

## LAMPIRAN-LAMPIRANAN



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris - Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia  
Pendidikan Matematika - Pendidikan Biologi - PG. Paud - PG. SD  
Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966, Fax. (031) 3813096

### SURAT TUGAS

Nomor : 031/TGS/IL3-FKIP/F/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Endah Hendarwati, S.E., M.Pd.  
NIK : 012.02.1.1975.12.061  
Jabatan : Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Memberikan tugas kepada :

Nama : Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.  
NIK/NIDN : 012.02.1.1989.16.213 / 0709078901  
Jabatan : Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSurabaya  
Keterangan : Validator 1

Nama : Laili Nur Wahyuni, S.Si  
Jabatan : Guru SD Muhammadiyah 26 Surabaya  
Keterangan : Validator 2

Untuk menjadi Validator Penilai Instrumen Penelitian Mahasiswa Program Studi  
PGSD, atas nama :

Nama : Intan Gandiningtyas  
NIM : 20161115013  
Judul Penelitian : Pengaruh Strategi Pembelajaran PQ4R dan Motivasi Belajar  
Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IV SD  
Muhammadiyah 26 Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Surabaya, 16 Maret 2020



Endah Hendarwati, S.E., M.Pd.  
012.02.1.1975.12.061

**ANGKET RESPON PELAKSANAAN PEMBELAJARAN STRATEGI PQ4R  
DI SD MUHAMMADIYAH 26 KEPUTIH SURABAYA**

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket respon pelaksanaan pembelajaran Strategi PQ4R cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak setuju
  - 1 = kurang setuju
  - 2 = cukup setuju
  - 3 = setuju
  - 4 = sangat setuju

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1.	Saya merasa pembelajaran IPA yang dilaksanakan bermanfaat bagi saya					
2.	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPA secara online					
3.	Saya merasa pembelajaran IPA yang dilaksanakan lebih terampil dari pembelajaran sebelumnya.					
4.	Dengan membaca materi yang diberikan guru membuat saya lebih mudah memahami materi IPA					
5.	Pembelajaran IPA yang dilaksanakan mempermudah saya menyelesaikan soal					
6.	Kegiatan pembelajaran IPA yang dilaksanakan mendorong saya untuk menerima materi dengan Mudah					
7.	Saya diberi kebebasan dalam mengemukakan pendapat saya dalam pembelajaran IPA yang telah Dilaksanakan					
8.	Dengan Strategi pembelajaran PQ4R membaca materi sekilas membuat saya lebih mudah mengingat materi					
9.	Kegiatan pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan membuat saya lebih mudah memahami materi					
10.	Saya merasa Strategi PQ4R bermanfaat dalam pembelajaran IPA					
11.	Kegiatan pembelajaran IPA dengan strategi pembelajaran PQ4R mendorong saya untuk sering Membaca					

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
12.	Saya merasa lebih fokus dengan pembelajaran IPA menggunakan strategi pembelajaran PQ4R daripada pembelajaran sebelumnya					
13.	Dengan berdiskusi melalui aplikasi grup whatsapp membuat saya merasa seperti berdiskusi dikelas					
14.	Belajar IPA dengan Strategi Pembelajaran PQ4R dapat mengeksplorasi diri saya sendiri					
15.	Belajar IPA dengan aplikasi zoom membuat saya Lebih mudah memahami penjelasan guru					
16.	Belajar IPA dengan menggunakan Strategi Pembelajaran PQ4R melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat					
17.	Belajar IPA menggunakan Strategi Pembelajaran PQ4R membuat saya lebih aktif dalam belajar					
18.	Belajar IPA menggunakan Strategi Pembelajaran PQ4R membuat materi mudah diingat					
19.	Belajar IPA dengan menggunakan Strategi Pembelajaran PQ4R membuat pelajaran IPA lebih menarik untuk dipelajari					
20.	Belajar IPA dengan menggunakan beberapa aplikasi membuat saya lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran					

## Angket Respon Motivasi Belajar Siswa

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak setuju
  - 1 = kurang setuju
  - 2 = cukup setuju
  - 3 = setuju
  - 4 = sangat setuju

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1	Saya merasa yakin telah mengerjakan tugas IPA dengan sungguh-sungguh.					
2	Saya merasa sudah menyelesaikan tugas IPA dengan tepat waktu.					
3	Jika nilai IPA saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik.					
4	Saya akan merasa puas apabila saya dapat mengerjakan soal IPA dengan memperoleh nilai baik.					
5	Apabila saya menemui soal yang sulit maka saya berusaha untuk mengerjakan sampai saya menemukan jawabannya.					
6	Saya berusaha mengerjakan soal yang sulit sampai saya menemukan jawabannya.					
7	Saya selalu mendengarkan penjelasan guru dengan baik.					
8	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.					
9	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.					
10	Saya mengerjakan tugas IPA yang diberikan oleh guru					
11	Saya merasa dapat menyelesaikan tugas IPA dengan kemampuan saya sendiri.					
12	Saya merasa senang belajar IPA karena guru mengajardengan menggunakan berbagai cara.					

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
13	Saya senang belajar IPA dengan membaca materi berulang-ulang.					
14	Saya berusaha selalu memberikan pendapat saat diskusi.					
15	Jika ada pendapat teman yang berbeda, maka saya akan menanggapi.					
16	Saya sudah berusaha untuk mempertahankan pendapat saya saat diskusi.					
17	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman.					
18	Setiap saya mengerjakan soal IPA, saya mempunyai target nilai minimal tertinggi di atas rata-rata karena saya yakin dapat mengerjakan seluruh soalnya dengan benar.					
19	Saya senang jika mendapat tugas dari guru.					
20	Saya mencari sumber-sumber lain yang sesuai untuk menyempurnakan tugas yang saya kerjakan.					

## Angket Respon Hasil Belajar Siswa

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti 0 = tidak setuju  
 1 = kurang  
 2 = cukup  
 3 = setuju  
 4 = sangat setuju

No.	Pernyataan	0	1	2	3	4
1.	Saya belajar IPA karena mengetahui kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.					
2.	Saya mengikuti pembelajaran IPA dengan perasaan senang.					
3.	Saya bersemangat belajar IPA karena guru mengajar dengan menyenangkan					
4.	Saya merasa lebih memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi.					
5.	Saya berdiskusi dengan teman kelompok terkait materi.					
6.	Saya mencatat saat guru menjelaskan materi.					
7.	Saya tidak ramai sendiri ketika guru mengajar.					
8.	Saya senang mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi.					
9.	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan IPA.					
10.	Saya senang mencoba mengerjakan soal IPA.					
11.	Saya akan bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA					
12.	Saya mengerjakan tugas/PR yang diberikan guru dengan tepat waktu.					
13.	Saya merasa ingin lebih mempertahankan nilai saya yang maksimal.					
14.	Saya sudah belajar IPA pada malam hari sebelum pelajaran esok hari.					

15.	Tanpa ada yang menyuruh, saya belajar IPA sendiri di rumah.					
16	Saya lebih suka membaca setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPA yang telah dilaksanakan					
17	Saya merasa akan selalu mempertahankan prestasi nilai yang saya dapatkan					
18.	Saya merasa lebih mudah mengerjakan soal IPA setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan					
19	Saya lebih sering mencatat inti dari materi yang dijelaskan guru					
20	Saya lebih mudah menyerap inti dari materi pembelajaran IPA dengan pembelajaran yang telah diterapkan					

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**A. TUJUAN**

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran PQ4R.

