

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. SILABUS

Satuan Pendidikan	: SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
Kelas/ Semester	: V/2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema	: 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)
Subtema	: 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan)
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 Menit)

Kompetensi Inti (KI) :

- KI 1** :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2** :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
- KI 3** :Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4** :Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Jenis Tes	Penilaian Bentuk Tes Tulis	Contoh	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Pengetahuan: 3.4.1 Mengidentifikasi peristiwa sumpah pemuda 3.4.2 Menyebutkan kongres dalam sumpah pemuda 3.4.3 Menjelaskan isi sumpah pemuda 3.4.4 Menguraikan makna sumpah pemuda	<ul style="list-style-type: none"> Peristiwa sumpah pemuda Kongres sumpah pemuda Isi sumpah pemuda Makna peristiwa sumpah pemuda 	<ul style="list-style-type: none"> Melalui kegiatan mengamati media pembelajaran <i>articulate storyline</i>, siswa dapat memahami peristiwa sumpah pemuda 	Tes	Tes Tulis	LP 1	6 X 35 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru kelas V Tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 4 Buku Siswa kelas V Tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 4 Media pembelajarn <i>interaktif articulate storyline</i> LKPD
			<ul style="list-style-type: none"> Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan kongres sumpah pemuda 	Non Tes	Observasi	LP 1		
			<ul style="list-style-type: none"> Melalui tanya jawab, siswa dapat membacakan isi sumpah pemuda 	Non Tes	Observasi	LP 1		
			<ul style="list-style-type: none"> Melalui kegiatan mengamati media <i>articulate storyline</i>, siswa dapat mencari informasi mengenai makna peristiwa sumpah pemuda 	Non Tes	Observasi	LP 1		
4.4 Menyajikan hasil identifikasi	Ketrampilan:			Non Tes	Observasi	LP 2		

mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa

- 4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai peristiwa sumpah pemuda
- 4.4.2 Melaksanakan kegiatan dalam upaya memaknai peristiwa sumpah pemuda

Sikap:

- Menerapkan perilaku berkarakter meliputi disiplin, percaya diri, dan kerja sama

- Melalui kegiatan diskusi, siswa dapat melaporkan hasil diskusi mengenai kongres sumpah pemuda
- Melalui diskusi siswa dapat menuliskan isi dari sumpah pemuda dengan hiasan yang menarik

Tes Tes Tulis LP 2

Non Tes Observasi LP 3

Lampiran 2. RPP

Lampiran 2. RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
Kelas/ Semester : V/2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema : 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)
Subtema : 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan)
Pembelajaran : 4
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 Menit)

A. Kompetensi Inti (KI) :

- KI 5** :Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 6 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
KI 7 :Memahami pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
KI 8 :Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kompetensi Dasar (KD) :

Ilmu Pengetahuan Sosial

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.5.1 Mengidentifikasi peristiwa sumpah pemuda
	3.5.2 Menyebutkan kongres dalam sumpah pemuda
	3.5.3 Menjelaskan isi sumpah pemuda
	3.5.4 Menguraikan makna sumpah pemuda
4.5 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	4.5.1 Menyajikan hasil identifikasi mengenai peristiwa sumpah pemuda
	4.5.2 Melaksanakan kegiatan dalam upaya memaknai peristiwa sumpah pemuda

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan mengamati media pembelajaran IPS interaktif *Articulate Storyline*, siswa dapat memahami peristiwa sumpah pemuda.
2. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan kongres dalam peristiwa sumpah pemuda
3. Melalui diskusi siswa dapat menuliskan isi sumpah pemuda
4. Melalui kegiatan mengamati media pembelajaran IPS interaktif *Articulate Storyline*, siswa dapat mencari informasi mengenai makna peristiwa sumpah pemuda
5. Melalui diskusi siswa dapat menyajikan hasil identifikasinya mengenai peristiwa sumpah pemuda
6. Melalui kegiatan siswa dapat melakukan kegiatan dalam upaya memaknai peristiwa sumpah pemuda

