



**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

# **BUKU PANDUAN PEMBUATAN POWERPOINT INTERAKTIF**



*Ainul Wardah Fatmawati, Vivi Dwi Rimbayani  
Dr. Meidawati Suswandari, M.Pd  
Teguh Agil Wibowo, S.Pd, Agus Supriyono, S.Pd,  
Rafika Dian Rahmawati, S.Pd, Sutarti, S.Pd*

## KATA PENGANTAR

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan Guru untuk menarik perhatian siswa adalah menggunakan Powerpoint Interaktif.

Powerpoint merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional. Penggunaan powerpoint yang interaktif dapat membantu Guru untuk memaparkan materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan powerpoint yang interaktif dapat memudahkan Guru untuk menguasai kelas dan membantu siswa untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh Guru tersebut serta membuat siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik.

Pembuatan media pembelajaran Powerpoint Interaktif tentang Gaya diharapkan dapat menarik minat siswa dan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran "Gaya di Sekitar Kita". Media pembelajaran Powerpoint Interaktif Gaya memuat materi tentang gaya dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis menyadari, bahwa karya buku panduan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca agar penulis dapat terus meningkatkan kualitas buku. Demikian buku panduan ini dibuat, dengan harapan agar pembaca dapat mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Sekian Terimakasih.

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I	
PENDAHULUAN .....	1
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	1
B. Pengertian Powerpoint .....	1
C. Manfaat Powerpoint.....	1
BAB II	
PEMBAHASAN.....	2
A. Topik Buku Panduan .....	2
B. Fase Capaian .....	2
C. Elemen .....	2
D. Tujuan .....	2
E. Manfaat Buku .....	3
BAB III	
GAYA DI SEKITAR KITA .....	4
A. Pengertian Gaya .....	4
B. Jenis Gaya.....	4
BAB IV	
PANDUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF.....	6
A. Alat dan Bahan.....	6
B. Langkah – Langkah Pembuatan Animasi dalam Power Point.....	6
C. Langkah – Langkah Membuat Animasi Motion Path dalam Powerpoint ...	8
D. Langkah – Langkah Membuat Quiz dalam Powerpoint .....	9
BAB V	
MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA FASE B KELAS IV.....	12
DAFTAR PUSTAKA.....	21
Biografi Penulis .....	22

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik.

### B. Pengertian Powerpoint

Microsoft Power Point adalah program aplikasi Microsoft Office yang berfungsi sebagai media presentasi multi-slide. Aplikasi ini sangat populer dan digunakan di berbagai bidang seperti pelajar, perkantoran, bisnis, pendidik dan trainer. Kehadiran power point memudahkan dalam menjalankan presentasi dengan cara mengubah dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga membuat presentasi menjadi enak untuk di pandang.

### C. Manfaat Powerpoint

Tentunya program aplikasi yang dibuat untuk tujuan yang jelas begitu juga power point. Aplikasi power point ini memiliki beberapa fungsi yang akan membantu kita. Fungsinya adalah:

1. PowerPoint memudahkan kita untuk menyampaikan materi yang akan di sampaikan,
2. PowerPoint membantu audiens lebih memahami materi presentasi yang ditampilkan. Ini bisa terjadi karena pengguna melihat inti dari slide yang ditampilkan,
3. Dengan media presentasi, memudahkan pengguna untuk membuat materi berupa teks, gambar, animasi, atau video,
4. Tampilan slide materi memudahkan untuk menyajikan materi diskusi kepada audiens. Elemen pendukung berupa gambar, video, dan materi animasi membuat materi diskusi lebih mudah dipahami,
5. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, siswa atau pendidik menggunakan software presentasi untuk menyederhanakan dan menyusun materi dan peralatan belajar mengajar,
6. PowerPoint dapat membuat penyajian materi lebih impresif dan menarik.

## BAB II PEMBAHASAN

### A. Topik Buku Panduan

Powerpoint merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional. Penggunaan powerpoint yang interaktif dapat membantu seorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar.

Selain itu, penggunaan powerpoint yang interaktif dapat memudahkan para tenaga pengajar untuk menguasai kelas dan membantu peserta pelatihan untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan oleh tenaga pengajar tersebut serta membuat peserta untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang unik bagi peserta pelatihan.

### B. Fase Capaian

Pada Fase B peserta didik dapat mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi-materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengusulkan ide, melakukan penyelidikan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksi, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukan.

### C. Elemen

Peserta didik dapat menganalisis sifat-sifat gaya terhadap gerak benda yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.