**B. PETUNJUK**

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = Sesuai
  - 4 = Sangatsesuai

**C. PENILAIAN**

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	0	1	2	3	4
<b>I. PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b>					
1. Kejelasan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti				√	
2. Kesesuaian Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti				√	
3. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indicator				√	
4. Kesesuaian indikator dengan tujuan Pembelajaran.				√	

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	0	1	2	3	4
5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				√	
<b>II. ISI YANG DISAJIKAN</b>					
1. Sistematika Penyusunan RPP				√	
2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran PQ4R				√	
3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPA dengan strategi PQ4R.					√
4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap – tahapkegiatan pembelajaran, awal, inti penutup)					√
5. Kelengkapan instrument evaluasi (soal,kunci,pedoman pensekoran)				√	
<b>III. BAHASA</b>					
1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				√	
2. Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
3. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
<b>IV. WAKTU</b>					
1. Kesesuaian alokasi yang digunakan				√	
2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				√	

#### D. KOMENTAR/SARAN

Perbaiki tata tulis agar rapi dan di tujuan pembelajaran ada beberapa yang belum terdapat degree dari siswanya.

Surabaya, 7 April 2020

Validator

**Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.**

## LEMBAR VALIDASI ANGGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk:

- 1 Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
- 2 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 3 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format angket motivasi belajar siswa.		√			

Saran-saran:

Penulisan sebaiknya menggunakan font yang tidak kaku seperti Calibri agar siswa tidak jenuh membaca dan dirapikan lagi format penulisan

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and strokes, positioned below the word 'Validator'.

**Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.**

## LEMBAR VALIDASI Soal Pretest

Petunjuk:

- 1 Untuk memberikan penilaian terhadap format lembar validasi pretest Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
- 2 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidaksesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 3 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan Tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format soal Pretest		√			

Saran-saran:

Penulisan sebaiknya menggunakan font yang tidak kaku seperti Calibri agar siswa tidak jenuh membaca dan dirapikan lagi format penulisan

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and strokes, positioned below the text 'Validator'.

**Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.**

## LEMBAR VALIDASI Soal Postest

Petunjuk:

- 1 Untuk memberikan penilaian terhadap format lembar validasi posttest Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
- 2 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 3 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanpa revisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format soal Postest		√			

Saran-saran:

Penulisan sebaiknya menggunakan font yang tidak kaku seperti Calibri agar siswa tidak jenuh membaca dan dirapikan lagi format penulisan

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and strokes, positioned below the text 'Validator'.

**Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.**

## LEMBAR VALIDASI ANGKET HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk:

- 1 Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
- 2 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidaksesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 3 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan Tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format angket hasilbelajarsiswa		√			

Saran-saran:

Penulisan dan tata tulis dirapikan sertafontnya jangan kaku untuk anak SD

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and strokes, positioned below the text 'Validator'.

**Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.**

**LEMBAR VALIDASI ANKET RESPON PELAKSANAAN STRATEGI  
PEMBELAJARAN PQ4R**

Petunjuk:

- 1 Untuk memberikan penilaian terhadap format angket respon pelaksanaan strategi pembelajaran PQ4R Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
- 2 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidaksesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 3 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format Angketstrategipembelajaran pelaksanaan PQ4R.		√			

Saran-saran:

Penulisan dan tata tulis dirapikan serta fontnya jangan kaku untuk anak SD dan setiap tabel lanjutan diberi kepala kolom

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and strokes, positioned below the text 'Validator'.

**Kunti Dian Ayu Afiani, S.Si., S.Pd., M.Pd.**

**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**A. TUJUAN**

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran PQ4R.

**B. PETUNJUK**

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = Sesuai
  - 4 = Sangatsesuai

**C. PENILAIAN**

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	0	1	2	3	4
<b>I. PERUMUSAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b>					
1. Kejelasan Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti				√	
2. Kesesuaian Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti				√	
3. Ketepatan penjabaran Kompetensi Dasar ke dalam indikator				√	
4. Kesesuaian indikator dengan tujuan Pembelajaran.				√	

Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
	0	1	2	3	4
5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa				√	
<b>II. ISI YANG DISAJIKAN</b>					
1. Sistematika Penyusunan RPP				√	
2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran IPA dengan Strategi Pembelajaran PQ4R				√	
3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran IPA dengan strategi PQ4R.					√
4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap – tahap kegiatan pembelajaran, awal, inti penutup)					√
5. Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)				√	
<b>III. BAHASA</b>					
1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD				√	
2. Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
3. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
<b>IV. WAKTU</b>					
1. Kesesuaian alokasi yang digunakan				√	
2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran				√	

#### D. KOMENTAR/SARAN

Perbaiki tata tulis agar rapi dan di tujuan pembelajaran ada beberapa yang belum terdapat degree dari siswanya.

Surabaya, 7 April 2020

Validator



Laili Nur Wahyuni, S.Si.

## LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format angket motivasi belajar siswa.		√			

Saran-saran:

Penulisan sebaiknya menggunakan font yang tidak kaku seperti Calibri agar siswa tidak jenuh membaca dan dirapikan lagi format penulisan

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right, all contained within a larger, irregular loop.

**Laili Nur Wahyuni, S.Si.**

## LEMBAR VALIDASI SOAL PRETEST

Petunjuk:

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan Tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format soal Pretest		√			

Saran-saran:

Penulisan sebaiknya menggunakan font yang tidak kaku seperti Calibri agar siswa tidak jenuh membaca dan dirapikan lagi format penulisan

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right, all contained within a larger, irregular loop.

**Laili Nur Wahyuni, S.Si.**

## LEMBAR VALIDASI Soal Postest

Petunjuk:

- 4 Untuk memberikan penilaian terhadap format lembar validasi posttest Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
- 5 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidak sesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 6 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanpa revisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format soal Postest		√			

Saran-saran:

Penulisan sebaiknya menggunakan font yang tidak kaku seperti Calibri agar siswa tidak jenuh membaca dan dirapikan lagi format penulisan

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right, all contained within a larger, irregular loop.

**Laili Nur Wahyuni, S.Si.**

## LEMBAR VALIDASI ANKET HASIL BELAJAR SISWA

Petunjuk:

- 4 Untuk memberikan penilaian terhadap format angket motivasi belajar siswa Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis(√) pada kolom yang disediakan.
- 5 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidaksesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 6 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan Tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format angket hasilbelajarsiswa		√			

Saran-saran:

Penulisan dan tata tulis dirapikan sertafontnya jangan kaku untuk anak SD

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right, all contained within a larger, irregular loop.

**Laili Nur Wahyuni, S.Si.**

## LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON PELAKSANAAN STRATEGI PEMBELAJARAN PQ4R

Petunjuk:

- 4 Untuk memberikan penilaian terhadap format angket respon pelaksanaan strategi pembelajaran PQ4R Bapak/Ibu/Saudara cukup memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
- 5 Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - 0 = tidaksesuai
  - 1 = kurang sesuai
  - 2 = cukup sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- 6 Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti
  - A = dapat digunakan tanparevisi
  - B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
  - C = dapat digunakan dengan revisi sedang
  - D = dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
  - E = tidak dapat digunakan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					KET
		0	1	2	3	4	
1.	Keterkaitan indikator dengan tujuan				√		
2.	Kesesuaian pernyataan dengan Indikator				√		
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				√		
4.	Bahasa yang digunakan				√		

Penilaian Secara Umum

NO.	URAIAN	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format Angketstrategipembelajaran pelaksanaan PQ4R.		√			

Saran-saran:

Penulisan dan tata tulis dirapikan serta fontnya jangan kaku untuk anak SD dan setiap tabel lanjutan diberi kepala kolom

Surabaya, 7 April 2020

Validator

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop on the left and several vertical strokes on the right, all contained within a horizontal oval shape.

