

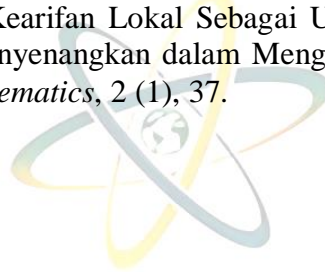
## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad. (2009). *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*. Bandung: Intima.
- Andriawan, Budi. (2014). "Identifikasi Kemampuan Berpikir Logis Dalam Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP Negeri Sidoarjo". *Mathedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3 (2), 43.
- Ariyanto, Budi dkk. (2020). "Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Percahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar". *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 88.
- Arnidha, Yunni dan Fatahillah. (2021). "Membentuk Karakter Logis, Kritis, Kreatif dan Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Saintifik". *Jurnal e-DuMath*, 7 (1), 3.
- Aryanti. (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD (Problem Based Learning Berbasis Scaffolding, Pemodelan dan Komunikasi Matematis)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ash-Shiddieqy, Teungku Muhammad Hasbi. (2011). *Tafsir Al-Qur'anul Majid An-Nur*. Jakarta: Cakrawala Publishing.
- Azizah, Siti Nur. (2021). "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits". *Jurnal Literasiologi*, 6 (1), 73-74.
- Chabib, Moch, dkk. (2017). "Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD". *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (7), 912.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Darman, Regina Ade. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: Guepedia.
- Dewi, Tipani Liani dkk. (2017). "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia". *Jurnal Pena Ilmiah*, 2 (1), 2094.
- Faradina, Asti dan Mohammad Mukhlis. (2020). "Analisis Berpikir Logis Siswa Dalam Menyelesaikan Matematika Realistik Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal". *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 2 (2), 129.

- Fatirul, Achmad Noor. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Internet dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Fitriana. (2018). Skripsi Sarjana pada Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: tidak diterbitkan.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Pengembangan Media*. Klaten: Tahta Media Grup.
- Hidayat, Taufik dkk. (2016). “Konsep Berpikir (*Al-Fikr*) Dalam Alquran dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran PAI di Sekolah (Studi Tematik tentang Ayat-ayat yang Mengandung Term *al-fikr*)”. *Tarbawy*, 3 (1), 3-6.
- Indrawan, Irjus dkk. (2019). *Guru Sebagai Agen Perubahan*. Klaten: Lakeisha.
- Indriani, Ari dkk. (2020). “Penerapan Permainan Ular Tangga Pada Operasi Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar”. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7 (1), 58.
- Kusbandrijo, Bambang. (2016). *Dasar-Dasar Logika*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, Maulana Arafat dan Nashran Azizan. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Surabaya: CV. Ae Media Grafika.
- Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar”. *An-Ejis: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13 (1), 124-125.
- Marlina dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Media Sahabat Cendekia. Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran; Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nuraeni, Fitri. (2022). “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Kepada Anak Usia 4-6 Tahun di Nurul Hikmah”. *Jurnal Pelangi*, 4 (2), 282.

- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya:
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Pieter, Herri Zan dkk. (2011). *Pengantar Psikopatologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Kencana.
- Poppyariyana, Alfian Ashshidiqi. (2020). “Pengaruh Permainan Sains Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak”. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 6 (1), 3.
- Purba, Ramen A dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Purnamasari, Nia Indah. 2021. “Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna”. *JOECES Journal of Early Childhood Education Studies*, 1 (2), 47.
- Rachman, Fauzi. (2022). *Buku Ajar Kuliah Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Ramadhan, Maudy Febriyanti. 2018. Skripsi Sarjana pada Universitas Negeri Jakarta. Jakarta: tidak diterbitkan.
- Safari, Ganjar dan Nine Dwi Oktaviani. (2019). “Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun”. *Healthy Journal*, VII (1), 32.
- Septiati, Ety. (2018). “Kemampuan Berpikir Logis Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Analisis Real”. *Wahana Didaktika*, 16 (2), 208.
- Setiawan, Andi. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Solekhah, Inayatus dkk. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem”. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2 (1), 42.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Surat, I Made. (2016). "Pembentukan Karakter dan Kemampuan Berpikir Logis Siswa Melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Saintifik". *Jurnal Emasains*, 6 (1), 60.
- Syakur, Mahlail. (2016). *Pembelajaran Tematik untuk Kelas Rendah*. Kudus: Maseifa.
- Syam, Suhendi. (2021). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Yuningsih, Elis dkk. (2019). "UTE (Ular Tangga Edukatif): Permainan Edukatif Matematika Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran yang Menyenangkan dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Didactical Mathematics*, 2 (1), 37.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1.1 Data Hasil Validasi Materi

Kriteria	Butir Penilaian	Penilaian					Keterangan
		5	4	3	2	1	
		SB	B	C	K	SK	
Aspek Kelayakan Isi	1. Kelengkapan materi		√				Valid tanpa revisi
	2. Keluasan materi	√					Sangat valid
	3. Keakuratan konsep dan definisi	√					Sangat valid
	4. Keakuratan data dan fakta	√					Sangat valid
	5. Keakuratan gambar, diagram dan ilustrasi	√					Sangat valid
	6. Gambar, diagram dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	√					Sangat valid
	7. Mendorong rasa ingin tahu		√				Valid tanpa revisi
	8. Menciptakan kemampuan bertanya		√				Valid tanpa revisi
Aspek Kelayakan Penyajian	9. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	√					Sangat valid
	10. Soal latihan pada setiap kegiatan belajar	√					Sangat valid
	11. Kunci jawaban soal latihan	√					Sangat valid
	12. Keterlibatan peserta didik	√					Sangat valid
Aspek Penilaian Kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa		√				Valid tanpa revisi
	14. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa		√				Valid tanpa revisi

	dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.						
--	--	--	--	--	--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