D. Materi Pembelajaran :

1. Peristiwa sumpah pemuda
2. Kongres sumpah pemuda
3. Isi sumpah pemuda
4. Makna peristiwa sumpah pemuda

E. Metode Pembelajaran :

Pendekatan : Saintifik

Metode : Ceramah, Diskusi, dan Tanya Jawab

Model : Inkuiri

Tahap-tahap model inkuiri :

- a. **Menarik perhatian siswa.** Membina suasana yang responsif diantara siswa (**Fase 1**)
- b. **Merumuskan masalah.** Mengemukakan permasalahan untuk diinkuiri atau ditemukan melalui media pembelajaran IPS interaktif *articulate storyline*. Kemudian mengajukan pertanyaan kearah mencari, merumuskan dan memperjelas permasalahan dari media pembelajaran tersebut (**Fase 2**)
- c. **Mengajukan hipotesis.** Mengajukan pertanyaan kepada siswa yang bersifat mencari dan mengajukan informasi atas data tersebut (**Fase 3**)
- d. **Merumuskan hipotesis.** Merumuskan hipotesis atau perkiraan yang merupakan jawaban dari pertanyaan tersebut. Perkiraan jawaban ini akan terlihat setidaknya setelah pengumpulan data dan pembuktian atas data. Siswa mencoba merumuskan hipotesis dari permasalahan tersebut, sedangkan guru membantu dengan pertanyaan-pertanyaan pancingan (**Fase 4**)
- e. **Menguji hipotesis.** Menguji hipotesis, guru mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data untuk pembuktian hipotesis (**Fase 5**)
- f. **Kesimpulan.** Pengambilan kesimpulan dilakukan oleh guru dan siswa (**Fase 6**)

F. Sumber dan Media Pembelajaran :

Sumber:

- Buku Guru kelas V Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 4
- Buku Siswa kelas V Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 4
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Media:

- Media pembelajaran IPS interaktif *Articulate Storyline*

G. Langkah- Langkah Pembelajaran :

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar dan kondisi kesehatan mereka. Sambil mengingatkan siswa untuk selalu bersyukur atas segala nikmat Tuhan YME. Religius 2. Siswa berdoa sebelum memulai kegiatan, guru menekankan pentingnya berdoa (agar apa yang dikerjakan dan ilmu yang didapat akan bermanfaat). Berdoa dapat dipimpin oleh guru atau salah satu siswa yang ditunjuk (selama berdoa guru mengamati dengan seksama sikap siswa data berdoa). Religius 3. Guru memeriksa kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran siswa, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. Disiplin 4. Pembiasaan membaca 5 menit sebelum kegiatan pembelajaran. Literasi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. 6. Guru membuka pelajaran dengan melakukan Apersepsi dengan menciptakan permasalahan awal: <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada salah satu atau sebagian siswa mengenai peristiwa sumpah pemuda b. Guru menanyakan apakah ada makna dari peristiwa sumpah pemuda tersebut. 7. Guru mengkondisikan siswa untuk belajar hari ini yaitu mengenai peristiwa sumpah pemuda, kongres sumpah pemuda, isi sumpah pemuda, dan makna peristiwa sumpah pemuda. 	20 Menit

1. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan dilakukannya *Pretest*. Masing-masing siswa diberikan *pretest* berupa angket untuk mengukur minat belajar sebelum dilakukannya *treatmen* (perlakuan) pembelajaran menggunakan media pembelajaran *articulate storyline*.
2. Siswa diberi waktu 10 menit untuk mengisi angket minat belajar siswa sesuai dengan jawaban masing-masing, setelah selesai siswa dapat mengumpulkan kepada guru

B. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media**Pembelajaran IPS Interaktif *Articulate Storyline***

1. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari pada pagi hari ini yaitu tentang “Sumpah Pemuda”
2. Siswa diarahkan untuk saling bertanya jawab mengenai “apa sih yang kamu ketahui tentang peristiwa sumpah pemuda itu?”. ***Percaya diri***
3. Guru memberikan sedikit gambaran berupa penjelasan singkat mengenai peristiwa sumpah pemuda. ***Fase 1***
4. Siswa bersama dengan guru menggunakan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* yaitu dengan materi sumpah pemuda.
5. Guru memberikan materi pembelajaran berbasis *articulate storyline*. ***Fase 2***
6. Siswa menyimak dengan baik dan seksama materi sumpah pemuda pada media pembelajaran yang diberikan.
7. Guru memberikan arahan dan penjelasan materi yang disajikan pada media *articulate storyline*, agar siswa dapat memahaminya dengan baik.
8. Siswa juga diajak untuk melakukan kegiatan tanya jawab materi sumpah pemuda yang disajikan dalam media pembelajaran *articulate storyline*. ***Fase 3***
9. Setelah itu, siswa diajak berdiskusi bersama guru. Siswa diminta untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai materi pembelajaran hari ini dengan cara berdiskusi. Untuk itu, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. ***Fase 4***
10. Setiap kelompok diberikan LKPD oleh guru yang harus didiskusikan bersama anggota

kelompoknya. Guru memberikan waktu untuk berdiskusi selama 10 menit. **Kerja sama Fase 5**

11. Setelah selesai, setiap kelompok maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusinya, dan guru memberikan penjelasan mengenai jawaban dari masing-masing kelompok.

Percaya diri

12. Siswa menyimak penguatan jawaban yang diberikan oleh guru mengenai hasil diskusi yang telah dilakukan. **Fase 6**
13. Siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing setelah melakukan diskusi, dan mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru.

C. Pemberian Posttest

1. Guru memberikan *posttest* kepada masing-masing siswa berupa angket untuk mengukur minat belajar siswa setelah dilakukannya treatment (*perlakuan*) pembelajaran menggunakan media *articulate storyline*.
2. Siswa diberikan waktu selama 10 menit untuk mengisi angket minat belajar siswa sesuai dengan jawaban masing-masing, dan setelah selesai siswa dapat mengumpulkan kepada guru.

Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru melakukan **refleksi** dari kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan guna mengetahui apakah siswa mampu mengemukakan hasil belajar. **25 Menit**
2. Siswa bersama guru bersama-sama membuat **simpulan** dari kegiatan pembelajaran hari ini mengenai materi apa saja yang telah dipahami dan pengetahuan apa saja yang telah di dapat
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
4. Guru memberikan motivasi dan pesan moral kepada siswa.
5. Kegiatan diakhiri dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, kebersihan kelas, dan doa bersama. **Disiplin, Religius**
6. Salam penutup. **Religius**

H. Penilaian Hasil Belajar :

1. Sikap
Jenis Penilaian : Non Test
Teknik Penilaian : Observasi
2. Pengetahuan
Jenis Penilaian : Test
Teknik Penilaian : Test Tertulis (evaluasi)
3. Keterampilan
Jenis Penilaian : Non Test
Teknik penilaian : Kinerja
4. Remedial
Siswa yang belum menguasai materi akan dijelaskan kembali oleh guru. Guru akan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis
5. Pengayaan
Siswa diminta menjawab soal-soal terkait dengan materi pembelajaran

MATERI PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
Kelas/ Semester	: V/ 2
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Tema	: 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan)
Subtema	: 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan)
ay	

SUMPAH PEMUDA



**KAPAN DAN APA
SIH PENYEBAB
SUMPAH
PEMUDA?**



**ORGANISASI
APA SAJA YANG
TERLIBAT?**



**SIAPA SAJA SIH
TOKOH YANG
BERPERAN
DALAM SUMPAH
PEMUDA?**



**APA MAKNA
DARI SUMPAH
PEMUDA?**



**BAGAIMANA ISI
DARI SUMPAH
PEMUDA?**



**ADA BERAPA
KONGRES YANG
TERJADI?**



AYO MEMBACA!



