

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI KURIPAN 04 KECAMATAN KESUGIHAN <i>Alamat : Jl. Kyai Syamsudin No. 21 Kuripan - Kesugihan</i> <i>Email : sdn.kuripan04@gmail.com</i> CILACAP Kode Pos 53274
<u>SURAT IZIN OBSERVASI</u> Nomor : 421.2 /049/ K.16.34/ 15	
Yang bertanda tangan di bawah ini : Nama : ROCHMAT HARYADI, S.Pd.SD NIP : 19711114 199703 1 005 Jabatan : Kepala SD Negeri Kuripan 04 Kesugihan Unit Kerja : SD Negeri Kuripan 04	
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa : Nama : FITRI AMINAH NIM : 18862061004 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar , S1 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap	
Yang bersangkutan diatas kami beri izin untuk melaksanakan observasi dan penelitian untuk melengkapi skripsi di SD Negeri Kuripan 04 Kecamatan Kesugihan Kabupaten Cilacap. Demikian surat izin ini di buat dengan sebenar – benarnya dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.	
Cilacap, 10 Juni 2025 Kepala Sekolah  ROCHMAT HARYADI, S.Pd.SD NIP. 19711114 199703 1 005	

Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Ahli Media :

Tanggal :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Kualitas Media	Kualitas bahan media				
	Daya tarik media				
	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul				
	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul				
Tingkat keterbacaan media	Jenis huruf yang digunakan dalam media				
	Ukuran huruf yang digunakan dalam media				
	Warna tulisan yang digunakan dalam media				
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.**

$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, ..., 20...

Validasi Ahli Media

Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Ahli Materi :

Tanggal :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kebangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Pembelajaran	Ketetapan tema				
	Ketetapan metodologi (cara penyampaian)				
	Interaktivitas				
	Kemudahan materi untuk dipahami siswa				
	Keleuasaan dan kemudahan kontrol pengguna				
	Kualitas umpan balik				
Isi	Kesesuaian materi				
	Keruntutan penyajian materi				
	Keakuratan isi materi yang disajikan				
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.**

$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, ... 20...

Validasi Ahli Materi

Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Ahli Bahasa :

Tanggal :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Bahasa terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

2. Kriteria Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Kriteria Bahasa	Kebenaran tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia				
	Kebenaranejaan yang digunakan sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan (EYD)				
	Kebenaran istilah yang digunakan				
	Kebenaran tanda baca yang digunakan				
	Media konsisten dalam menggunakan simbol atau lambang				
	Bahasa yang digunakan tidak ambigu atau bermakna ganda				
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.**

$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, ... 20...

Validasi Ahli Bahasa

Lampiran 5. Lembar Penilaian Guru

LEMBAR PENILAIAN GURU

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Nama Guru :

Nama Sekolah :

Tanggal :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu guru terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kebangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Materi	Kesesuaian materi dengan CP & TAPI				
	Kejelasan bahasa yang digunakan				
	Kejelasan materi yang disajikan				
	Ketetapan tata letak tulisan				
	Ketetapan penggunaan warna				
Tampilan	Ketetapan penggunaan teks				
	Ketetapan penggunaan gambar				
	Kemudahan penggunaan				
	Meningkatkan motivasi belajar				
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (√) untuk memberikan kesimpulan terhadap **MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.**

$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, ... 20...

Guru

Lampiran 6. Lembar Respon Siswa

LEMBAR RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Nama Siswa :

Nama Sekolah :

Tanggal :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kebangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian

Skor 1: Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Materi	Kesesuaian materi dengan CP & TAPI				
	Kejelasan bahasa yang digunakan				
	Kejelasan materi yang disajikan				
	Kecukupan latihan soal				
	Ketepatan tata letak				
	Ketepatan penggunaan warna				
	Ketepatan penggunaan teks				
Tampilan	Ketepanaa penggunaan gambar				
	Kejelasan petunjuk penggunaan				
	Kemudahan penggunaan				
	Meningkatkan motivasi belajar				
Jumlah					
Total					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

Siswa dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV**.

$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, ... 20...

Responden

Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Sasaran : Siswa Kelas IV
Peneliti : Fitri Aminah
Ahli Bahasa : Samudra W. U.
Tanggal : 09 Mei 2025

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli Bahasa terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian
Skor 1 : Sangat Kurang (SK)
Skor 2 : Kurang (K)
Skor 3 : Baik (B)
Skor 4 : Sangat Baik (SB)

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap **MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.**

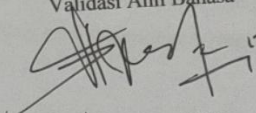
$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	✓
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, 09 Mei 2025

Validasi Ahli Bahasa


Sanin Ari WU

Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Ahli Materi : Gigih Winandika

Tanggal : 10 Mei 2025

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)



B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1 SK	2 K	3 B	4 SB
Pembelajaran	Ketetapan tema				✓
	Ketetapan metodologi (cara penyampaian)			✓	
	Interaktivitas			✓	
	Kemudahan materi untuk dipahami siswa				✓
	Keleuasaan dan kemudahan kontrol pengguna				✓
	Kualitas umpan balik			✓	
	Kesesuaian materi				✓
Isi	Keruntutan penyajian materi			✓	
	Keakuratan isi materi yang disajikan				✓
Jumlah				12	20
Total				32	

DI

sal
ali

, M.Pd.