**Lampiran 2.1 Data Hasil Validasi Media**

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai					Ket.
		5	4	3	2	1	
		SB	B	C	K	SK	
Efisiensi media	1. Mudah digunakan	√					Sangat valid
	2. Mudah disimpan		√				Valid, tidak perlu revisi
	3. Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus	√					Sangat valid
	4. Kemenarikan pengemasan desain media permainan ular tangga		√				Valid, tidak perlu revisi
Keakuratan media	5. Desain warna papan media permainan		√				Valid, tidak perlu revisi
	6. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami	√					Sangat valid
	7. Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan		√				Valid, tidak perlu revisi
	8. Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi pada kartu		√				Valid, tidak perlu revisi
	9. Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	√					Sangat valid

Estetika	10. Keserasian warna tulisan pada kartu	√				Valid, tidak perlu revisi
	11. Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan	√				Valid, tidak perlu revisi
	12. Ketepatan warna pada papan setiap kolom	√				Valid, tidak perlu revisi
	1. Kemenarikan kartu	√				Valid, tidak perlu revisi
Ketahanan media	2. Tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan	√				Sangat valid
Keamanan bagi peserta didik	3. Memiliki bahan yang aman (tidak tajam)	√				Sangat valid
Total Keseluruhan						



Lampiran 3.1 Data Hasil Penilaian Respon Pendidik

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai					Keterangan
		5	4	3	2	1	
		SB	B	C	K	SK	
Aspek Materi Pembelajaran	1. Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai		√				Sangat Valid
	2. Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran		√				Valid, Tidak Revisi
	3. Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar tema kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan	√					Sangat Valid
	4. Media ular tangga sudah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran	√					Sangat Valid
	5. Ketepatan ilustrasi dengan materi		√				Valid, Tidak Revisi
	6. Media kuat dan tahan lama		√				Valid, Tidak Revisi

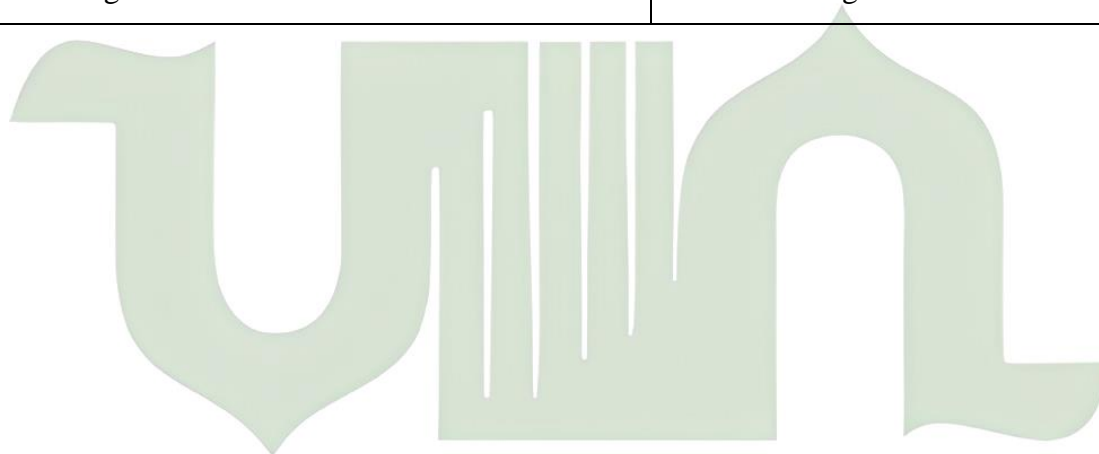
<b>Aspek Kelayakan Media</b>	7. Media mudah dipakai atau digunakan siswa	√				Valid, Tidak Revisi
	8. Media dapat digunakan secara berulang-ulang	√				Valid, Tidak Revisi
	9. Media yang dikembangkan mempermudah siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan	√				Sangat Valid
	10. Media memuat materi yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa	√				Sangat Valid
	11. Kejelasan peraturan dalam media permainan ular tangga kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan	√				Sangat Valid
	12. Media pembelajaran ular tangga sangat					

	berperan dalam pembelajaran		√				Valid, Tidak Revisi
	13. Penggunaan ilustrasi membantu pemahaman peserta didik	√					Sangat Valid
	14. Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	√					Sangat Valid
	15. Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran	√					Sangat Valid

**Lampiran 4.1 Data Hasil Penilaian Respon Siswa**

No.	Indikator Penilaian	Aspek	Skor	Persentase Setiap Indikator	Keterangan
1.	Ketertarikan	1. Tampilan papan media permainan mernarik	72	97%	Sangat Menarik
2. Media permainan ini mudah digunakan	74				
3. Petunjuk permainan mudah dipahami	73				
4. Kegiatan belajar lebih menyenangkan	75				
5. Pemilihan warna pada papan permainan menarik	72				
6. Tata letak dan susunan huruf tepat	72				
7. Kerapihan desain menarik	73				
8. Pemilihan warna pada papan permainan baik	72				
9. Bentuk dan warna media menarik	73				
2.	Materi	10. Media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar	73	98%	Sangat Menarik
11. Media berisi materi yang menarik	72				