A. Peristiwa Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda adalah satu tonggak utama dalam sejarah pergerakan kemerdekaan Indonesia. Ikrar ini dianggap sebagai kristalisasi semangat untuk

menegaskan cita-cita berdirinya negara Indonesia. Berikut materi mengenai peristiwa sumpah pemuda :

a. Hari Sumpah Pemuda

Sumpah Pemuda adalah keputusan Kongres Pemuda Kedua yang diselenggarakan dua hari, 27-28 Oktober 1928 di Batavia (kini bernama Jakarta). Keputusan ini menegaskan cita-cita akan "tanah air Indonesia", "bangsa Indonesia", dan "bahasa Indonesia".

b. Penyebab Sumpah Pemuda

Penyebab sumpah pemuda di adakan karena organisasi pemuda pada saat itu masih bersifat kedaerahan dan mudah untuk dipecahkan oleh Belanda. Permasalahan tersebut menjadikan organisasi pemuda tersebut menjadi satu untuk melawan penjajah.

c. Organisasi yang Terlibat



Jong Java merupakan suatu organisasi kepemudaan yang dibangun oleh Satiman Wisjoosandjojo di Gedung STOVIA pada tanggal 7 maret 1915, dengan nama awal Tri Koro Dharmo



Jong Sumatra Bond, organisasi ini didirikan 9 desember 1917. Organisasi ini memiliki anggota perjuangan kemerdekaan nasional yang hebat terutama Moh. Yamin, karena beliau merupakan salah satu pencetus sumpah pemuda.



Jong Islamiaten Bond, organisasi perhimpunan pemuda dan pelajar Islam Hinda Belanda yang didirikan pada tanggal 1 Januari 1925 di Batavia.



PPPI (Perhimpunan Peladjar- Peladjar Indonesia), merupakan suatu organisasi yang didirikan pada bulan September 1928 oleh para mahasiswa Rechtshoogeschool te Batavia, dan Technische Hoogeschool te Bandoeng.



Jong Ambon, organisasi yang berdiri pada tahun 1917 dan diketuai oleh J. Kayadu. Dengan tujuan untuk menggalang persatuan, kesatuan dan mempererat tali persaudaraan di kalangan pemuda Ambon/ Maluku.



Jong Batak, organisasi yang berdiri pada tahun 1926 dengan diketuai oleh Sanusi Pane dan Amir Sjarifudinin Harahap. Jong batak ini juga turut terlibat dalam kongres pemuda yang kedua di mana lahirnya Sumpah Pemuda.



Sekar Rukun, suatu organisasi para pemuda di wilayah Sunda yang di dirikan oleh para siswa Sekolah Guru di Jalan Gunungsari, Batavia, pada tanggal 26 Oktober 1919.



Pemuda Kaum Betawi, organisasi untuk para pemuda Betawai yang di dirikan pada tahun 1927. Organisasi ini diketuai oleh Mohammad Tabrani



Jong Celebes, organisasi yang didirikan pada tanggal 25 april 1919 oleh para tokoh muda Minahasa. Jong Celebes juga ikut serta dalam peristiwa kongres Sumpah Pemuda.

d. Tokoh dalam Sumpah Pemuda

Beberapa tokoh yang ikut serta dalam peristiwa sumpah pemuda, sebagai berikut:



**Prof. Mr. Soenari
Sastrowardoyo**

Penasihat panitia dalam merumuskan Sumpah Pemuda dan pembicaranya



M. Yamin

Memberikan usulan dan mendorong agar bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan



W. R Supratman

Dikenal sebagai seorang wartawan, pengarang, dan pencipta lagu Indonesia Raya yang dikumandangkan saat pengesahan Sumpah Pemuda.



Amir Syarifuddin Harahap

Tokoh yang merupakan wakil dari organisasi Jong Batak, beliau memberikan kontribusi berupa ide- ide saat perumusan Sumpah Pemuda,



Djoko Marsaid

Menjabat sebagai wakil ketua kongres pemuda II, beliau merupakan ketua dari Jong Java dan mewakili organisasinya dalam kongres.