**Laili Nur Wahyuni, S.Si.**

Soal Pre-Test

Nama :  
No. Absen :  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas : IV

**Berikanlah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling benar, diantara A,B, C dan D!**

1. Bola bergerak apabila ditendang. Berikut ini yang menyebabkan bola bergerak adalah ...
  - a. gaya
  - b. daya
  - c. gravitasi
  - d. angin
2. Layang-layang dapat terbang tinggi di udara karena adanya faktor ...
  - a. tekanan udara
  - b. ukuran benda
  - c. gravitasi bumi
  - d. bentuk benda
3. Semua bagian benda tercelup di air tetapi tidak menyentuh dasar air. Hal ini merupakan posisi benda yang ...
  - a. terapung
  - b. melayang
  - c. tenggelam
  - d. bergerak
4. Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi gerak benda, kecuali...
  - a. warna benda
  - b. bentuk benda
  - c. ukuran benda
  - d. permukaan benda
5. Berikut ini adalah pengaruh gaya terhadap bentuk benda adalah ...
  - a. bola dilempar ke atas
  - b. bola ditendang ke arah gawang
  - c. mobil mogok didorong
  - d. tanah liat dibuat celengan.
6. Deni mengerem sepeda. Sepeda berhenti karena adanya gaya ...
  - a. gesek
  - b. gravitasi
  - c. tarik
  - d. pegas
7. Tangga berjalan yang ada di mall bergerak menggunakan gaya ...
  - a. pegas
  - b. listrik
  - c. mesin
  - d. magnet

8. Salah satu cara memperbesar gaya gesek adalah dengan ...
  - a. memperlicin permukaan
  - b. memasang paku-paku atau pul
  - c. mempersempit permukaan sentuh
  - d. memasang bantalan peluru
9. Berikut ini adalah manfaat gaya gesek...
  - a. untuk menghentikan benda yang sedang bergerak
  - b. menghambat gerakan
  - c. menyebabkan aus permukaan yang bergesekan
  - d. memboroskan energi
10. Berikut ini yang termasuk gaya medan adalah gaya...
  - a. magnet dan listrik
  - b. listrik dan otot
  - c. gravitasi dan dorong
  - d. gesek dan magnet

**Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!**

1. Gaya bisa mengubah benda diam menjadi ...
2. Benda yang dimasukkan kedalam air maka beratnya akan lebih ...
3. Gaya yang terjadi karena dua permukaan benda yang saling bersentuhan disebut gaya ...
4. Berdasarkan cara kerjanya gaya gesek, gaya otot dan gaya mesin termasuk gaya ...
5. Kemampuan melakukan usaha disebut dengan ....

**Kunci Jawaban Soal Pre-Test**  
**Soal Pilihan Ganda**

1. A
2. A
3. B
4. A
5. D
6. A
7. C
8. B
9. A
10. A

**Soal Isian**

1. Bergerak
2. Ringan
3. Gesek
4. Kontak
5. Energi

**Penilaian**

Skor hasil belajar diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B : Butir soal yang dijawab benar N : Banyaknya butir soal

Kisi-Kisi Soal Pretest

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Yang dinilai			Tingkat Kesulitan Soal	Nomor Butir Soal	Keterangan
			C4	C5	C6			
1.	3.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.2.1 Menghubu ngkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.		√		Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6. 7. 8. 9. 10	Pilihan Ganda
2.	3.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.2.1 Menghubu ngkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.		√		Mudah	1, 2, 3, 4, 5	Uraian

Soal Post-Test

Nama :  
No. Absen :  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas : IV

**Berikanlah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling benar, diantara A,B, C dan D!**

1. Benda diam menjadi bergerak dipengaruhi oleh ...
  - a. daya
  - b. energi
  - c. gaya
  - d. tenaga
  
2. Bola akan mudah bergerak dibandingkan dengan dadu. Hal ini membuktikan bahwa ..... mempengaruhi gerak benda.
  - a. tekanan udara
  - b. ukuran benda
  - c. bentuk benda
  - d. kemiringan suatu benda
  
3. Gaya merupakan tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi suatu benda. Berikut kegiatan yang menunjukkan gaya berupa dorongan adalah....
  - a. seekor sapi menarik gerobak.
  - b. Yaya bermain ketapel di lapangan.
  - c. Ayah mencabut paku menggunakan tang.
  - d. Rike bermain ayunan di taman.
  
4. Berikut ini adalah contoh gaya mempengaruhi bentuk benda...
  - a. Bola bergerak bila ditendang
  - b. Batu berubah menjadi patung
  - c. Daun jatuh ke tanah
  - d. Mengerem sepeda
  
5. Gravitasi bumi mengakibatkan....
  - a. benda diam menjadi bergerak
  - b. benda bergerak menjadi diam
  - c. benda dapat melayang di udara
  - d. benda jatuh ke bawah
  
6. Ratih melemparkan sebuah bola kasti ke atas. Beberapa saat kemudian bola tersebut jatuh ke tanah. Bola tersebut jatuh ke tanah disebabkan adanya pengaruh dari gaya...
  - a. gesek
  - b. gravitasi
  - c. otot
  - d. listrik
  
7. Perhatikan kegiatan-kegiatan berikut!
  - (1) Martin mendribel bola basket di lapangan.
  - (2) Bleki melempar batu kerikil ke sungai.
  - (3) Bola yang ditendang oleh Andikditangkis oleh penjaga gawang.

- (4) Toriq membuat patung dari tanah liat
- (5) Sukriya membelokkan kemudi mobil ke kiri.

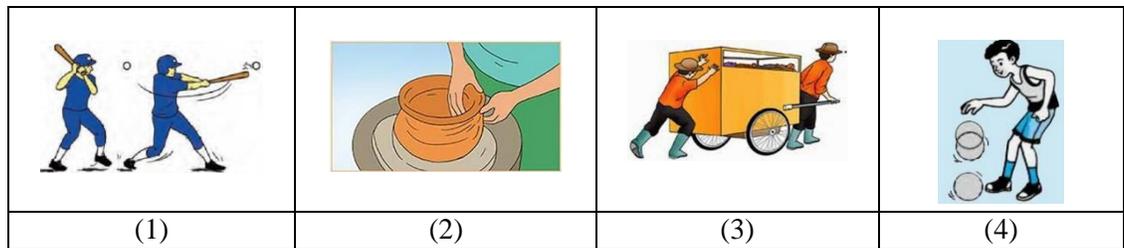
Kegiatan yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah arah gerak benda ditunjukkan oleh nomor ....

- a. (4) dan (5)    c. (2) dan (3)
- b. (1) dan (3)    d. (1) dan (2)

8. Dorongan dan tarikan yang diberikan pada suatu benda dapat memengaruhi benda tersebut. Berikut yang bukan pengaruh gaya terhadap suatu benda adalah....

- a. mengubah bentuk benda
- b. mengubah jumlah benda
- c. mengubah arah gerak benda
- d. mengubah gerak benda

9. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk dan mengubah gerak benda berturut-turut ditunjukkan oleh gambar nomor ....

- a. (1) dan (2)
- b. (2) dan (3)
- c. (3) dan (4)
- d. (4) dan (1)

10. Perhatikan tabel berikut!

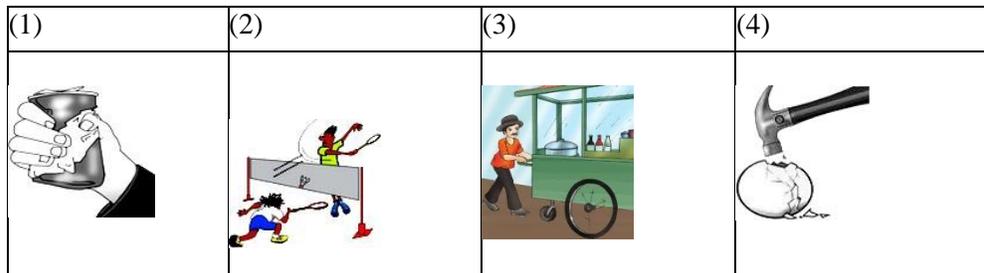
Pengaruh Gaya	Kegiatan
(A) Mengubah bentuk benda	(1) Siswa kelas 4 membuat kincir angin dari kertas origami.
(B) Mengubah arah benda	(2) Lidya mendorong meja dan kursi.
Pengaruh Gaya Kegiatan	Kegiatan
(C) Mengubah gerak benda	(3) Rafael menangkis bola yang ditendang ke arah gawang.