		12. Materi mudah dipelajari	75		
3.	Bahasa	13. Bahasa dalam menyampaikan mudah dipahami	75	99%	Sangat Menarik
		14. Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	74		
Jumlah			1025	98%	Sangat Menarik
Persentase akhir			98%		
Keterangan akhir			Sangat Menarik		



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 5.1 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Berpikir Logis

Nama Siswa	Nilai		Post - Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N Gain Score	N Gain Score (%)
	Pre	Post				
Ainaya	60	100	40	40	1	100
Anjani	50	80	30	50	0.6	60
April	30	70	40	70	0.571428571	57.14285714
Darlan	60	90	30	40	0.75	75
Galih	30	100	70	70	1	100
Glen	50	70	20	50	0.4	40
Gusti	50	100	50	50	1	100
Kayla	60	100	40	40	1	100
Mandala	40	80	40	60	0.666666667	66.66666667
Rafael	20	80	60	80	0.75	75
Raisa	40	90	50	60	0.833333333	83.33333333
Rizky	10	90	80	90	0.888888889	88.88888889
Syifa	30	100	70	70	1	100
Theza	60	90	30	40	0.75	75
Uswa	60	100	40	40	1	100
Rata-rata					0.814021164	81.4021164

### Lampiran 6.1 Validasi Ahli Materi

Lampiran 6.1

Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator Penilaian	Basis Penilaian	Penilaian				
			5	4	3	2	1
			SB	B	K	KB	SB
Aspek Matriks	Keterkaitan antara diagram KD	1. Kelengkapan matriks					
	Kualitas matriks	2. Kelengkapan matriks					
		3. Susunan isi matriks dan diagram					
		4. Kelengkapan data dan jenis					
Kemutakhiran matriks	5. Konsistensi sumber, data dan hasil						
	6. Cakupan matriks dan hasil						
	7. Ketepatan isi matriks						
Kemutakhiran matriks	8. Kemutakhiran matriks dan hasil						
	9. Cakupan matriks dan hasil						
Aspek Kualitas Diagram	Kemutakhiran matriks	10. Sifat label pada diagram					
		11. Cara penulisan simbol					
		12. Keterkaitan antara data					
Aspek Kualitas Diagram	Kemutakhiran matriks	13. Keterkaitan antara data dan hasil					
		14. Keterkaitan antara data dan hasil					
Total Keseluruhan							

Lampiran 6.1

B. Kebebasan Materi

No.          Jenis Kegiatan          Nama Penilaian         

C. Komentar/Strategi

D. Kesimpulan

Uraikan pada nomor berapa dengan keterangan

1. Yang tidak dapat diterima

2. Yang dapat diterima dengan catatan

3. Yang dapat diterima

Melina, 22 Juli 2022

Handwritten signature and name: Melina, 22 Juli 2022

### Lampiran 7.1 Validasi Ahli Media

Lampiran 7.1

Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media

A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Basis Penilaian	Penilaian				
			5	4	3	2	1
			SB	B	K	KB	SB
Desain media	1. Matriks sederhana						
	2. Matriks kompleks						
	3. Penilaian tidak memuat data sebelum dan sesudah						
	4. Konsistensi penggunaan data: matriks, diagram, dan gambar						
Kualitas media	5. Diagram yang jelas, mudah dipahami						
	6. Penjelasan yang jelas dan akurat						
	7. Keterkaitan antara data dan hasil						
	8. Keterkaitan penggunaan huruf, gambar, dan tabel						
Estetika	9. Keterkaitan antara data dan hasil						
	10. Keterkaitan antara data dan hasil						
	11. Keterkaitan antara data dan hasil						
	12. Keterkaitan antara data dan hasil						
Kualitas media	Kualitas media	13. Keterkaitan antara data dan hasil					
		14. Keterkaitan antara data dan hasil					
Total Keseluruhan							

B. Kebebasan Media

No.	Jenis Kegiatan	Sifat/Validasi
1.	Gambar pada papan presentasi berupa gambar yang tidak sesuai dengan materi	Gambar disesuaikan dengan materi
2.	Sifat warna tidak	Sifat warna disesuaikan dengan materi

Lampiran 7.1

C. Komentar/Strategi

D. Kesimpulan

Uraikan pada nomor berapa dengan keterangan

1. Yang tidak dapat diterima

2. Yang dapat diterima dengan catatan

3. Yang dapat diterima

Melina, 22 Juli 2022

Handwritten signature and name: Melina, 22 Juli 2022

### Lampiran 8.1 Penilaian Respon Pendidik

Lampiran 8.1

Instrumen Penilaian Guru

A. Lembar Penilaian Guru

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5 SB	4 B	3 C	2 K	1 SK
Aspek materi pembelajaran	Media memuat materi sesuai indikator yang terdapat	✓				
	Media yang dikembangkan sesuai per-k dan sesuai dalam pembelajaran	✓				
	Media pembelajaran mempermudah guru dalam mengatur zona kegiatan akademik dan zona lain sekolah	✓				
	Media atau tenaga media memuat materi sebagai media pembelajaran	✓				
	Ketersediaan dengan materi	✓				
Aspek keefektifan media	Media yang dan mudah digunakan siswa	✓				
	Media dapat digunakan secara berulang-ulang	✓				
	Media yang dikembangkan mempermudah guru dalam memahami materi kegiatan akademik dan non-akademik	✓				
	Media memuat materi yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi	✓				
	Kejelasan pesan dan media pembelajaran atau tenaga kegiatan akademik dan non-akademik	✓				
	Media pembelajaran atau tenaga sangat berperan dalam pembelajaran	✓				

Lampiran 8.1

Penggunaan media dan bentuk pembelajaran per-k dan per-k	✓				
Media menggunakan zona minat dan konsentrasi	✓				
Penggunaan media pembelajaran ini membuat siswa semangat dalam partisipasi dan keaktifan	✓				

B. Keefektifan Media

No. .... Nama Kegiatan .....