### D. Tujuan

1. Melalui pengamatan video, peserta didik dapat menganalisis pemanfaatan gaya pada kehidupan sehari-hari dengan benar (C4)
2. Melalui kegiatan percobaan, peserta didik dapat mengaitkan pengaruh gaya gravitasi terhadap benda dengan benar (C4)
3. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat menyimpulkan penerapan gaya gravitasi dengan benar (C5)

## E. Manfaat Buku

Buku ini didalamnya membahas tentang materi gaya dan macam-macam gaya. Selain itu juga membahas mengenai langkah-langkah pembuatan media pembelajaran Powerpoint Interaktif Gaya. Adapun manfaat dari buku ini adalah :

- Bagi guru dapat dijadikan sumber ajar dan membantu guru dalam membuat media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Gaya di Sekitar Kita.
- Bagi siswa dengan adanya media pembelajaran powerpoint interaktif diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi gaya dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

## BAB III

### GAYA DI SEKITAR KITA

#### A. Pengertian Gaya

Gerakan mendorong atau menarik yang menyebabkan benda bergerak disebut gaya. Gaya yang dikerjakan pada suatu benda akan mempengaruhi benda tersebut. Gaya terhadap suatu benda dapat mengakibatkan benda yang semula diam menjadi bergerak, menyebabkan benda yang semula bergerak menjadi berhenti atau berubah arah, atau merubah bentuk benda. Sebagai contoh, pada saat kamu menendang bola maka bola akan bergerak dan berubah arah. Sedangkan contoh perubahan bentuk benda karena pengaruh gaya adalah ketika kamu bermain dengan plastisin.

#### B. Jenis Gaya

Aktivitas sehari-hari kita memang sering melibatkan gaya. Gaya yang menghasilkan kerja otot manusia, seperti tarikan dan dorongan yang kita lakukan saat membuka dan menutup pintu disebut gaya otot. Tetapi sebenarnya tidak hanya otot manusia yang dapat menghasilkan gaya, berikut adalah jenis-jenis gaya :

##### 1. Gaya magnet

Gaya magnet adalah gaya yang dihasilkan oleh magnet. Magnet alam adalah sejenis logam yang pertama kali ditemukan dikota Magnesia.



Magnet memiliki kekuatan yang menarik jarum, paku, atau benda lainnya terbuat dari besi

atau baja. Kekuatan ini disebut gaya magnet.

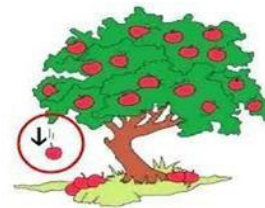
##### 2. Gaya Otot

Gaya otot adalah kekuatan yang dihasilkan oleh otot manusia. Gaya ini sering dilakukan pada saat kita mengangkat beban atau sedang senam di sekolah. Apabila kita sering melakukan

olahraga maka otot mu akan bertambah besar dan kuat.

##### 3. Gaya Gravitasi Bumi

Gaya gravitasi adalah kekuatan bumi untuk benda menarik dilain ke bawah. Bila kita melempar benda keatas.



Baik dari kertas, pensil atau benda lain maka semua benda itu akan jatuh kebawah. Berbeda bila diluar angkasa para astronot tidak merasakan gravitasi, akibatnya mereka akan melayang-layang bila berada diluar angkasa.

#### 4. Gaya pegas

Gaya pegas adalah Kekuatan yang ditimbulkan oleh karet atau pegas yang diregangkan.



Misalnya, saat kamu bermain panahan, karet mampu mendorong anak panah terlontar dengan cepat dan jauh.

#### 5. Gaya Gesek

Gaya gesek adalah bila kedua saling bergesekan, maka antara keduanya akan muncul gaya gesek.



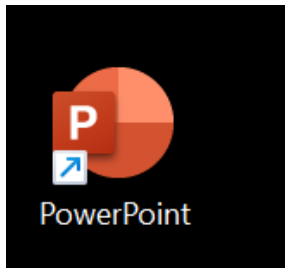
Gaya gesek bisa menguntungkan dan merugikan. Bila kita berjalan di jalan yang kering, antara sepatu dan jalan akan muncul gaya gesek. Gaya gesek ini membantu kita untuk bisa berjalan. Bayangkan bila jalanan licin, maka gaya gesek akan kecil dan kita akan kesulitan berjalan.