S. Mangoensarkoro

Saat kongres pemuda I dan II, sarmidi merupakan aktifis pendidikan. Ki Sarmidi menyampaikan gagasannya mengenai pentingnya pendidikan.



J. Leimena

Ketua organisasi pemuda Jong Ambon, merupakan seorang dokter, politisi, dan pahlawan nasional Indonesia



Soegondo Djojopoespito

Tokoh penting yang memimpin jalannya kegiatan kongres pemuda II, beliau merupakan tokoh yang memiliki peranan dalam berlangsungnya kongres.

B. Kongres Sumpah Pemuda

a. Kongres Pemuda I

- Kongres pemuda pertama dilaksanakan pada tanggal 30 April hingga 2 Mei 1926.
- Bertempat di kawasan Lapangan Banteng, Jakarta.

- Kongres Pemuda I diketuai oleh Mohammad Tabrani dan Soemarno ditetapkan sebagai wakilnya.
- Membahas mengenai persoalan antara lain, pembentukan badan terpusat, gagasan persatuan, peran wanita, peran agama, serta peran bahasa menuju Indonesia Merdeka.

b. Kongres Pemuda II

- Kongres pemuda kedua dilaksanakan pada tanggal 27- 28 Oktober 1928.
- Berlangsung di tiga tempat antara lain, di kawasan gedung Katholikke Jongelingen Bond, hari kedua berkawasan di gedung Oost Java, dan dihari penutupun dilaksanakan di gedung Indonesische Clubgebouw di Jalan Keramat Raya No. 106
- Kongres Pemuda II diketahui oleh Sugondo Joyopuspito
- Rapat ini membahas mengenai perumusan naskah sumpah pemuda, dan menghasilkan keputusan ikrar sumpah pemuda.

C. Isi Sumpah Pemuda



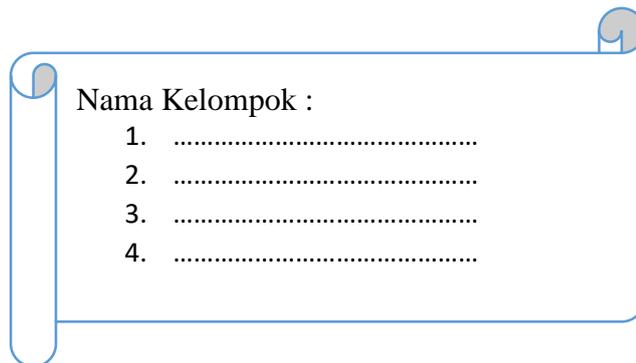
D. Makna Sumpah pemuda

Peristiwa Sumpah Pemuda merupakan hal penting bagi bangsa Indonesia, dengan itu beberapa makna yang dapat diambil dalam Sumpah Pemuda sebagai berikut:

- Menyatukan perjuangan bangsa Indonesia
- Memaknai rasa cinta kepada bangsa Indonesia
- Mendorong semangat juang generasi muda
- Menekankan rasa bangga akan bahasa Indonesia
- Sebagai ajakan untuk menjaga keutuhan bangsa Indonesia
- Mengajarkan nilai- nilai persatuan

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : V/2
Tema/ Subtema : 7/1
Pembelajaran : 4



Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.

Tujuan: Menyajikan hasil identifikasi mengenai peristiwa sumpah pemuda

Cara Kerja:

- a. Amatilah informasi apa saja yang terkandung dalam media pembelajaran interaktif *articulate storyline* tersebut!
- b. Buatlah catatan dari media tersebut, untuk mempermudah dalam mengerjakan laporan!
- c. Laporkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan dibawah ini!

Analisis:

1. Tuliskan informasi apa saja yang dapat kalian temukan dari media *articulate storyline* tersebut!
2. Buatlah ringkasan materi dari informasi yang sudah kalian dapatkan!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : V/2
Tema/ Subtema : 7/1
Pembelajaran : 4

Nama Kelompok :

1.
2.
3.