Pasangan yang tepat antara pengaruh gaya pada suatu benda dan contoh kegiatannya adalah ....

- a. (A)-(1), (B)-(2), dan (C)-(3)
- b. (A)-(1), (B)-(3), dan (C)-(2)
- c. (A)-(2), (B)-(1), dan (C)-(3)
- d. (A)-(3), (B)-(2), dan (C)-(1)

**Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang benar!**

1. Kursi di kelas lebih mudah dipindahkan dibandingkan dengan meja. Hal tersebut dipengaruhi oleh ...
2. Ketika bola ditendang mengenai tiang gawang, maka bola akan memantul. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya mempengaruhi ....
3. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk benda dan mengubah arah gerak benda berturut-turut ditunjukkan oleh gambar.... .

4. Perhatikan kegiatan-kegiatan berikut!
  - (1) Rima membuat kerajinan dari gelas plastik bekas.
  - (2) Suty membuka jendela agar udara masuk ke ruangan.
  - (3) Pemain baseball memukul bola yang dilempar pemain lawan.
  - (4) Lily membuat origami burung dari kertas.
  - (5) Ayah mencabut paku di dinding dengan tang.**

Kegiatan di atas yang menunjukkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk benda ditunjukkan oleh nomor.... .

5. Perhatikan gambar berikut!  
 Jenis gaya yang bekerja pada kegiatan  
 Tersebut adalah.... .



### **Kunci Jawaban Soal Post Test**

#### **Soal Pilihan Ganda**

1. B
2. C
3. D
4. A
5. D
6. B
7. B
8. B
9. A
10. B

#### **Soal Isian**

1. Ukuran benda
2. Arah benda
3. Gaya otot
4. 1 dan 4
5. Gaya otot Penilaian

#### **Penilaian**

Skor hasil belajar diperoleh dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B : Butir soal yang dijawab benar N : Banyaknya butir soal

Kisi-Kisi Soal *Postest*

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Yang dinilai			Tingkat Kesulitan Soal	Nomor Butir Soal	Keterangan
			C4	C5	C6			
1.	3.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.2.1 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.		√		Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6. 7. 8. 9. 10	Pilihan Ganda
2.	3.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.2.1 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.		√		Mudah	1, 2, 3, 4, 5	Uraian

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah 26 Surabaya  
 Kelas/ Semester : 4/2  
 Tema : 8/Daerah Tempat Tinggalku  
 Sub Tema : 1/Lingkungan Tempat Tinggalku  
 Muatan Terpadu : BAHASA INDONESIA, IPA  
 Pembelajaran ke 1  
 Alokasi waktu : 4 x 35 Menit

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

### B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

#### Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.1.1 Menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
4.3 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.3.1 Bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri

## IPA

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menghubungkan gayadengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.2.1 Menghubungkan gayadengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.2 Menyajikan hasil percobaantentang hubungan antaragaya dan gerak.	4.2.1 Menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

### **Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**

*Disiplin dan tanggung jawab*

#### **C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan kegiatan membaca teks cerita fiksi, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berlatih menceritakan kembali teks cerita fiksi, siswa dapat bercerita dengan artikulasi jelas, ekspresif, intonasi tepat, dan penuh percaya diri.
3. Dengan kegiatan membaca materi bacaan hubungan gaya dan gerak, siswa dapat menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4. Dengan kegiatan membaca materi bacaan hubungan gaya dan gerak siswa dapat menyajikan hasil percobaan tentang gaya dan gerak secara tertulis.

#### **D. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Teks cerita fiksi
2. Gaya dan gerak

#### **E. STRATEGI DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

1. Strategi : PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite and Review*)
2. Pendekatan : Saintifik

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Strategi Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p><b>Pendahuluan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran secara klasikal dilakukan melalui aplikasi <i>zoom</i></li> <li>• Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan dengan <i>Religius</i></li> <li>• Guru memberikan salam dan mengajak berdoa. (<i>Integritas : membiasakan sikap santun, religius dan hormat</i>)</li> <li>• Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</li> <li>• Mengajak berdinamika dengan tepuk kompak/dinamika dan lagu yang relevan.</li> <li>• Guru menyiapkan fisik dan psikis anak dalam mengawali kegiatan pembelajaran serta menyapa anak.</li> <li>• Guru melakukan apersepsi dengan bertanya pada siswa "pernahkah kalian membaca buku cerita ? Nah, biasanya dalam cerita itu ada orang yang memerankan. Disebut apakah orang yang memerankan cerita ? "</li> <li>• Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>		<p>10 menit</p>
<p><b>Inti</b></p>	<p><b>Bahasa Indonesia</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa bersama-sama mengamati teks cerita fiksi yang di tampilkan guru pada PPT.</li> </ul> <p><b>Mananya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru bertanya kepada siswa :</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ada berapa tokoh dalam teks "Balas Budi Singa" ?</li> <li>2. Siapa saja tokohnya ?</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menguatkan kembali dengan</li> </ul>	<p><i>Preview</i> <b>(membaca sekil</b></p>	<p>35 menit x 4 JP</p>

	<p>menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita fiksi "Balas Budi Singa".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Selanjutnya guru membagikan sebuah teks cerita fiksi yang berjudul "Legenda Dewi Bulan". (<i>Kegiatan literasi</i>)</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai hal yang belum dipahami mengenai cerita fiksi.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca teks cerita fiksi yang berjudul "Legenda Dewi Bulan" dengan membaca dalam hati.</li> <li>Setelah membaca, guru membagikan lembar kerja siswa .</li> <li>siswa mengerjakan soal-soal berdasarkan pertanyaan secara individu berdasarkan teks fiksi.</li> <li>Siswa mendiskusikan jawaban lembar kerja masing-masing. (<i>Mandiri : kerja keras, kreatif, disiplin, rajin belajar</i>)</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beberapa Siswa (perwakilan) mempresentasikan hasil LKS yang dilakukan melalui aplikasi zoom dengan kemauan siswa tersebut sendiri tanpa ditunjuk oleh guru.</li> </ul> <p><b>Refleksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membahas secara klasikal tentang beberapa pertanyaan pada lembar kerja tersebut dilakukan melalui aplikasi <i>zoom</i> dan memberikan pemberitahuan untuk masuk dalam pembelajaran selanjutnya.</li> </ul>	<p><b>as)</b></p> <p><b>Question (bertanya)</b></p> <p><b>Read (Membaca dengan detail)</b></p> <p><b>Reflect (mengaitkan informasi)</b></p> <p><b>Recite (menceritakan kembali)</b></p> <p><b>Review (mengulang kembali)</b></p>	
--	--	--	--

	<p><b>IPA</b></p> <p>Guru melakukan Apersepsi melalui aplikasi zoom dengan memberikan pertanyaan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pernahkah kalian melakukan senam/olahraga ?</li> <li>• Ketika senam tubuh kita melakukan apa ?</li> <li>• Guru memberi pemahaman dan motivasi tentang mempelajari gerak dan gayakhususnya gerak dan gaya yang dilakukan di lingkungan sekitar.</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> <li>• Guru memberikan soal <i>pretest</i> kepada peserta didik dengan memberikan link google form.</li> </ul> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik melihat slide gambar yang ditampilkan oleh guru melalui aplikasi zoom.</li> <li>• Peserta didik membaca sekilas tentang gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar pada buku paket/materi berupa PDF yang sudah dikirim guru sebelum pembelajaran dimulai.</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai hal yang belum dipahami mengenai cerita fiksi.</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok.</li> <li>• Setelah dibentuk kelompok guru menjeda pembelajaran pada aplikasi zoom, dan berpindah menggunakan grup whatsapp unntuk melakukan kegiatan bekerja kelompok.</li> <li>• Guru membagikan LKS berupa PDF pada</li> </ul>	<p><b>Preview (membacasekil as)</b></p> <p><b>Question (bertanya)</b></p>	
--	---	---	--