## BAB IV

### PANDUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF

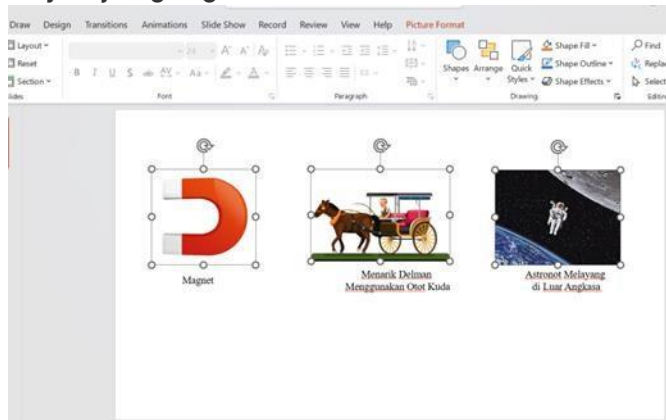
#### A. Alat dan Bahan



- Aplikasi PowerPoint
- Komputer/ Laptop

#### B. Langkah – Langkah Pembuatan Animasi dalam Power Point

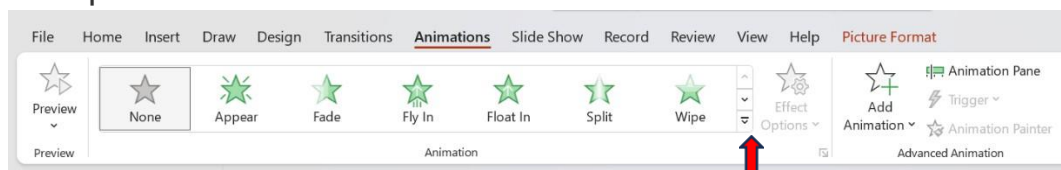
##### 1. Pilih objek yang ingin diberi animasi.



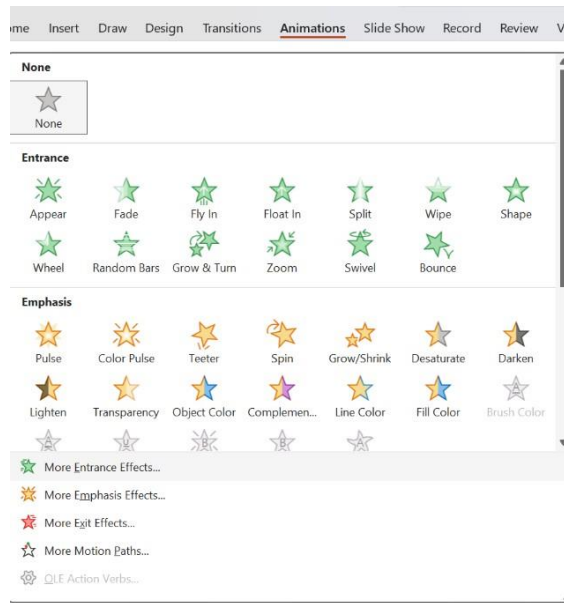
Objek tersebut bisa berupa teks, gambar ataupun *shape* yang Anda buat. Kali ini saya akan memilih objek berupa gambar. Anda bisa memilih satu persatu gambar tersebut atau bisa memilih secara sekaligus dengan cara menekan tombol Ctrl lalu klik gambar lainnya.

##### 2. Pilih animasi yang tepat

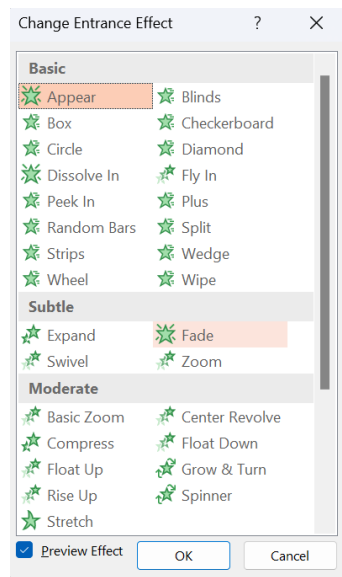
Langkah selanjutnya adalah memilih animasi yang Anda inginkan. Anda bisa memilih dari 4 jenis animasi pada PowerPoint. Saya akan memilih *Entrance Effect* jenis *Fade* sehingga gambar akan muncul perlahan-lahan dari tidak ada menjadi ada. Maka cara membuat animasi nya adalah Klik tab *Animations* lalu klik tanda panah kebawah.



3. Maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



Setelah itu Klik *More Entrance Effects*. Pilih *Fade* kemudian klik *OK*

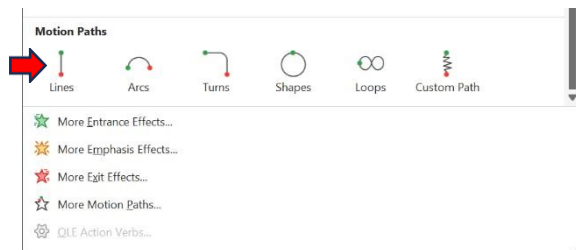


4. Kini slide presentasi Anda sudah berhasil ditambahkan animasi. Untuk cara membuat animasi dengan jenis animasi lainnya kurang lebih caranya sama. Anda bisa melakukan hal yang sama dengan objek yang berbeda dan animasi yang berbeda.

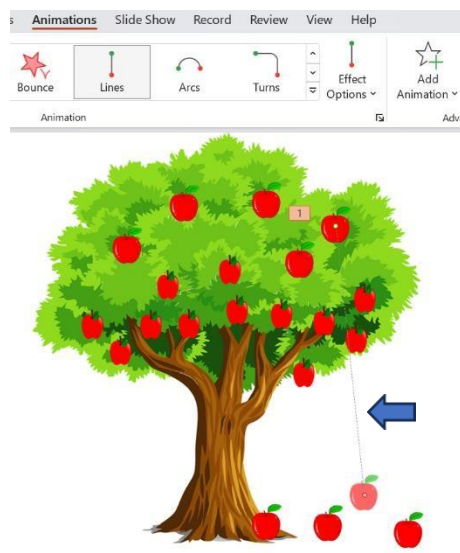
### C. Langkah – Langkah Membuat Animasi Motion Path dalam Powerpoint

Animasi *Entrance*, *Emphasis* dan *Exit* memiliki cara menambahkan animasi yang sama. Namun untuk *Motion Paths* ada sedikit hal yang berbeda. Cara menambahkan animasi *Motion Paths* yaitu, sebagai berikut :

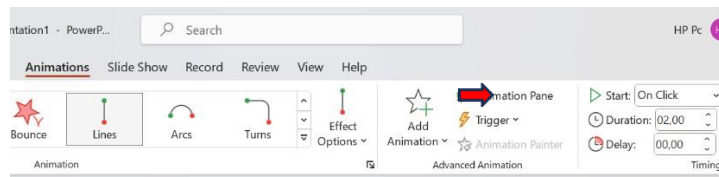
1. Pilih objek yang ingin diberi animasi
2. Klik *tab animations* dan klik panah kebawah
3. Lalu *scroll* sedikit kebawah dan pilih *Lines*



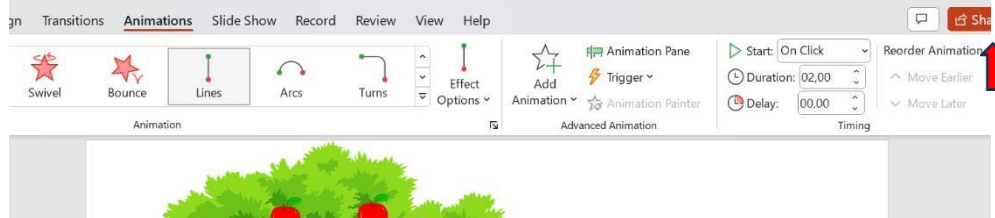
4. Maka akan muncul tanda panah seperti gambar berikut ini



5. Sebagai keterangan, titik hijau adalah titik awal objek dan titik merah adalah titik akhir objek. Lakukan *drag* pada titik merah ke tempat yang Anda inginkan. Kini slide Anda sudah berhasil ditambahkan animasi *Motion Paths*
6. Jangan lupa memberikan waktu durasi yang tepat dalam animasi. Caranya adalah sebagai berikut :
  - a. Pilih objek yang sudah diberi animasi. Pilih tab *Animations* lalu klik *Animation Pane* (PowerPoint 2010, 2013, 2016) atau *Custom Animation* (PowerPoint 2007).

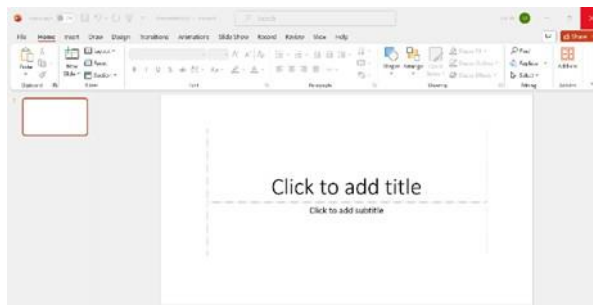


b. Klik *tab animations* lalu ubah durasi pada bagian yang di tandai dibawah ini.