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.

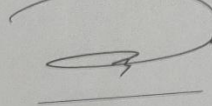
$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	✓
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, 10 Mei 2025

Validasi Ahli Materi



Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI
SEKITAR KITA KELAS IV SD NEGERI KURIPAN 04

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Sasaran : Siswa Kelas IV

Peneliti : Fitri Aminah

Ahli Media : *Yusuf Hasan B.*

Tanggal : *9 Mei 2025*

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media terhadap media pembelajaran video animasi yang peneliti kembangkan. Pendapat, kritik, saran serta koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi lembar validasi, peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
2. Kriteria Penilaian

Skor 1 : Sangat Kurang (SK)

Skor 2 : Kurang (K)

Skor 3 : Baik (B)

Skor 4 : Sangat Baik (SB)

B. Aspek Penilaian:

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
		SK	K	B	SB
Kualitas Media	Kualitas bahan media			✓	
	Daya tarik media			✓	
	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul		✓		
	Komposisi dan tata letak tulisan pada sampul		✓		
Tingkat keterbacaan media	Jenis huruf yang digunakan dalam media			✓	
	Ukuran huruf yang digunakan dalam media			✓	
	Warna tulisan yang digunakan dalam media			✓	
Jumlah			4	15	
Total			19		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Durasi video animasi gaya ditambahkan sesuai
45 standar krtk pembelajaran min 15 menit

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check list (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP GAYA DI SEKITAR KITA KELAS IV.

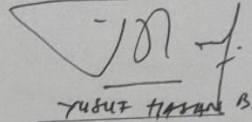
$$P = \frac{\text{Total Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Jawaban Tertinggi}} \times 100\%$$

Kesimpulan :

Presentase	Kategori	Check List
76%-100%	Sangat Layak tanpa revisi	
56-76%	Layak dengan sedikit revisi	✓
40%-55%	Cukup Layak dan sebagian revisi	
0-39%	Kurang Layak harus revisi total	

Cilacap, 9 Mei, 2025

Validasi Ahli Media


Yusef Hidayat B.

YA I

sal
ali

Lampiran 10. Kisi-kisi Soal

KISI-KISI SOAL

Kelas/Semester : IV/1
 Mata Pelajaran : IPAS
 BAB : 3. Gaya di Sekitar Kita
 Topik : A. Pengaruh Gaya terhadap Benda
 Jumlah Soal : Pilihan Ganda 1–20

MUATAN PELAJARAN	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL	NO. SOAL
IPAS	BAB 3 Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda.	Disajikan gambar atau situasi, siswa dapat menyebutkan jenis gaya yang bekerja pada benda.	PG	1, 2, 4, 6, 11, 12, 14, 19
		Disajikan gambar atau situasi, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah gerak benda.	PG	3, 10, 20
		Disajikan ilustrasi, siswa dapat menyimpulkan bahwa gaya dapat mengubah bentuk benda.	PG	5, 18
		Disajikan ilustrasi, siswa dapat menyimpulkan bahwa gaya dapat mempercepat atau memperlambat gerak benda.	PG	7, 13, 16

		Disajikan situasi, siswa dapat mengidentifikasi gaya gesek dan perannya dalam kehidupan sehari-hari.	PG	8, 15, 17
		Disajikan pernyataan atau gambar, siswa dapat menyimpulkan bahwa satu benda dapat dikenai lebih dari satu gaya.	PG	9

Lampiran 11. Soal Evaluasi IPAS

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa :

Soal Pilihan Ganda

1. Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
 - a. Mengubah warna benda
 - b. Mengubah bentuk dan arah benda
 - c. Mengubah suara benda
 - d. Mengubah rasa benda
2. Gaya dapat menyebabkan benda
 - a. Menjadi lebih berat
 - b. Berubah bentuk dan gerak
 - c. Menjadi transparan
 - d. Tidak dapat bergerak
3. Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
 - a. Membuka tutup botol
 - b. Menarik pintu
 - c. Menendang bola
 - d. Menyapu lantai
4. Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
 - a. Dorongan
 - b. Tarikan
 - c. Guncangan
 - d. Panas
5. Gaya otot bekerja saat kita
 - a. Menyalakan televisi
 - b. Menendang bola
 - c. Menyiram tanaman
 - d. Memasak air
6. Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
 - a. Palu
 - b. Setrika
 - c. Kompas
 - d. Sapu
7. Gaya gesek terjadi saat
 - a. Kita mendengarkan musik
 - b. Mobil melaju di jalan
 - c. Air direbus
 - d. Kita berbicara
8. Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
 - a. Mendinginkan benda
 - b. Membuat benda lebih halus
 - c. Menghambat gerak benda
 - d. Mempercepat cahaya
9. Gaya pegas dapat ditemukan pada
 - a. Bola
 - b. Penghapus