	<p>masing-masing kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa secara berkelompok membaca kembali materi tentang gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar pada materi bacaan yang sudah diberikan guru.</li> <li>• Siswa secara berkelompok berdiskusi dan mengerjakan LKS yang telah di bagikan guru, melalui grup whatsapp. (<i>Critical thinking</i>)</li> <li>• Guru memberikan motivasi dan penguatan tentang permasalahan materi dari LKS melalui voice note pada grup whatsapp.</li> </ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok mengolah informasi dari materi bacaan yang diberikan guru dan hasil diskusi/jawaban LKS.</li> <li>• Setelah selesai berdiskusi dan LKS terjawab guru melanjutkan pembelajaran melalui aplikasi zoom kembali.</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok (perwakilan) mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.</li> <li>• Peserta didik dari kelompok lain menanggapi hasil presentasi dari setiap kelompok yang bertugas mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.</li> </ul> <p><b>Renungan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa melakukan perenungan dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa.</li> <li>• Peserta didik dan gurumemberikan kesimpulanbersama mengenai gayadengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar</li> <li>• Guru memberikan penguatanmengenai gayadengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar</li> </ul> <p><b>Pengayaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan lembar <i>posttest</i> kepada peserta didik dengan memberikan link</li> </ul>	<p><b>Read</b> <b>(Membaca dengan detail)</b></p>	
		<p><b>Reflect</b> <b>(mengaitkan informasi)</b></p> <p><b>Recite</b> <b>(menceritakan kembali)</b></p> <p><b>Review</b> <b>(mengulang kembali)</b></p>	

	google form.		
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa dan Guru merefleksi kegiatan pembelajaran melalui aplikasi zoom.</li> <li>• Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca doa. (<i>Integritas : membiasakan sikap santun, religius dan hormat</i>)</li> <li>• Guru meminta siswa untuk meninggalkan grup zoom.</li> </ul>		15 menit

## G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Sumber :

- Buku Tematik 4HPeduli Terhadap Lingkungan. Bogor: Quadra Inti Solusi.

### 2. Media / Alat dan Sumber Belajar

Media / Alat :

- Materi PDF
- Lembar Kerja Siswa
- Aplikasi *Zoom*
- Teks Bacaan
- Lembar Evaluasi
- Aplikasi *Whatsapp*

## H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

### Teknik Penilaian

1. Penilaian uji kompetensi tertulis terdiri dari :
  - Soal *Pre-test* dan *Post-test*(Terlampir)
2. Penilaian kelompok dengan strategi pembelajaran PQ4R.

**IPA**

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Baik</b>	<b>Baik</b>	<b>Cukup</b>	<b>Perlu Pendampingan</b>
	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Ke kompakkan dan kerjasama antar kelompok	Semua anggota kelompok menunjukkan kerjasama dan pembagian kerja yang sangat baik.	5 anggota kelompok menunjukkan kerjasama dan pembagian kerja yang sangat baik.	3 anggota kelompok menunjukkan kerjasama dan pembagian kerja yang sangat baik.	1 anggota kelompok menunjukkan kerjasamadan pembagian kerja yang sangat baik.
Ke sesuaian dengan strategi PQ4R	Semua kelompok dapat mengolah informasi dari materi bacaan yang diberikan guru dengan bahasa mereka sendiri dan sesuai dengan materi bacaan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	5 kelompok dapat mengolah informasi dari materi bacaan yang diberikan guru dengan bahasa mereka sendiri dan sesuai dengan materi bacaan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3 kelompok dapat mengolah informasi dari materi bacaan yang diberikan guru dengan bahasa mereka sendiri dan sesuai dengan materi bacaan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	1 kelompok dapat mengolah informasi dari materi bacaan yang diberikan guru dengan bahasa mereka sendiri dan sesuai dengan materi bacaan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.

Mengetahui Kepala Sekolah,

Surabaya, 10 April 2020



**Hervit Ananta Vidada, S.Pd.**

**NBM 1 043 885**

**Guru IPA Kelas IV**

**Intan Gandiningtyas**

**NIM. 20161115013**



TEKS CERITA FIKSI &  
HUBUNGAN GAYA DAN GERAK



**TEMA 8 SUB TEMA 1**  
**KELAS IV**

## Materi Bahasa Indonesia

Teks cerita fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasari dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang.

Contoh Teks Cerita Fiksi

### Balas Budi Singa



Di suatu perkampungan, hiduplah pemuda miskin dan betang kara. Ia tidak memiliki harta benda kecuali gubuk yang sudah rapuh peninggalan orang tuanya. Untuk menghidupi dirinya, pemuda tersebut selalu mencari bakar di hutan lalu dijualnya atau ditukarnya dengan kebutuhan pokok lainnya. meski hidup serba kekurangan, namun pemuda tersebut sangat baik hati dan penyabar.

Ketika suatu hari pemuda tersenut tengah mencari kayu bakar, terdengar di balik semak-semak suara raungan singa yang sedang kesakitan. Dengan rasa cemas, di hampirinya singa tersebut yang sedang merintih karena sebuah serpihan kayu menusuk bagian punggung singa. Dengan rasa takut si pemuda yang merasa Balas Budi Singa.

Di suatu perkampungan, hiduplah pemuda miskin dan betang kara. Ia tidak memiliki harta benda kecuali gubuk yang sudah rapuh peninggalan orang tuanya. Untuk menghidupi dirinya, pemuda tersebut selalu mencari bakar di hutan lalu dijualnya atau ditukarnya dengan kebutuhan pokok lainnya. meski hidup serba kekurangan, namun pemuda tersebut sangat baik hati dan penyabar.

Ketika suatu hari pemuda tersenut tengah mencari kayu bakar, terdengar di balik semak-semak suara raungan singa yang sedang kesakitan. Bersama rasa cemas, di hampirinya singa tersebut yang sedang merintih karena sebuah serpihan kayu menusuk bagian punggung singa. Perasaan takut si pemuda yang merasa prihatin dan iba kemudian menghampiri sembari mencoba menenangkan singa.

"Tenanglah wahai raja hutan, aku tidak akan menyakitimu atau memburumu. Aku akan membantu melepaskan duri di punggungmu". Mendengar ucapan pemuda tersebut, singa itu kemudian terdiam seolah mempersilakan pemuda untuk menolongnya. Tak lama kemudian duri di punggung singa berhasil di cabut. Pemuda tersebut kemudian berlari menghindari karena takut dimangsa.

Ketika hendak kembali ke tempat mencari kayu bakar, ia tidak sengaja menabrak kereta kencana milik raja yang sedang lewat sehingga kereta tersebut terbalik. Meski telah bersimpuh dan meminta maaf, raja kemudian meminta pengawalnya untuk menangkap dan memenjarakan si pemuda malang tersebut. Setelah beberapa hari di penjara pemuda tersebut akhirnya di jatuhkan hukuman mati.

Pada malam hari, dimasukkan lah pemuda ke dalam ruangan gelap yang berisi binatang buas. Perasaan sedih dan pasrah yang ia rasakan ia pun merelakan dirinya menjadi santapan binatang buas. Akan tetapi alangkah terkejutnya pemuda tersebut ketika bintang yang ada di dalam ruangan tersebut tidak menyentuhnya sama sekali. Setelah beranjak siang, baru ia mulai bisa melihat, binatang apa yang ada dalam ruangan.

Binatang buas tersebut adalah singa yang ia selamatkan

beberapa hari yang lalu. Singa tersebut ternyata peliharaan kesayangan milik raja. Pemuda tersebut lantas bertanya "kenapa kau tidak mematuhi perintah raja untuk memangsaku wahai singa?. Singa tersebut kemudian menjawab "Mana mungkin aku menyakiti orang yang telah berjasa menolong dan menyelamatkan ku".