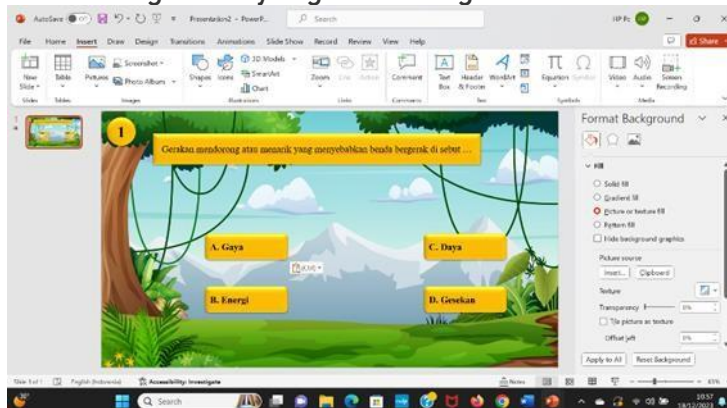


## D. Langkah – Langkah Membuat Quiz dalam Powerpoint

1. Siapkan Slide Powerpoint anda.

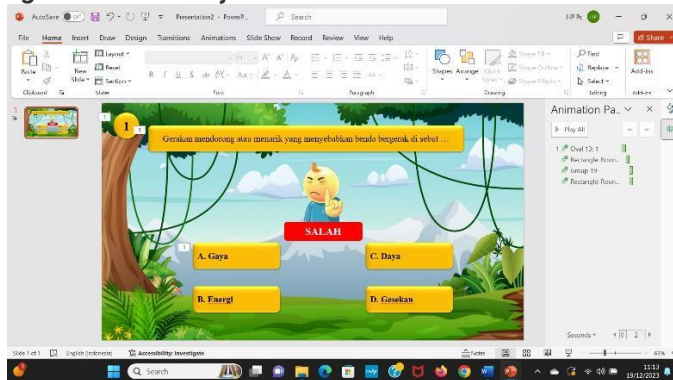


2. Pilih background yang anda inginkan.

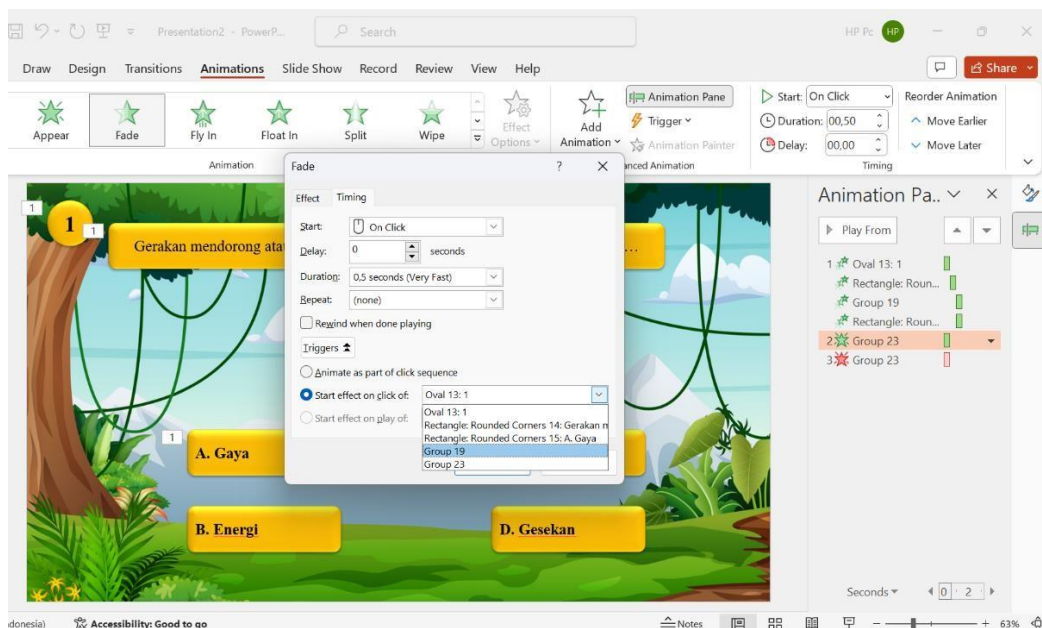


3. Klik insert tentukan shape yang akan anda gunakan, sesuaikan warna dan masukkan nomor dan pertanyaan. Setelah itu jangan lupa buat shape yang berisi jawaban.

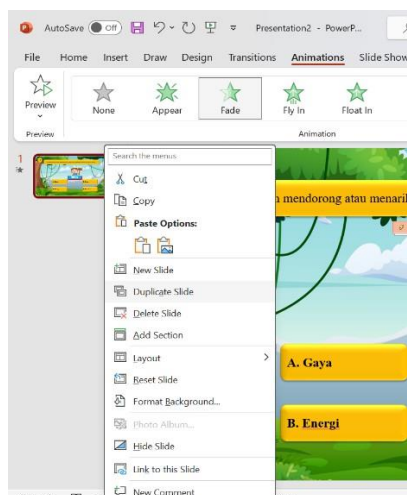
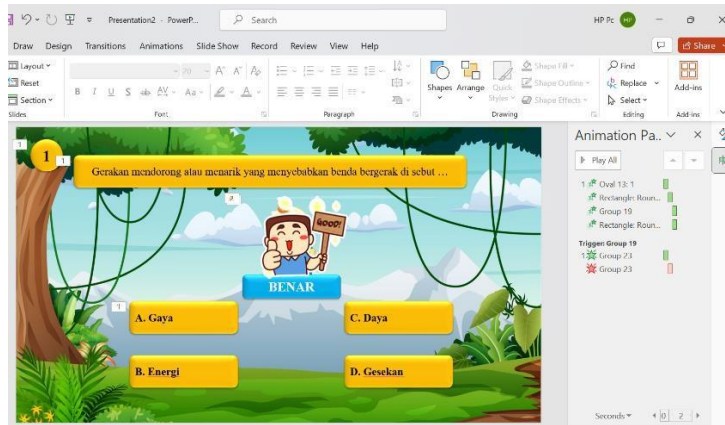
4. Berikan animasi pada setiap shape.
5. Langkah berikutnya kita buat animasi benar dan salah.