Yana Purbaningrum

Media pembelajaran yang saya gunakan sudah dapat digunakan di kelas

C. Komentar/Saran

Siswa sangat senang dengan media yang saya gunakan. Media pembelajaran di kelas sangat membantu (Mudah dan cepat) dalam belajar. Guru sangat baik.

D. Kesimpulan

Lengkap pada semua aspek dengan lengkap

1. Layak untuk diuji coba

2. Layak untuk diuji coba dalam kegiatan belajar mengajar

3. Tidak layak untuk diuji coba

Media 15 Agustus 2021  
Guru, Khotim  
Khotim, S.Pd

### Lampiran 9.1 Penilaian Respon Siswa

Instrumen Penilaian Respon Siswa

Nama : R. G. D. P. N.  
Kelas : V  
Angka Sekolah : SDN 05/1968

Indikator Penilaian	Aspek	Nilai				
		5 SB	4 B	3 C	2 K	1 SK
Keterampilan	1. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
	2. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
	3. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
	4. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
Materi	5. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
	6. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
	7. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
	8. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				

9. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
10. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
11. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				
12. Menjelaskan secara singkat materi yang diajarkan	✓				



### Lampiran 10.1 Pretest Siswa

TEST KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
PADA PELAJARAN IPS

Nama : M. A. D. S. S.  
Kelas : 4  
Hari/Tanggal : Rabu, 24 / 10

Perhatikan pengisian!

a. Tulis nama kamu di sudut kiri atas.  
b. Jawablah setiap soal dengan jujur.  
c. Kerjakan terlebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.  
d. Setiap soal memiliki 1 jawaban yang benar.

Jawablah soal dibawah ini dengan benar!

1. Tari merantau buah apel sementara Sarah bermain jai-jai. Tari dan Sarah sama-sama...  
a. Makan buah apel.  
b. Melakukan kegiatan komunikasi.  
c. Memakai baju baru.  
d. Menggendong sepeda.

2. Causa dan ilim sangat berpengaruh terhadap kegiatan masyarakat di Indonesia. Jika causa dan ilim baik maka kegiatan masyarakat seperti pertanian, peternakan, perikanan berjalan dengan baik. Jika causa dan ilim buruk, maka...  
a. Kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia terhambat.  
b. Pertanian dan peternakan berjalan dengan baik.  
c. Pertanian dan perikanan berjalan dengan baik.  
d. Tidak berpengaruh pada kegiatan ekonomi.

3. Pak Budi setiap hari membeli buah-buahan ke petan secara langsung lalu menjualnya kembali ke pedagang di pasar. Pekerjaan Pak Budi adalah...  
a. Tani  
b. Pedagang  
c. Makelar  
d. Produsen

### Lampiran 11.1 Post-Test Siswa

TEST KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK  
PADA PELAJARAN IPS

Nama : M. A. D. S. S.  
Kelas : 4  
Hari/Tanggal : Rabu, 24 / 10

Perhatikan pengisian!

a. Tulis nama kamu di sudut kiri atas.  
b. Jawablah setiap soal dengan jujur.  
c. Kerjakan terlebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.  
d. Setiap soal memiliki 1 jawaban yang benar.

Jawablah soal dibawah ini dengan benar!

1. Tari merantau buah apel sementara Sarah bermain jai-jai. Tari dan Sarah sama-sama...  
a. Makan buah apel.  
b. Melakukan kegiatan komunikasi.  
c. Memakai baju baru.  
d. Menggendong sepeda.

2. Causa dan ilim sangat berpengaruh terhadap kegiatan masyarakat di Indonesia. Jika causa dan ilim baik maka kegiatan masyarakat seperti pertanian, peternakan, perikanan berjalan dengan baik. Jika causa dan ilim buruk, maka...  
a. Kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia terhambat.  
b. Pertanian dan perikanan berjalan dengan baik.  
c. Pertanian dan peternakan berjalan dengan baik.  
d. Tidak berpengaruh pada kegiatan ekonomi.