## Legenda Dewi Bulan



Bulan Jelita adalah anak dari sepasang petani miskin yang tinggal di pedesaan. Karena sangat miskin, tidak ada yang peduli dengan keluarganya. Bulan jelita memiliki penyakit kulit yang aneh di wajahnya sehingga menyebabkan kulitnya menghitam dan kusam. Jika tidak mengenalnya sebelumnya, orang-orang akan mengira ia adalah monster atau jelmaan hewan yang sangat buruk rupa.

Masyarakat di desa itu sangat takut terhadap Bulan jelita dan karena selain wajahnya yang seram juga takut tertular penyakit Bulan Jelita. Warga desa selalu mencibir dan mencemooh Bulan karena wajahnya yang tampak menyeramkan. Untuk menutupi wajahnya, ketika hendak keluar rumah, Bulan Jelita selalu menutup wajahnya agar penduduk desa tidak jijik ketika berpapasan dengannya.

Di suatu malam, Bulan Jelita bermimpi bertemu dengan seorang pangeran tampan dan sangat ramah. Setelah mimpi tersebut, Bulan Jelita selalu memikirkan wajah tampan dan tingkah laku pangeran sehingga Bulan Jelita sangat mengharapkan kehadiran pangeran

tersebut di dunia nyata. Keinginannya yang kuat itu membuat Bulan Jelita selalu memimpikan pangeran setiap malamnya.

Suatu hari, bulan Jelita menceritakan mimpinya kepada sang ibu dan mengungkapkan keinginannya untuk bertemu dengan sang pangeran tampan. Sang ibu yang merasa anaknya tidak pantas untuk bertemu pangeran lantas berujar "Sudahlah Bulan anakku, kau tidak pantas bertemu pangeran. Lupakan saja mimpimu itu. Itu tidak akan menjadi kenyataan dan jangan pernah bercerita kepada tetangga". "Ibu sungguh tidak ingin menyakiti perasaanmu anakku, ibu hanya tidak ingin anak gadis ibu satu-satunya kecewa dan menjadi

bahan olok-olokan tetangga" lanjut sang ibu sembari mengusap kepala Bulan. Bulan pun sebenarnya menyadari bahwa mimpi tersebut terlalu mustahil dan terlalu tinggi untuk bisa terwujud apalagi melihat raut wajah Bulan Jelita, tentu saja pangeran akan takut melihatnya.

Malam berikutnya, Bulan Jelita termenung dan melamun menghadap langit yang ditaburi bintang berkilau yang mengelilingi bulan sebagai sumber cahaya keemasan yang sangat indah dan mempesona. "Sungguh pemandangan yang sangat cantik, andai saja aku secantik bulan", gumam Bulan Jelita. Seketika saja Bulan Jelita teringat akan Dewi Bulan, yaitu Dewi yang menghuni bulan.

Konon katanya Dewi Bulan adalah Dewi yang memiliki paras cantik dan rupawan. Kecantikannya lah yang membuat bulan terus bersinar. Setiap orang tua mengharapkan anak perempuannya memiliki kecantikan dan keanggunan seperti Dewi Bulan. Tidak terkecuali dengan orang tua Bulan Jelita sehingga ketika Bulan Jelita lahir, orang tuanya memberi nama yang sama dengan Dewi Bulan.

Selain cantik, Dewi Bulan merupakan Dewi yang sangat cantik, baik dan penyayang. Dia seringkali turun dan berkunjung ke bumi untuk membantu manusia yang sedang mendapat masalah dan mengalami kesulitan hidup. Bulan Jelita sangat ingin bertemu dengan Dewi Bulan dan meminta agar wajahnya dapat secantik wajah Dewi Bulan atau wajahnya bisa cantik kembali seperti dahulu.

Bulan Jelita kemudian menyadari bahwa Dewi Bulan hanyalah sebuah cerita dongeng yang sering diceritakan orang tua kepada anak perempuannya dan mengharapkan anak perempuannya kan secantik wajah Dewi Bulan kelak. Dengan perasaan bersedih, Bulan Jelita kemudian mengubur harapannya untuk bertemu Dewi Bulan, apalagi memiliki wajah cantik seperti wajah Dewi Bulan.

Sebenarnya, Bulan Jelita adalah gadis desa yang memiliki hati lembut, penyabar, baik hati, dan senang membantu orang lain. akan tetapi, warga desa tidak ingin pekerjaannya dibantu Bulan Jelita karena takut tertular penyakit yang di derita Bulan Jelita. Di suatu sore, Bulan Jelita diminta oleh ibunya untuk menjenguk nenek tua yang merupakan salah satu tetangganya di desa tersebut.

Setelah menjenguk dan mengantarkan makanan sembari membantu dan merawat nenek tua, tak terasa hari semakin gelap dan sudah larut malam. Ketika hendak pulang, Bulan Jelita sangat kebingungan karena di luar sangat gelap dan tidak ada obor penerangan. Beberapa saat kemudian ribuan kunang-kunang muncul entah dari mana dan memancarkan cahaya terang yang bersinar di sekitar Bulan Jelita.

Kunang-kunang tersebut seolah menuntun dan menerangi Bulan Jelita untuk pulang. Setelah berjalan cukup jauh, akan tetapi rumah yang dituju tidak kunjung sampai. "Sepertinya ini bukan arah menuju rumahku?" gumam Bulan Jelita. Ribuan kunang-kunang tersebut ternyata menuntun Bulan Jelita masuk ke dalam hutan yang sangat lebat dan gelap gulita.

Bulan Jelita yang tampak panik kemudian mulai mencemaskan keadaan. "Jangan cemas Bulan Jelita, kami tidak akan menyakitimu, kami menuntunmu kesini karena kami akan membantumu menyembuhkan penyakitmu dan mengembalikan wajahmu seperti sedia kala" ujar salah satu kunang-kunang. Dengan perasaan cemas dan kini bercampur heran, lantas Bulan Jelita bertanya kepada kunang-kunang.

"Siapa kau kalian ini yang akan membuat wajah ku kembali cantik?".  
"Kami adalah utusan Dewi Bulan. Kami diminta untuk membawamu kesini

karena kau gadis baik hati". Bulan Jelita kemudian menunggu di tepi danau di tengah hutan dengan perasaan tidak keruan, khawatir, takut, dan heran. Kunang-kunang yang tadinya menjadi penerang Bulan Jelita satu demi satu terbang ke langit dan menghilang.

### 1. Hubungan Antara Gaya dan Gerak Dalam Kegiatan Sehari-hari

Hubungan antara gaya dan gerak. Hampir dalam setiap hari kita banyak menggunakan kegiatan yang berkaitan dengan gaya dan gerak. Gaya adalah suatu tarikan atau dorongan yang dapat mempengaruhi kedudukan suatu benda. Gaya ini dapat menimbulkan perubahan gerak. Misalnya meja yang didorong akan bergerak karena adanya gaya dorong. Jadi gaya dapat mempengaruhi gerak suatu benda yang awalnya diam. Gaya dapat mempengaruhi suatu benda yang menyebabkan :

Benda diam menjadi bergerak. Benda diam menjadi bergerak, karena benda yang semua diam bila digerakkan akan bergerak. Contohnya : mendorong mobil yang mogok, mendorong meja, menendang bola dll.

Benda bergerak menjadi diam. Benda bergerak menjadi diam, karena benda yang sewaktu bergerak dan tiba - tiba dihentikan sehingga benda tersebut menjadi diam. Contohnya : mengerem sepeda sehingga menjadi lambat dan berhenti.

Perubahan bentuk benda. Perubahan bentuk benda, karena benda yang berubah bentuk akibat terjadi sesuatu. Contohnya : saat kita menggunakan lilin, setelah meleleh akan berubah bentuknya.