6. Animasi salah dengan shape persegi panjang warna merah, kemudian group gambar dengan shape salah berikan animasi *fade*, untuk *add animation* klik bagian *Exit* kemudian klik *fade*,
7. Mengatur agar jawaban yang salah di klik akan muncul animasi dengan cara klik bagian group 23 *start on click* pilih *timing klik triggers* pilih *start effect on click of*. Klik OK



8. Terakhir kita buat animasi untuk jawaban yang benar, dengan cara klik insert shape pilih persegi panjang warna menyesuaikan masukkan tulisan BENAR. Letakkan di atas shape SALAH, kemudian masukkan animasi bergerak untuk jawaban BENAR.



9. Untuk menambahkan slide selanjutnya kamu tinggal klik kanan bagian PPT kemudian klik *Duplicat Slide*, sesuaikan dengan soal yang akan kamu masukkan.

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA  
FASE B KELAS IV  
MATA PELAJARAN IPAS**



**SD NEGERI 03 JATEN  
KECAMATAN JATEN  
KABUPATEN KARANGANYAR  
2023**

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA  
MATEMATIKA SD KELAS IV**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	:	Vivi Dwi Rimbayani & Ainul Wardah Fatmawati
Instansi	:	SD Negeri 03 Jaten
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Fase/ Kelas	:	B / IV
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ( IPAS )
Elemen	:	Gaya
Alokasi Waktu	:	1 Kali Pertemuan / 2 × 35 menit

**B. KOMPETENSI AWAL**

- ❖ Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari.
- ❖ Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- ❖ Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia
- ❖ Berkebinekaan global.
- ❖ Gotong royong.
- ❖ Mandiri.
- ❖ Bernalar kritis.
- ❖ Kreatif

**D. SARANA DAN PRASARANA**

- ❖ **Sumber Belajar** : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik
- ❖ Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah
- ❖ Alat tulis
- ❖ Lembar kerja peserta didik,
- ❖ LCD,
- ❖ Laptop.

**Topik D. Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara**

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- ❖ 1. lembar kerja (Lampiran 3.5) untuk masing-masing peserta didik;
- ❖ dua lembar kertas bekas;
- ❖ batu (usahakan menggunakan batu yang ukurannya tidak jauh beda dengan bola kertas).

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Semua peserta didik dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memilikikesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini



- ❖ Peserta didik dengan kesulitan belajar diatasi dengan pendampingan secara khusus/perhatian yang lebih dari guru.

## F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- ❖ 28 Peserta Didik

## G. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* ( PBL )
- ❖ Pendekatan Pembelajaran : Saintifik dan TPACK
- ❖ Metode Pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Penugasan, dan Demonstrasi

## KOMPONEN INTI

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN dan TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### ❖ **Capaian Pembelajaran**

Pada Fase B peserta didik dapat mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi-materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengusulkan ide, melakukan penyelidikan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksi, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukan.

**Elemen** : Gaya

#### ❖ **Tujuan Kegiatan Pembelajaran:**

1. Melalui pengamatan video, peserta didik dapat menganalisis pemanfaatan gaya pada kehidupan sehari-hari dengan benar (C4)
2. Melalui kegiatan percobaan, peserta didik dapat mengaitkan pengaruh gaya gravitasi terhadap benda dengan benar (C4)
3. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat menyimpulkan penerapan gaya gravitasi dengan benar (C5)

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

#### **Pengenalan tema**

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari. dan memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **Topik : Mengapa Kita Tidak Melayang di Udara**

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi gaya gravitasi yang ada di Bumi serta pengaruhnya terhadap bendabenda di Bumi. dan mengetahui manfaat dan penerapan gaya gravitasi dalam aktivitas sehari-hari.

#### **Proyek Belajar**

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat sebuah produk dengan memanfaatkan sifat gaya.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apa itu gaya?
- ❖ Apa pengaruh gaya gravitasi terhadap benda?
- ❖ Apa manfaat gaya gravitasi pada kehidupan sehari-hari?

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

##### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik lainnya untuk memimpin doa sesuai agama dan kepercayaannya sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Guru mengajak peserta didik menyanyikan bersama lagu nasional. ( untuk membangkitkan semangat nasionalisme )
3. Guru mengecek kesiapan peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dengan meminta siswa merapikan pakaian dan tempat duduk.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Sebelum masuk penyampaian materi yang akan dibahas, guru terlebih dahulu mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan materi yang akan dibahas hari ini.
6. Guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai awalan dalam kegiatan belajar secara klasikal. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran saat ini dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan singkat yang berkaitan dengan pecahan untuk mengecek pengetahuan awal peserta didik.

##### Kegiatan Inti

###### Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

1. Peserta didik **mengamati video** tentang gaya gravitasi yang ditayangkan di *power point* melalui proyektor (*literasi, TPACK*)
2. Guru **menstimulus pengetahuan dan daya analisis** peserta didik tentang video yang telah dilihatnya.
3. Peserta didik ditugaskan untuk **menemukan masalah-masalah** yang berkaitan .
4. Peserta didik menentukan **akar permasalahan** berdasarkan masalah yang ditemukan dalam video.
5. Peserta didik diminta mengidentifikasi **alternatif solusi dari permasalahan** tersebut, (misalnya bisa menggunakan benda konkret seperti menggunakan kertas, bola, batu)
6. Peserta didik **menentukan solusi** yang paling tepat digunakan (menggunakan benda konkret dalam pembelajaran)

###### Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

7. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4 - 5 orang.
8. Peserta didik diberikan LKPD.
9. Peserta didik bertanya jawab tentang pengisian LKPD.
10. Peserta didik mengumpulkan bahan yang sesuai dengan permasalahan yang disediakan guru (berupa benda konkret yang sudah disediakan pada masing-masing

kelompok).

11. Peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD dengan tepat, sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

### **Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok**

12. Peserta didik melakukan penyelidikan tentang materi pecahan senilai.
13. Peserta didik mengerjakan LKPD.
14. Guru membimbing penyelidikan yang dilakukan oleh siswa, terutama siswa yang kesulitan dalam mengerjakan LKPD.

### **Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil**

15. Masing-masing kelompok mengembangkan hasil penelitikannya.
16. Salah satu siswa sebagai perwakilan kelompok diminta maju kedepan untuk menyampaikan hasil dari kegiatan penyelidikan kelompoknya.
17. Kelompok lain mendengarkan dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja temannya.
18. Guru memberikan tanggapan dan penilaian terhadap hasil kerja siswa.

### **Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**

19. Peserta didik bertanya jawab mengenai hasil diskusi kelompok yang presentasi.
20. Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa.
21. Peserta didik mengonfirmasi pengetahuan bersama guru.

### **Kegiatan Penutup**

1. Peserta didik mengerjakan asesmen sumatif, yang kemudian dibahas bersama guru.
2. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.
4. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
5. Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

## E. REFLEKSI



### Refleksi Pembelajaran

#### Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

## F. ASESMEN / PENILAIAN



### Penilaian

#### a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan.

#### Pedoman Penilaian Rubrik Sikap (*Civic Disposition*)

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Memanfaatkan bahan yang ada					
Memahami Materi yang					

Disampaikan					
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita					
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok					

**b. Penilaian Pengetahuan**

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan gaya.

**G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

**Pengayaan**

Peserta didik dengan nilai rata – rata dan nilai diatas rata – rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

**Remidial**

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran berulang kepada peserta didik yang belum mencapai Capaian Pembelajaran.

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**



**Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

**Kelompok** : .....

**Kelas** : .....

**Nama Anggota kelompok 1.**

2.

3.

4.

5.

6.

**Alat dan Bahan :**

**Langkah Percobaan :**

**Hasil Percobaan :**

## B. GLOSARIUM

**Gravitasi** adalah proses gaya tarik bumi antara berat suatu benda dan kekuatan gaya tarik bumi.

**Gaya gravitasi bumi** adalah gaya yang disebabkan oleh gaya Tarik yang dihasilkan oleh bumi.

## C. DAFTAR PUSTAKA

Buku Guru IPAS Kelas 4( Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Amalia Fitri, dkk. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kemenristek.

Indah Kusumawati. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Surakarta: Putra Nugraha

**Link Video :** <https://www.youtube.com/watch?v=rWze9pnz72o>

Karanganyar, 21 November 2023

Mengetahui

Kepala SD Negeri 03 Jaten

Mahasiswa PAM

**CH. Retmawati, S. Pd., M. M**

NIP. 19680320 198806 2 001

**Vivi Dwi Rimbayani**

NIM. 2052000069

Mahasiswa PAM

**Ainul Wardah Fatmawati**

NIM. 2052000082

## DAFTAR PUSTAKA

Awaludin Asep. 2015. Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya dan Gerak. Diakses pada tanggal 13 Desember 2023.

<https://asep165.wordpress.com/2015/04/19/gaya-dan-gerak-materi-ipa-kelas-4-sd-3/>

Inggih pangestu. (2022, Agustus 30). Pengertian, Sejarah, Fungsi Microsoft Power Point beserta Kelebihan dan Kelemahannya. Retrieved from IDMETAFORA: <https://idmetafora.com/news/read/869/Pengertian-Sejarah-Fungsi-Microsoft-Power-Point-beserta-Kelebihan-dan-Kelemahannya.html>



## Biografi Penulis

### 1. Vivi Dwi Rimbayani

Lahir di Kabupaten Grobogan, 30 Maret 2002. Penulis saat ini masih melaksanakan studi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Penulis berdomisili di Dusun Dalon RT 07/ RW 04 Desa Genengsari Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan.