Tujuan : Melaksanakan kegiatan dalam upaya memaknai peristiwa sumpah pemuda

Cara Kerja :

- a. Mengamati gambar di bawah ini!
- b. Menuliskan informasi yang sesuai dengan gambar yang diberikan!
- c. Melakukan kegiatan menuliskan isi sumpah pemuda dan membacakan sumpah pemuda!
- d. Laporkan hasil kegiatan kalian dalam bentuk gambar/ video!

Analisis :

1. Sebutkan beberapa informasi yang terkandung pada gambar di bawah ini!

 <p>Peristiwa sumpah pemuda yang dilakukan oleh pemuda Indonesia pada tanggal 28 Oktober 1928.</p>	 <p>Pertemuan Pemuda-Anhuta Sekeloa 27-28 Oktober 1928</p>

2. Tuliskan isi sumpah pemuda dengan hiasan yang menarik dan bacakan isi sumpah pemuda tersebut di depan kelas!

SOAL EVALUASI

Satuan Pendidikan : SDN Sugihwaras Candi Sidoarjo
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : V/2
Tema/ Subtema : 7/1
Pembelajaran : 4

Nama	:
Kelas	:

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- Hari lahirnya sumpah pemuda diperingati pada tanggal.....
 - 28 September 1928
 - 28 Oktober 1982
 - 28 Oktober 1928
 - 28 September 1982
- Pernyataan yang benar mengenai penyebab peristiwa sumpah pemuda adalah.....
 - Adanya gejatan senjata dari penjajah
 - Organisasi pemuda yang kedaerahan dan mudah dipecahkan
 - Kurangnya rasa Nasionalisme pemuda
 - Solidnya organisasi pemuda yang ada di Indonesia
- Organisasi yang terlibat dalam peristiwa sumpah pemuda, *kecuali*.....
 - Jong Java, Jong Batak, dan Sekar Rukun
 - Jong Islamiaten, Jong Ambon, dan Jong Sumatranen Bond
 - Jong Batak, PPPI, dan Pemuda Kaum Betawi
 - Jong Celebes, Jong Java, dan Jong Semarang
- Organisasi yang didirikan untuk mempererat tali persaudaraan pemuda ambon adalah.....
 - Jong Java
 - Jong Sumatranen Bond
 - Jong Ambon
 - Jong Batak
- Tokoh yang memberikan usulan mengenai bahasa Indonesia menjadi bahasa persatuan adalah.....
 - W.R Supratman
 - M. Yamin
 - Amir Syarifudin Harahap

- d. Soegondo
- 6. Tokoh yang menjadi pencipta lagu Indonesia Raya dan menjadi pengiring dalam berlangsungnya kongres pemuda adalah.....
 - a. W. R Supratman
 - b. M. Yamin
 - c. Djoko Marsaid
 - d. Amin Syarifuddin
- 7. Kongres pemuda II dimulai pada tanggal....
 - a. 30 April 1927
 - b. 30 April 1926
 - c. 2 Mei 1927
 - d. 2 Mei 1926
- 8. Berjalannya kongres pemuda I dipimpin oleh.....
 - a. Mohammad Tabrani
 - b. Moh. Yamin
 - c. Djoko Marsaid
 - d. J. Leimena
- 9. Kongres pemuda I membahas mengenai beberapa persoalan, *kecuali*.....
 - a. Gagasan persatuan
 - b. Membahas peran agama dan wanita
 - c. Pembentukan badan terpusat
 - d. Pembentukan dan pembacaan ikrar sumpah pemuda
- 10. Kongres pemuda II diketuai oleh tokoh bernama....
 - a. Moh. Yamin
 - b. Soepratman
 - c. Soegondo Joyopuspito
 - d. Djoko Marsaid
- 11. Kongres pemuda II dilakukan dengan tujuan untuk membahas.....
 - a. Gagasan persatuan
 - b. Membahas peran agama dan wanita
 - c. Pembentukan badan terpusat
 - d. Perumusan dan pembacaan ikrar sumpah pemuda
- 12. Berikut yang termasuk isi dari sumpah pemuda adalah.....
 - a. Bahasa kesatuan, bahasa Indonesia
 - b. Adat istiadat
 - c. Suku bangsa Indonesia
 - d. Agama bangsa Indonesia
- 13. Sumpah pemuda memiliki makna bagi bangsa Indonesia, yaitu.....
 - a. Memecah belah persatuan bangsa Indonesia
 - b. Menjadikan adanya pertengkaran antar masyarakat
 - c. Mendorong semangat juang generasi muda Indonesia
 - d. Ajakan untuk permusuhan antar suku atau adat
- 14. Makna sumpah pemuda dapat diterapkan di lingkungan sekolah, contohnya.....
 - a. Perkelahian antar teman di kelas
 - b. Tidak menghargai teman
 - c. Mencontek saat ujian