Perubahan arah gerak benda. Contohnya : pada saat kita menyundul bola, bola akan berubah arah. Contoh permainan yang dapat bergerak karena adanya gaya. Banyak sekali permainan yang dapat bergerak kerana adanya gaya. Gaya mampu mengubah gerak suatu benda. Jika memberikan gaya pada suatu benda maka benda tersebut akan bergerak. Contoh benda yang dapat bergerak karena adanya gaya yaitu sebagai berikut :

### **a. Jungkat - jungkit**

Permainan ini adalah termasuk pesawat sederhana jenis pengungkit. Permainan ini sering dimainkan oleh anak yang berusia TK atau SD. Jungkat - jungkit memiliki 3 bagian yaitu titik tumpu, kuasa dan beban. Titik tumpu terletak di bagian tengah. Beban terletak disalah satu ujung. Dan ujung yang lainnya disebut kuasa. Jungkat - jungkit ini dapat mengangkat beban menggunakan gaya (kuasa) yang lebih kecil dari berat bendanya. Jungkat- jungkit ini dapat bergerak jika kaki bersentuhan dengan tanah.

### **b. Katapel**

Katapel digunakan dengan untuk melempar batu. Katapel ini terbuat dari kayu dengan 2 karet lalu diikat pada kedua sisinya. Cara menggunakannya pun cukup mudah hanya dengan ambil kerikil lalu pasang kerikil pada karet dan tarik lalu lepas. Makin kuat nariknya maka makin jauh kerikil akan terlempar. Tapi menggunakannya harus hati - hati. Pada saat kita menarik karet berarti kita memberikan gaya pada karet.

### **c. Traktor pegas**

Traktor pegas adalah traktor yang jika bergerak menggunakan gaya pegas. Traktor pegas ini sama halnya dengan katapel. Traktor bergerak karena adanya gaya pegas. Pada saat roda diputar ke belakang, karet akan menggulung pada bilah bambu. Sehingga karet menjadi kencang. Gaya pegas ini dapat menggerakkan traktor bergerak maju.

## **2. Pengaruh Gaya Terhadap Benda**

### **a. Gaya dapat mengubah gerak suatu benda.**

Gaya menggerakkan benda diam. Benda yang diam akan bergerak

jika diberi gaya. Contohnya sebuah bola yang diam akan bergerak saat ditendang, kelereng yang disentil akan menggelinding, dan lain-lain. Gaya menghentikan benda bergerak. Benda yang bergerak dapat berhenti bergerak jika diberi gaya. Contohnya kiper yang menangkap bola, mengerem sepeda hingga sepeda berhenti, dan lain-lain.

*b. Gaya dapat mengubah kecepatan gerak suatu benda*

Contohnya seseorang mengayuh sepeda, kemudian ia mengayuh sepedanya lebih kuat sehingga kecepatan gerak sepeda berubah semakin kencang.

*c. Gaya dapat mengubah arah gerak suatu benda*

Contohnya mendribble bola basket, saat kiper menangkis bola yang ditendang ke arah gawang, membelokkan setir atau kemudi mobil, dan lain-lain.

*d. Gaya dapat mengubah gerak suatu benda*

Contohnya perajin yang membuat gerabah dari tanah liat, tukang kayu yang membuat meja dan kursi dari kayu, memahat patung dari batu, dan lain-lain.

### **3. Faktor yang mempengaruhi gerak benda**

Gerak suatu benda dipengaruhi oleh besar kecilnya gaya diberikan pada benda tersebut. Jika makin besar benda yang diberikan maka makin cepat gerak bendanya atau sebaliknya. Misalnya pada saat kita merentangkan katapel, maka makin besar gaya yang kita berikan sehingga jaraknya semakin jauh begitu pun sebaliknya.

## DOKUMENTASI

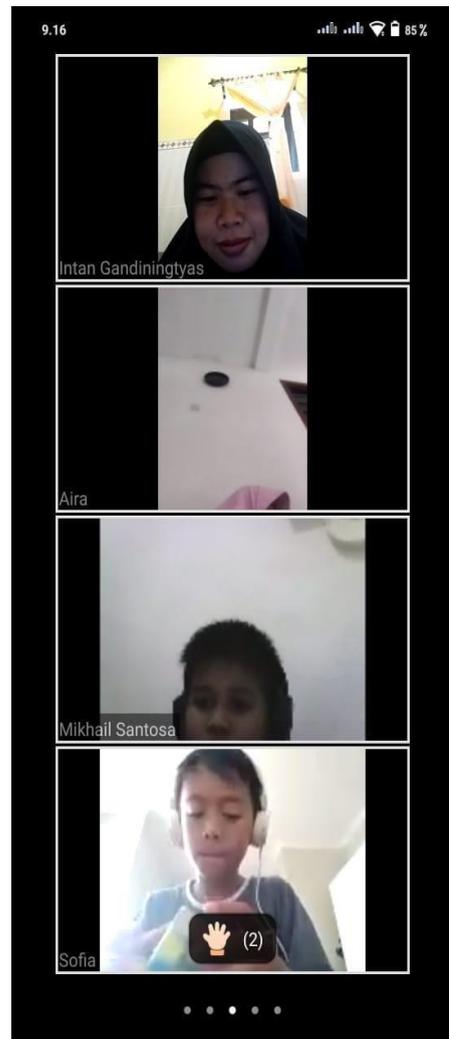
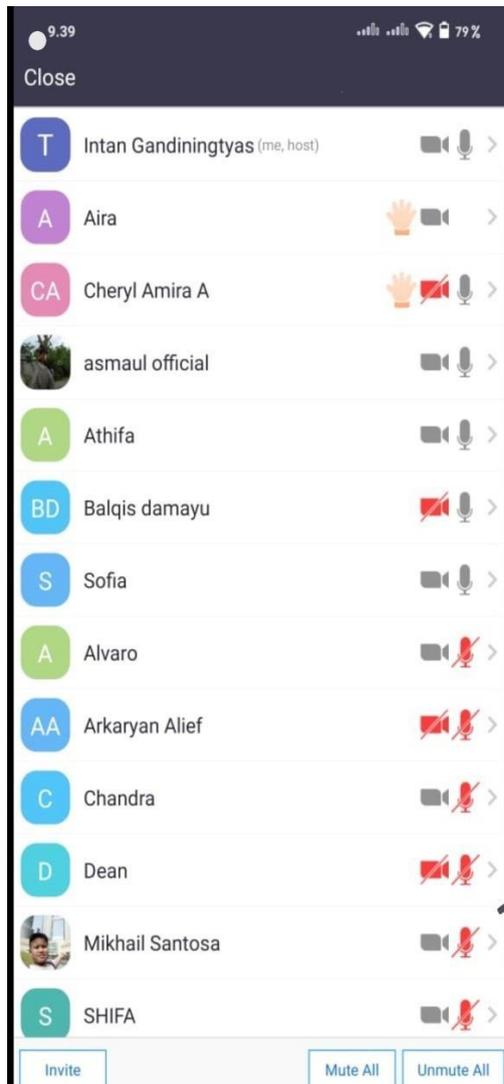
### 1. Kegiatan Pembelajaran kelas eksperimen denan ZOOM



た あ く



た あ く



## 2. Sesi Tanya Jawab Pada Kelas Eksperimen

The image displays two screenshots of a WhatsApp chat interface, likely from an Android phone, showing a Q&A session in a classroom experiment. The chat is titled "Chat" and has a "Close" button in the top left corner. The time shown is 9:45 on the left and 9:36 on the right. The battery level is 78% on the left and 80% on the right. The chat content is as follows:

**Message 1 (Blue bubble):** 3. sebutkan 1 contoh gaya dapat mengubah bentuk!

**Message 2 (Blue bubble):** benda

**Message 3 (Grey bubble):** From Sofia to Everyone: Rafi membuat gentong dari tanah liat

**Message 4 (Grey bubble):** From SHIFA to Everyone: memecahkan celengan

**Message 5 (Grey bubble):** From Cheryl Amira A to Everyone: menginjak botol kaleng

**Message 6 (Grey bubble):** From asmaul official to Everyone: maul membuat vas bungan bari tanah liat

**Message 7 (Grey bubble):** From Dean to Everyone: rio tak sengaja menjatuhkan piring di meja

**Message 8 (Grey bubble):** From Mikhail Santosa to Everyone: [Message partially obscured]

**Message 9 (Blue bubble):** To Everyone: sebutkan 1 contoh gaya dapat mengubah kecepatan gerak suatu benda!

**Message 10 (Grey bubble):** From Mikhail Santosa to Everyone: mobil yg awalnya bergerak lambat digas menjadi cepat

**Message 11 (Grey bubble):** From asmaul official to Everyone: Rafi menginjak gas sehingga calan mobil lebih cepat

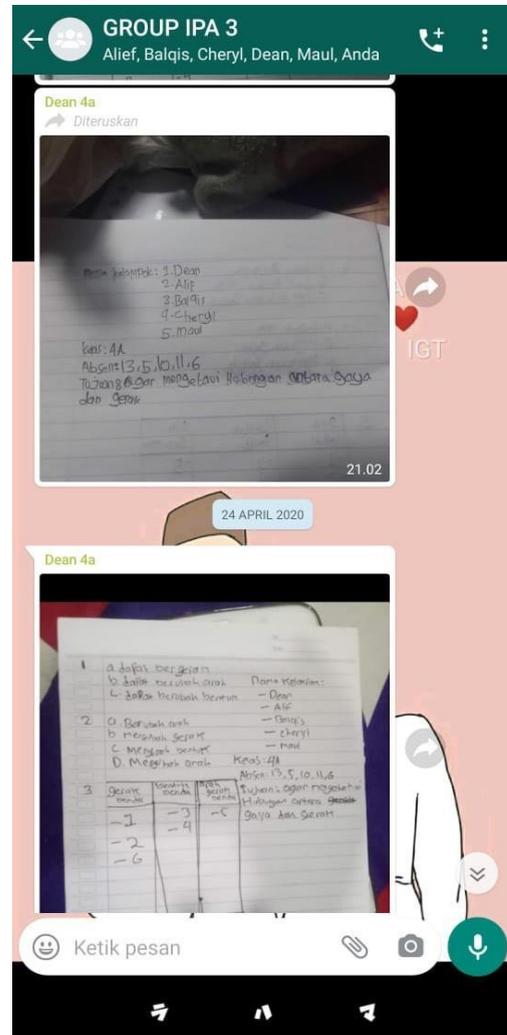
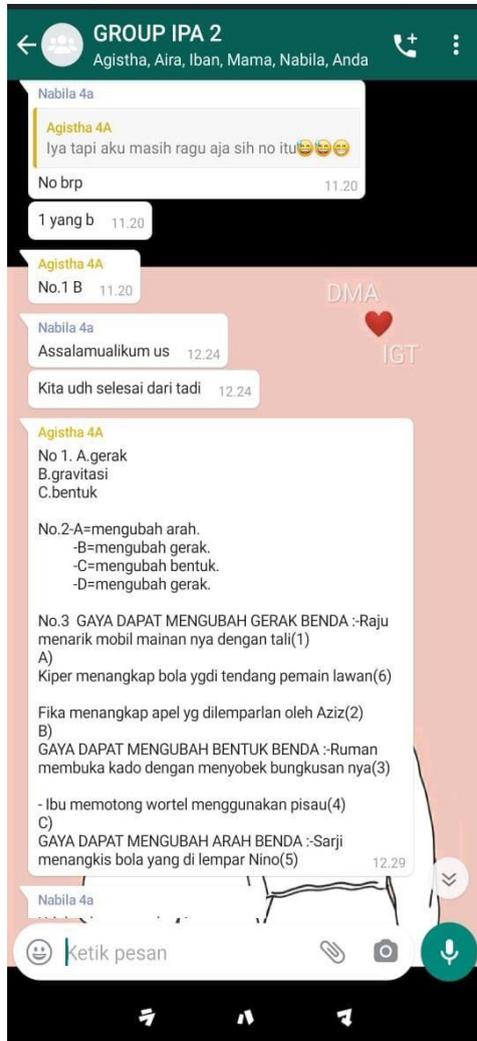
**Message 12 (Grey bubble):** From Cheryl Amira A to Everyone: sepeda dikayuh bergerak menjadi cepat

**Message 13 (Grey bubble):** From Aira to me (Privately): Ayah mengendarai mobil melewati jalan yang menurun

**Message 14 (Grey bubble):** From Athifa to Everyone: motor yang awal nya pelan menjadi cepat karena di gas terlalu kencang

At the bottom of each screenshot, there is a "Send to: Everyone" dropdown menu, a text input field with the placeholder "Tap here to chat or tap a message to reply", and a "Send" button. Below the input field, there are three navigation icons: a back arrow, a home icon, and a forward arrow.

### 3. Kegiatan Diskusi Berkelompok Pada grup Whatsapp

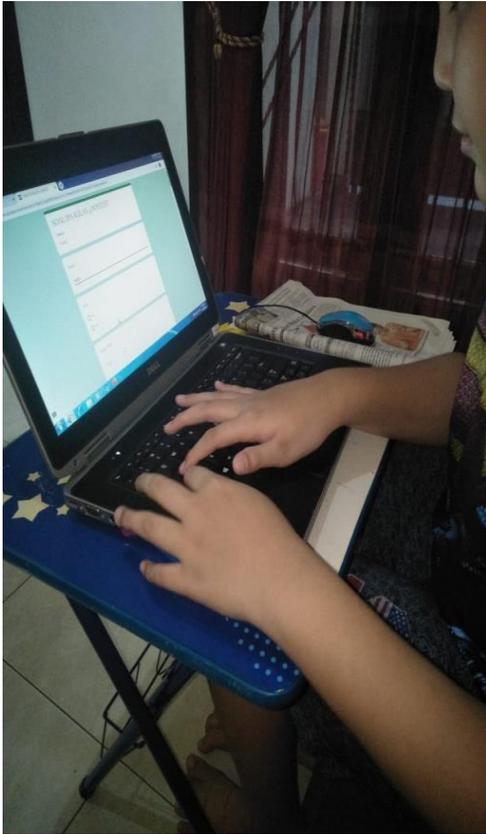




#### 4. Kegiatan Pembelajaran kelas kontrol dengan Microsoft 360



## 5. Pengisian Pretest, Postest





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN RANTING MUHAMMADIYAH KEPUTIH  
**SD MUHAMMADIYAH 26**

Jl. KH. Ahmad Dahlan No.2 Keputih Sukolilo Surabaya 60111  
Phone (031) 5962626 - Fax (031) 5994626  
Website: [www.sdmuh26shy.sch.id](http://www.sdmuh26shy.sch.id) Email: [sdmuh26.sby@gmail.com](mailto:sdmuh26.sby@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 362/KET/V.4.AU/D/2020

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Muhammadiyah 26 Keputih Surabaya,  
menerangkan nama yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Intan Gandiningtyas**  
NIM : 20161115013  
Jurusan/Fakultas : PGSD / Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Adalah benar telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah 26 Surabaya dengan  
judul Penelitian "**Pengaruh Strategi Pembelajaran PQ4R dan Motivasi Belajar Siswa  
Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IV SD Muhammadiyah 26 Surabaya Tahun Ajaran  
2019/2020**".

Demikian surat Keterangan ini kami sampaikan, mohon untuk dilaksanakan dengan  
sebaik-baiknya.

Kepala Sekolah,



**Heryt Ananta Vidada, S.Pd**  
NBM.1043885