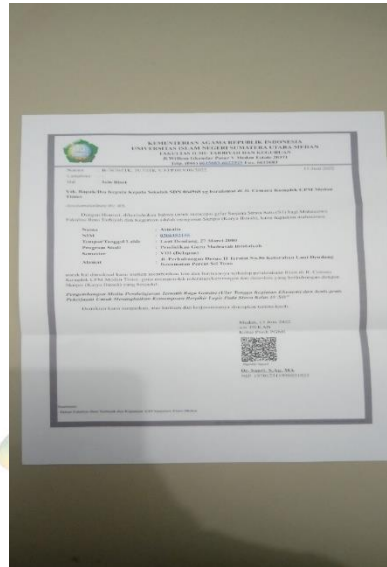
3. Pak Budi setiap hari membeli buah-buahan ke petan secara langsung lalu menjualnya kembali ke pedagang di pasar. Pekerjaan Pak Budi adalah...  
a. Tani  
b. Pedagang  
c. Makelar  
d. Produsen

**Lampiran 12.1 Foto Bersama Siswa Kelas IV**

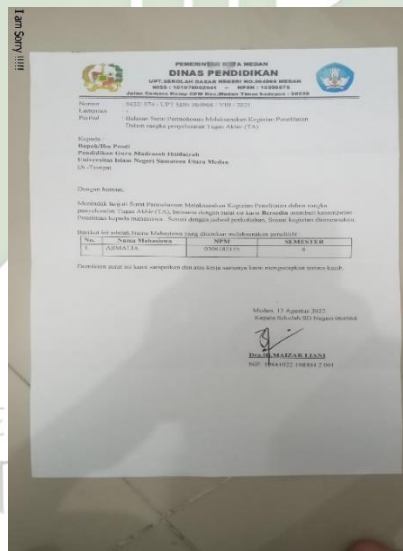


**Lampiran 13.1 Foto Aktivitas Siswa**

### Lampiran 14.1 Surat Izin Riset



### Lampiran 15.1 Surat Balasan



### Lampiran 16.1 Soal Tes Kemampuan Berpikir Logis

#### TEST KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PELAJARAN IPS

Nama : .....

Kelas : .....

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk pengisian:

- a. Tulis nama kamu di sudut kiri atas.
- b. Bacalah setiap soal dengan teliti.
- c. Kerjakan terlebih dahulu soal yang kamu anggap mudah.
- d. Setiap soal memiliki 1 jawaban yang benar.

Jawablah soal dibawah ini dengan benar!

1. Tari memakan buah apel sementara Sarah meminum jus jeruk. Tari dan Sarah sama-sama...
  - a. Makan buah apel
  - b. Melakukan kegiatan konsumsi
  - c. Memakai baju baru
  - d. Menggunakan sepeda
2. Cuaca dan iklim sangat berpengaruh terhadap kegiatan masyarakat di Indonesia. Jika cuaca dan iklim baik maka kegiatan masyarakat seperti pertanian, peternakan, perikanan berjalan dengan baik. Jika cuaca dan iklim buruk, maka...
  - a. Kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia terhambat
  - b. Pertanian dan peternakan berjalan dengan baik
  - c. Pertanian dan perikanan berjalan dengan baik



- d. Tidak berpengaruh pada kegiatan ekonomi
3. Pak Budi setiap hari membeli buah-buahan ke petani secara langsung lalu menjualnya kembali ke pedagang di pasar. Pekerjaan Pak Danu disebut...
- Distribusi
  - Pedagang
  - Makelar
  - Produsen
4. Setiap hari Bu Lisa belanja barang kebutuhan pokoknya untuk kebutuhan rumah tangga. Kegiatan yang dilakukan Bu Lisa disebut...
- Konsumsi
  - Produksi
  - Distribusi
  - Jual beli
5. Berikut ini yang berperan sebagai produsen adalah...
- Pak Ali bekerja sebagai kurir pengantar barang
  - Rudi berjualan di pasar
  - Bu Mira membeli kue untuk dijual di komplek rumahnya
  - Pak Yudi membuat mabel untuk dijual lagi
6. Di kantor pengadilan terdapat beberapa jenis pekerjaan. Hakim maupun jaksa merupakan pekerjaan yang berada di kantor pengadilan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa...
- Kantor pengadilan terdapat beberapa jenis pekerjaan
  - Hakim dan jaksa adalah pekerjaan yang menghasilkan jasa
  - Hakim dan jaksa terdapat di kantor pengadilan
  - Kantor pengadilan dan hakim maupun jaksa

7. Tugas tukang parkir salah satunya adalah membantu mengatur kendaraan yang keluar masuk tempat parkir. Tukang parkir juga bekerja untuk mengumpulkan biaya parkir dan memberikan karcis kepada pengguna parkir pada saat akan keluar dari ruang parkir. Kesimpulan yang paling tepat dari uraian diatas adalah...
- Tugas tukang parkir
  - Tukang parkir memiliki banyak tugas
  - Tukang parkir merupakan pekerjaan yang menghasilkan jasa
  - Tukang parkir bekerja untuk mengumpulkan biaya parkir
8. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
- Pelabuhan merupakan tempat dan berlabuh kapal laut  
Bandar udara merupakan tempat lepas landas mendaratnya pesawat  
Maka kesimpulan dari dua kejadian tersebut adalah...
- Pelabuhan dan bandar udara untuk kapal laut dan pesawat
  - Pelabuhan merupakan tempat berlabuh kapal laut
  - Pemerintah membangun waduk untuk pengairan warga
  - Pelabuhan dan bandar udara merupakan kenampakan buatan untuk transportasi
9. Jika musim kemarau maka masyarakat akan mudah membuat garam dan menjemur ikan asin. Jika musim hujan maka...
- Mempermudah nelayan mencari ikan
  - Masyarakat akan menanam padi karena subur
  - Industri di bidang pembuatan kerupuk akan baik
  - Wisatawan dapat berkreasi dengan senang
10. Perhatikan pernyataan berikut ini.

- Merupakan pekerjaan yang menghasilkan barang
- Berkaitan dengan tanah liat

Berdasarkan pertanyaan diatas maka dapat disimpulkan bahwa nama pekerjaan tersebut adalah...