- d. Kerja sama dalam hal kebaikan
15. Pengamalan sumpah pemuda di lingkungan masyarakat, contohnya...
- a. Acuh jika tetangga mengalami kesulitan
 - b. Mengikuti kegiatan masyarakat seperti kerja bakti
 - c. Tidak menghargai privasi orang lain
 - d. Memutar music saat orang lain menjalankan ibadah

**LEMBAR VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL**

Judul Penelitian : Pengaruh Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN Sugihwaras
Peneliti : Rosa Meilina Nurcahyanti
Pembimbing : Feri Tirtoni M.Pd
Instansi : FPIP (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Identitas Validator

Nama : Akbar Wiguna
NIP : 18178

A. Petunjuk:

1. Bapak/ Ibu dapat memberikan tanda checklis (✓) pada kolom penilaian yang sudah disediakan.
2. Adapun angka- angka yang terdapat pada kolom penilaian yang dimaksud adalah sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Baik
 - 2 : Cukup Baik
 - 3 : Baik
 - 4 : Sangat Baik

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Materi Pembelajaran	a. Media Audiovisual yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran				✓
		b. Penggunaan media Audiovisual sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran				✓

- | | | | |
|----|------------------|---|---|
| 2. | Tampilan | a. Media Audiovisual menyajikan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran | ✓ |
| | | b. Kejelasan sound pada media pembelajaran yang sesuai dan menarik | ✓ |
| | | c. Tampilan warna media Audiovisual yang jelas dan menarik | ✓ |
| | | d. Huruf yang digunakan mudah dibaca dan dipahami | ✓ |
| | | e. Kesesuaian urutan antar slide pada media pembelajaran dengan materi pembelajaran | ✓ |
| | | f. Kalimat yang digunakan mudah dipahami | ✓ |
| 3. | Daya Tarik Siswa | a. Media Audiovisual dapat mempermudah siswa dalam belajar | ✓ |
| | | b. Penggunaan media Audiovisual mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru | ✓ |
| | | c. Penggunaan media Audiovisual dapat menarik perhatian siswa dalam belajar | ✓ |
| | | d. Penyajian media Audiovisual mampu mengembangkan minat belajar siswa | ✓ |

C. Penilaian Umum

Adapun huruf- huruf yang terdapat pada kolom penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- A = dapat digunakan tanpa revisi
- B = dapat digunakan dengan revisi sedikit
- C = dapat digunakan dengan revisi sedang
- D = dapat digunakan dengan revisi banyak
- E = tidak dapat digunakan

Penilaian Media Pembelajaran Secara Umum :

Bapak/ Ibu dapat memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian yang telah disediakan mengenai kesimpulan media Audiovisual

Uraian	A	B	C	D	E
--------	---	---	---	---	---

Penilaian secara umum mengenai media Audiovisual	✓				
--	---	--	--	--	--

D. Komentar/ Saran Perbaikan

Media sudah bagus, penggunaan audio sudah sesuai dan jelas, desain tampilan juga sudah menarik, keterbacaan sudah bagus.

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI



Lampiran. Foto Kegiatan Penelitian