### 2. Ainul wardah Fatmawati

Lahir di Sukoharjo, 1 September 2001. Penulis saat ini masih melaksanakan studi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Penulis berdomisili di Desa Manang, Dusun Babad Baru RT 03/RW 04, Kecamatan Grogol, Kabupaten Sukoharjo.

### 3. Dr. Meidawati Suswandari, M.Pd

Lahir di Purbalingga, 12 Mei 1987. Penulis merupakan istri seorang prajurit Angkatan Darat yang bertugas di Asrama Militer Yonif Mekanis Raider 413 Sukoharjo. Penulis memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jurusan S1 Pendidikan Sosiologi Antropologi di Universitas Sebelas Maret Surakarta/UNS (2009). Gelar Magister Pendidikan diperoleh dari S2 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di UNY Yogyakarta (2012). Sementara itu, gelar Doktor diperoleh dari S3 Ilmu Pendidikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta (2020) pada usia 33 tahun.

Penulis mengawali karir sebagai pengajar pada tahun 2013 di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo. Selain itu, juga sebagai reviewer pada 6 Jurnal Nasional di Indonesia.

Kegiatan pena dilakukan oleh Penulis semenjak duduk di bangku SMP. Beberapa tulisan yang pernah dimuat seperti puisi dan artikel yaitu di Majalah PD Sahabat (2004) dan Majalah Orientasi Pelajar/MOP (2005). Buku yang pernah ditulis yaitu Filsafat Ilmu (2013), Kewirausahaan (2014), Sosiologi Pendidikan (2016), Ontologi Puisi (2018), Dialek Banyumasan sebagai Konstruksi Budaya (2018),

Panduan Assesment IPS Online berbasis Classmarker (2018), Panduan Daring Learning berbasis Edmodo dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar (2019), Model Problem Based Learning Berbasis Budaya Akademik (2020), Secerch Harapan di Masa Corona (2020), dan Metodologi Penelitian PGSD/PGMI (2020), Psikologi Pendidikan (2020), To Be A Doctor (2021), serta Bunga Rampai Pendidikan “Perspektif Inovasi dan Kebijakan” (2021), Lesson Study Berbantuan Word Square dalam Pengembangan Kompetensi Profesional Dosen (2021). Terdapat pula karya sejumlah 48 artikel pada jurnal Nasional, 5 Jurnal Internasional, dan 16 Hak Karya Intelektual (HKI). Demikian pula penulis memiliki prestasi dalam bentuk penghargaan karya tertinggi peringkat 1 untuk Sinta Dikti di lingkungan Univet Bantara pada tahun 2022 dan tahun 2023.

4. Agus Supriyono, S.Pd

Penulis lahir pada tanggal 17 Agustus 1983. Penulis memperoleh gelar sarjana jurusan S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sebelas maret Surakarta (2008) dan S1 PGSD Universitas Terbuka( 2015). Adapun Karya Ilmiah yang pernah dibuat yaitu skripsi yang *berjudul Corellation study between Students Intelligence and writing ability toward Reading comprehension in SMP N 2 Mojolaban* 2007. Karya ilmiah kedua dengan judul Peningkatan Hasil belajar IPS model pembelajaran STAD Pada peserta didik kelas V SDN 03 Jaten 2022. Penulis saat ini menjadi mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Daljabatan Tahun 2023 di Universitas Sebelas Maret.

5. Teguh Agil Wibowo, S.Pd

Lahir di Karanganyar 26 Desember 1991. Penulis saat ini bekerja sebagai Guru di SD Negeri 03 Jaten sebagai guru kelas 4, selain sebagai guru penulis juga memiliki kegiatan sebagai pembina dan pelatih tim futsal SD Negeri 03 Jaten. Penulis berdomisili di Dagen, RT 001/ RW 012, Kecamatan Jaten, Karanganyar

6. Rafika Dian Rahmawati, S.Pd

Penulis lahir di Kebumen pada tanggal 13 September 1994. Penulis memperoleh gelar sarjana jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang pada tahun 2013. Adapun Karya Ilmiah yang pernah dibuat yaitu skripsi yang berjudul Keefektifan Model Pembelajaran

PBL Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gugus Wijaya Kusuma Ngaliyan Semarang. Penulis pernah mengikuti Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Bersubsidi di Universitas Muhammadiyah Jakarta pada tahun 2018.

7. Sutarti, S.Pd

Lahir di Karanganyar, 10 Desember 1981. Penulis memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan S1 Pendidikan MIPA Biologi Tahun 2004 dan PGSD Tahun 2015. Penulis mengawali karir sebagai pengajar Guru tahun 2004 - 2008 di SMPN 2 Serang Banten. Kemudian menikah tahun 2008 dan pindah ke SDN 03 Jaten pada tahun 2013. Kuliah Konversi PGSD lulus tahun 2015 dan diangkat juga di SDN 03 Jaten Karanganyar sampai sekarang.