- c. Pegas kasur
 - d. Kertas
10. Fungsi gaya pegas adalah
 - a. Mendinginkan udara
 - b. Memutar arah angin
 - c. Mengembalikan benda ke posisi semula
 - d. Mengurangi gaya gesek
 11. Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
 - a. Dorong
 - b. Pegas
 - c. Gesek
 - d. Tarik
 12. Gaya dorong bekerja saat kita
 - a. Menutup pintu
 - b. Menjahit pakaian
 - c. Mencuci piring
 - d. Memotong kertas
 13. Gaya gesek yang terlalu besar dapat
 - a. Mempermudah gerakan
 - b. Menghasilkan bunyi
 - c. Menghambat gerakan
 - d. Mengubah bentuk''''
 14. Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
 - a. Membuka jendela
 - b. Menulis dengan pensil
 - c. Mendengarkan radio
 - d. Menyalakan kipas
 15. Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
 - a. Plastik
 - b. Kaca
 - c. Logam
 - d. Kain
 16. Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
 - a. Bola dilempar ke dinding
 - b. Karet ditarik
 - c. Air dimasukkan ke botol
 - d. Kaca dibersihkan
 17. Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
 - a. Gravitasi dan otot
 - b. Magnet dan listrik
 - c. Pegas dan gesek
 - d. Tarik dan dorong
 18. Gaya gravitasi membuat benda
 - a. Terbang ke atas
 - b. Bergerak ke samping
 - c. Jatuh ke bawah
 - d. Berputar
 19. Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
 - a. Buku yang diam di rak
 - b. Batu yang tenggelam di air
 - c. Mobil yang melaju saat digas
 - d. Ember yang ditaruh di lantai
 20. Jika tidak ada gaya, maka benda akan
 - a. Tetap bergerak
 - b. Diam selamanya
 - c. Bergerak cepat
 - d. Terbang sendiri

Kunci Jawaban Soal Evaluasi IPAS

Topik : A. Gaya di Sekitar Kita

Kelas : IV / Semester 2

- | | |
|----|---|
| 1 | b |
| 2 | b |
| 3 | c |
| 4 | a |
| 5 | b |
| 6 | C |
| 7 | B |
| 8 | C |
| 9 | C |
| 10 | C |
| 11 | D |
| 12 | A |
| 13 | C |
| 14 | B |
| 15 | C |
| 16 | B |
| 17 | A |
| 18 | C |
| 19 | C |
| 20 | B |

Lampiran 12 Hasil Pretets Evaluasi

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : Safitza Alifia

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
☐ a. Mengubah warna benda
☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
☐ c. Mengubah suara benda
☐ d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda
☐ a. Menjadi lebih berat
☒ b. Berubah bentuk dan gerak
☐ c. Menjadi transparan
☐ d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
☐ a. Membuka tutup botol
☐ b. Menarik pintu
☒ c. Menendang bola
☐ d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
☒ a. Dorongan
☐ b. Tarikan
☐ c. Guncangan
☐ d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita
☐ a. Menyalakan televisi
☒ b. Menendang bola
☐ c. Menyiram tanaman
☐ d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
☐ a. Palu
☐ b. Setrika
☒ c. Kompas
☐ d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat
☐ a. Kita mendengarkan musik
☒ b. Mobil melaju di jalan
☐ c. Air direbus
☐ d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
☐ a. Mendinginkan benda
☐ b. Membuat benda lebih halus
☒ c. Menghambat gerak benda
☐ d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada
☐ a. Bola
☒ b. Penghapus
☐ c. Pegas kasur
☐ d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah
☐ a. Mendinginkan udara
☒ b. Memutar arah angin
☐ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
☐ d. Mengurangi gaya gesek
- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
☐ a. Dorong
☐ b. Pegas
☒ c. Gesek
☐ d. Tarik
- Gaya dorong bekerja saat kita
☒ a. Menutup pintu
☐ b. Menjahit pakaian
☐ c. Mencuci piring
☐ d. Memotong kertas
- Gaya gesek yang terlalu besar dapat
☐ a. Mempermudah gerakan
☐ b. Menghasilkan bunyi
☒ c. