akan muncul gambar disamping.</p>
		<p>Tanda panah untuk membuka ke halaman selanjunya</p>
		<p>Tanda panah untuk membuka ke halaman sebelumnya</p>
		<p>Klik Pembelajaran 1 apabila ingin membuka halaman pembelajaran 1.          Klik Pembelajaran 2 apabila ingin membuka halaman pembelajaran 2.          Klik Pembelajaran 3 apabila ingin membuka halaman pembelajaran 3.          Klik Pembelajaran 4 apabila ingin membuka halaman pembelajaran 4.</p>

		<p>Klik Video apabila ingin memutar video</p>
		<p>Klik kembali video apabila ingin berhenti memutar video</p>
		<p>Klik Tombol Home apabila akan kembali ke halaman tema 7 pembelajaran 1 sampai 4</p>
		<p>Klik Tombol Out apabila akan Menutup media Buku Pintar Elektronik.</p>

**Lampiran 34**

**DOKUMENTASI**

**Suasana Awal Pembelajaran Di Kelas**



**Pembelajaran Menggunakan Media Buku Pintar Elektronik**



## **Pembelajaran Menggunakan Media Buku Pintar Elektronik**



## **Suasana Saat Siswa Melihat Video Animasi yang Terdapat Pada BPE**



### **Suasana Siswa Ketika Ingin Menjawab Pertanyaan**



### **Suasana Saat Siswa Diberi Tugas Membuat Stetoskop Sederhana**



**Siswa Mencoba Stetoskop Sederhana Yang Di Buat Bersama Kelompoknya**



**Salah Satu Siswa Mencoba Menggunakan BPE**



**Suasana saat siswa menjawab soal Posttest**



**Suasana saat siswa menjawab instrument tentang BPE**



**Pemberian Hadiah Untuk Siswa Berprestasi**



**Pemberian Hadiah Untuk Siswa Berprestasi**



## Lampiran 35

### SURAT IJIN PENELITIAN PENDAHULUAN

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Gedung A2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon / Fax: (024) 8508019,  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id/>

---

Nomor: 240 / UN37.1.1/PP/2015  
Hal: Permohonan Ijin Penelitian Pendahuluan

Yth. Kepala SD IT Al Kamilah Semarang  
di Tempat

Dengan hormat,  
Dalam rangka penyusunan skripsi yang bertopik "Cita-citaku" Kurikulum 2013 oleh mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : Rizqi Amalia  
NIM : 1102411105  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Bermaksud melaksanakan penelitian pendahuluan tentang Kurikulum 2013, yang rencana pelaksanaannya direncanakan pada bulan Januari -Februari 2015

Sehubungan dengan hal di atas mohon Bapak/Ibu berkenan memberi ijin kepada mahasiswa tersebut.

Demikian atas berkenaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terimakasih.

Semarang, 20 Januari 2015  
Dekan  
Dekan Bidang Akademik,  
  
Haryono, M.Psi  
196202221986011001



Lampiran 36

**SURAT IJIN PENELITIAN**

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Gedung Gd A2 Lt. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, [surel.fip@mail.unnes.ac.id](mailto:surel.fip@mail.unnes.ac.id)

---

Nomor : 2457 / MS.11/EM/2015  
Lamp. :  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SD IT Al Kamilah Banyumanik Semarang  
di Semarang

Dengan Hormat,  
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : RIZQI AMALIA  
NIM : 1102411105  
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1  
Topik : Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) untuk mempermudah belajar siswa kelas IV SD dengan tema Cita-citaku kurikulum 2013

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

 Semarang, 12 Mei 2015  
Fakhrudin, M.Pd.  
195604271986031001

## Lampiran 37

### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

**YAYASAN WAKAF KELUARGA SEJAHTERA  
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU  
AL - KAMILAH**  
Jl. Cemara Barat Dalam III No. 227 Banyumanik Telp: (061) 70752263, 91083784 - Semarang

---

**SURAT KETERANGAN**  
**No. 016/SDIT-AK/IX/2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

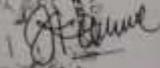
Nama : Drs. Kadarisman  
Alamat : Jl. Cemara Barat Dalam III/227  
Banyumanik, Semarang  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rizqi Amalia  
NIM : 1102411105  
Jurusan/Fakultas : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Adalah mahasiswa UNNES yang telah melakukan penelitian pendahuluan tentang Pembuatan Buku Pintar Elektronik Kurikulum 2013, yang telah dilaksanakan pada bulan Agustus 2015

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan semestinya.

Semarang, 03 September  
Kepala SDIT Al Kamilah  
  
Drs. Kadarisman