- a. Tukang kayu
- b. Supir
- c. Pengrajin
- d. Tukang besi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN



**Lampiran 17.1 Kunci Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Logis****Kunci Jawaban Tes**

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

**Lampiran 18.1 RPP Kelas IV****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan  
Kelas / Semester : IV / 1  
Tema / Subtema : 4 Berbagai Pekerjaan / 1 Beragam Jenis Pekerjaan  
Pembelajaran : 4

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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 dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi berbagai pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Membuat laporan pengamatan terhadap berbagai jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.

Muatan: IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng dan sebagainya).	3.5.1 Mengidentifikasi sikap dan sifat tokoh dalam cerita (dongeng, fabel, cerita anak).
4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	4.5.1 Menyampaikan kembali pesan cerita yang dibacanya secara lisan atau tertulis dengan bahasa sendiri.

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>1.1 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.1 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila.</p> <p>3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.</p> <p>4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1.1.1 Meningkatkan tenggang rasa antar sesama manusia tanpa membedakan ras, suku, jenis kelamin, dan agama.</p> <p>2.1.1 Rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara.</p> <p>3.1.1 Mengidentifikasi makna lambang pohon beringin.</p> <p>4.1.1 Menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila.</p>

Muatan: PPKn

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan kegiatan mengamati gambar beberapa jenis pekerjaan, peserta didik mampu menggolongkan hasil pekerjaan pada gambar dengan tepat.
2. Setelah melakukan kegiatan mengamati gambar beberapa jenis pekerjaan, peserta didik mampu menunjukkan jenis pekerjaan yang berberda pada gambar dengan tepat.

3. Setelah membaca cerita berjudul “Ternyata, Ayahnya Seorang Tentara”, peserta didik mampu menemukan latar dalam cerita berjudul “Ternyata, Ayahnya Seorang Tentara” dengan benar.
4. Setelah membaca cerita berjudul “Ternyata, Ayahnya Seorang Tentara”, peserta didik mampu menyampaikan latar dalam cerita berjudul “Ternyata, Ayahnya Seorang Tentara” dengan percaya diri.
5. Setelah membaca materi mengenai makna lambang sila ketiga Pancasila, peserta didik mampu menuliskan nilai-nilai sila ketiga Pancasila yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara tepat.
6. Setelah membaca materi mengenai makna lambang sila ketiga Pancasila, peserta didik mampu menyampaikan nilai-nilai sila ketiga Pancasila yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

#### D. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Ular tangga kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan (raga gemini)
2. Alat : Alat tulis
3. Sumber pembelajaran : Buku siswa

#### E. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menunjuk ketua kelas memimpin doa. 2. Selanjutnya, salah satu peserta didik memimpin teman lainnya untuk menyanyikan lagu wajib “Bendera Merah	

	<p>Putih” karya Ibu Soed.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru mengecek presensi kehadiran peserta didik.</li> <li>4. Peserta didik diajak memperhatikan ilustrasi dan balon kata pada Buku Siswa halaman 40.</li> <li>5. Guru memberikan pancingan pertanyaan singkat tentang berbagai jenis pekerjaan di lingkungan sekitar.</li> <li>6. Guru menampilkan gambar tokoh mengenakan berbagai jenis pakaian menurut pekerjaan yang digeluti masyarakat Indonesia.</li> <li>7. Peserta didik diharapkan mengidentifikasi pekerjaan menurut pakaian yang dikenakan pada gambar tersebut.</li> <li>8. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.</li> <li>9. Guru memberikan apresiasi bagi peserta didik yang berani mengemukakan pendapatnya.</li> <li>10. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pekerjaan berdasarkan pakaian yang dikenakan tokoh pada gambar yang telah ditampilkan.</li> </ol>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diajak mengamati gambar beberapa jenis pekerjaan untuk menyelesaikan kegiatan pada rubrik <b>Mari</b></li> </ol>	

<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p><b>Menemukan</b> pada buku Siswa halaman 40.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menampilkan media pembelajaran ular tangga yang berisi gambar berbagai pekerjaan. Peserta didik dengan seksama mengamati media tersebut.</li> <li>3. Guru bertanya kepada peserta didik terkait gambar-gambar pekerjaan yang terdapat pada media pembelajaran serta mampu menyebutkan nama pekerjaan tersebut dengan mengelompokkan pekerjaan yang menghasilkan barang atau jasa.</li> <li>4. Peserta didik diajak untuk membaca cerita tentang jenis pekerjaan pada rubrik <b>Mari Membaca</b> pada buku siswa halaman 41-42.</li> <li>5. Peserta didik diajak mengamati informasi penting yang terdapat pada cerita “Ternyata, Ayahnya Seorang Tentara”.</li> <li>6. Peserta didik dimotivasi untuk bercerita ulang dalam rubrik <b>Mari Menyampaikan</b> pada buku siswa halaman 43.</li> <li>7. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berani mengemukakan pendapatnya.</li> <li>8. Guru memberikan apresiasi bagi peserta didik yang berani mengemukakan pendapatnya.</li> <li>9. Peserta didik bersama guru menyimpulkan</li> </ol>	
-----------------------------	--	--

	<p>informasi yang terdapat pada cerita “Ternyata, ayahnya Seorang Tentara”. Selanjutnya, peserta didik menentukan latar (tempat, waktu dan suasana) serta sifat tokoh dalam cerita “Ternyata, ayahnya Seorang Tentara”. Peserta didik dapat melakukan kegiatan tersebut pada rubrik <b>Mari Menemukan</b> pada siswa halaman 43.</p> <p>10. Peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Berdiskusi</b> pada buku siswa halaman 44.</p> <p>11. Peserta didik diajak menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>12. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>13. Guru mengaitkan jenis pekerjaan Tentara Nasional Indonesia dengan sila dalam Pancasila.</p> <p>14. Guru mendorong peserta didik untuk menjaga keragaman suku bangsa sehingga tercipta kehidupan yang harmonis.</p> <p>15. Peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Menyampaikan</b> pada buku siswa halaman 45.</p> <p>16. Guru memotivasi peserta didik untuk bersikap bijak dalam menjaga persatuan di</p>	
--	--	--



	<p>Indonesia.</p> <p>17. Peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Membiasakan Sikap Terpuji</b> pada buku siswa halaman 46.</p> <p>18. Pada akhir pembelajaran guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal pada rubrik <b>Mari Berlatih 4</b> pada buku siswa halaman 46.</p>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pekerjaan orang tua masing-masing.</li> <li>2. Peserta didik mampu menyebutkan dan membedakan pekerjaan orang tua mereka yang menghasilkan barang atau jasa.</li> <li>3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami atau memberikan pendapatnya.</li> <li>4. Peserta didik diajak untuk bersyukur atas ilmu yang mereka peroleh hari ini.</li> <li>5. Guru membimbing peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran. Selesai berdoa peserta didik mengucapkan salam kepada guru.</li> <li>6. Guru memberikan tambahan informasi kepada peserta didik dalam rubrik <b>Pengayaan</b>.</li> </ol>	

**Lampiran 19.1 RPP Kelas IV****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan  
Kelas / Semester : IV / 1  
Tema / Subtema : 4 Berbagai Pekerjaan / 1 Beragam Jenis Pekerjaan  
Pembelajaran : 3

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki 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 dan Indikator

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Mengidentifikasi berbagai pekerjaan dalam suatu kegiatan ekonomi.
4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	4.3.1 Membuat laporan pengamatan terhadap berbagai jenis pekerjaan dalam kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.

Muatan: IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng dan sebagainya).	3.5.1 Mengidentifikasi sikap dan sifat tokoh dalam cerita (dongeng, fabel, cerita anak).
4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	4.5.1 Menyampaikan kembali pesan cerita yang dibacanya secara lisan atau tertulis dengan bahasa sendiri.

Muatan: Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.2 Menerima makna hubungan bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas pada lambang negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	1.1.1 Meningkatkan tenggang rasa antar sesama manusia tanpa membedakan ras, suku, jenis kelamin, dan agama.
2.2 Bersikap berani mengakui kesalahan, meminta maaf, memberi maaf, dan santun sebagai perwujudan nilai dan moral pancasila.	2.2.1 Rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara.
3.1 Memahami makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila.	3.1.1 Mengidentifikasi makna lambang pohon beringin.
4.1 Menjelaskan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 Menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam sila ketiga Pancasila.

Muatan: PPKn

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan peralatan sekolah, peserta didik mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi serta jenis pekerjaan yang terlibat dalam kegiatan ekonomi dengan tepat.
2. Setelah membaca cerita “Beni dan Sepatu Barunya”, peserta didik mampu menunjukkan contoh pemakaian tanda baca dengan tepat.
3. Setelah membaca cerita “Beni dan Sepatu Barunya”, peserta didik mampu menentukan pesan-pesan yang terkandung dalam cerita dengan baik.

4. Melalui pengalaman bermusyawarah, peserta didik mampu menceritakan kembali pengalaman bermusyawarah dengan baik.
5. Melalui kegiatan musyawarah, peserta didik mampu membiasakan sikap mengutamakan kepentingan bersama, serta menghargai perbedaan pendapat dengan baik.

#### D. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Ular tangga pekerjaan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan (raga gemini)
2. Alat tulis : Alat tulis dan kertas
3. Sumber pembelajaran : buku siswa, buku referensi, dan internet.

#### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengucap salam dan menunjuk ketua kelas memimpin doa.</li> <li>2. Selanjutnya, salah satu peserta didik memimpin teman lainnya untuk menyanyikan lagu wajib “Indonesia Pusaka”.</li> <li>3. Peserta didik diajak untuk memperhatikan gambar proses pembuatan baju pada buku siswa halaman 89.</li> <li>4. Guru menjelaskan bahwa dalam pembuatan suatu produk ekonomi</li> </ol>	

	<p>melibatkan berbagai jenis pekerjaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Peserta didik mengidentifikasi berbagai jenis pekerjaan apa saja yang terlibat dalam pembuatan baju berdasarkan gambar apersepsi proses pembuatan baju.</li> <li>6. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan hasil identifikasi.</li> <li>7. Guru memberikan apresiasi bagi peserta didik yang berani mengemukakan hasil identifikasinya.</li> <li>8. Guru memotivasi peserta didik yang belum berani mengemukakan hasil identifikasinya agar berani mengemukakan hasil identifikasinya agar berani mengemukakannya.</li> <li>9. Guru dapat memberikan contoh lain yang dapat digunakan seperti proses menghasilkan makanan di warung makan.</li> </ol>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diajak mengamati berbagai jenis pekerjaan dari masyarakat di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.</li> <li>2. Selanjutnya, peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Menemukan</b> pada buku siswa halaman 90 – 91.</li> <li>3. Peserta didik diajak mengulas kembali</li> </ol>	

<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<p>kegiatan yang telah dilakukan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.</li> <li>5. Guru mengaitkan bahwa produk-produk yang dihasilkan dapat dijumpai di pasar, toko, atau supermarket.</li> <li>6. Peserta didik diajak untuk mengetahui transaksi jual-beli di pasar, toko atau supermarket.</li> <li>7. Peserta didik diajak untuk mengetahui lebih lanjut kegiatan tawar-menawar yang terjadi di pasar dengan melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Membaca</b> pada buku siswa halaman 91-92.</li> <li>8. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang berani mengemukakan pendapatnya.</li> <li>9. Peserta didik mencermati kembali bacaan berjudul “Beni dan Sepatu Barunya”.</li> <li>10. Selanjutnya, peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Menemukan</b> pada buku siswa halaman 93.</li> <li>11. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pemakaian tanda baca titik (.) dan koma (,) dalam cerita “Beni dan Sepatu Barunya”.</li> <li>12. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	
-----------------------------	--	--

	<p>13. Selanjutnya, peserta didik menentukan pesan yang terkandung dalam bacaan tersebut melalui kegiatan pada rubrik <b>Mari Menyampaikan</b> pada buku siswa halaman 93.</p> <p>14. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>15. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif dalam mengikuti pembelajaran.</p> <p>16. Guru mengaitkan bahwa interaksi yang terjadi di pasar merupakan contoh hubungan sosial.</p> <p>17. Peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Menyimpulkan</b> pada buku siswa halaman 94-95.</p> <p>18. Peserta didik diajak untuk menyimpulkan pengalaman yang mereka peroleh setelah mengikuti kegiatan musyawarah.</p> <p>19. Peserta didik melakukan aktivitas pada rubrik <b>Mari Membiasakan Sikap Terpuji</b> pada buku siswa halaman 95.</p> <p>20. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>21. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.</p> <p>22. Pada kegiatan ini, guru mengajak siswa</p>	
--	---	--



	<p>untuk bermain ular tangga yang mengandung materi pelajaran tematik pada materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan.</p> <p>23. Guru membentuk 15 orang peserta didik menjadi 4 kelompok dengan setiap kelompok berjumlah 4 dan 3 orang.</p> <p>24. Setelah membentuk kelompok, guru menjelaskan petunjuk bermain kepada peserta didik.</p> <p>25. Lalu peserta didik diminta melakukan “<i>hom pim pa</i>” untuk mengetahui giliran bermain.</p> <p>26. Setelah mendapatkan giliran bermain, peserta didik diminta untuk mengundi dadu permainan. Dengan sistem, pada setiap kelompok akan bergantian mengundi dadu dan menjalankan pion.</p> <p>27. Selanjutnya, peserta didik bermain secara bergiliran dan bergantian pemain. Di dalam papan permainan terdapat ular dan tangga. Apabila pion berhenti pada kotak yang berisi ular, maka ada pertanyaan yang harus dijawab. Jika peserta didik mampu menjawab soal tersebut, maka pion tidak turun kolom. Namun, apabila peserta didik tidak mampu menjawab soal, maka pion turun. Jika pion berhenti pada tangga, maka</p>	
--	--	--

	<p>akan ada pertanyaan yang harus dijawab. Apabila peserta didik mampu menjawab pertanyaan, maka pion naik tangga. Namun, apabila peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan maka pion tidak naik tangga. Pion yang lebih awal sampai pada kotak <i>finish</i>, maka ialah yang memenangkan permainan.</p>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan refleksi terkait permainan yang telah mereka mainkan, yaitu permainan ular tangga dengan materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan.</li> <li>2. Pada papan permainan tersebut, guru bertanya kepada peserta didik kembali tentang beragam jenis pekerjaan yang menghasilkan barang maupun jasa.</li> <li>3. Peserta didik diberi kesempatan bertanya apabila ada materi yang belum dipahami atau memberikan pendapatnya.</li> <li>4. Guru mengajak peserta didik bersyukur atas ilmu yang mereka peroleh hari ini.</li> <li>5. Guru dan peserta didik berdoa bersama untuk mengakhiri pelajaran. Selesai berdoa peserta didik mengucapkan salam kepada guru.</li> </ol>	

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas

01. Nama : Asmalia  
02. NIM/Prodi : 0306182155/PGMI  
03. T.T.Lahir : Laut Dendang, 27 Maret 2000  
04. Email/No.HP : [asmalia826@gmail.com](mailto:asmalia826@gmail.com) / 085781735680  
05. Alamat : Dusun II Teratai Laut Dendang

### B. Pendidikan

06. SD Swasta Al-Ittihadiyah Tamat Tahun 2012 di Laut Dendang  
07. SMP Negeri 35 Tamat Tahun 2015 di Medan  
08. SMA Negeri 11 Tamat Tahun 2018 di Medan  
09. UIN Sumatera Utara Medan

### C. Pengalaman

10. Program Pengalaman Lapangan (PPL) I Observasi Fisik di MIS Tarbiyah Islamiyah Al-Musthafawiyah Medan  
11. Kuliah Kerja Nyata di Desa Bandar Khalipah, Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Percut Sei Tuan  
12. Magang di UPT SDN 064968 Komplek Cemara Medan Timur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN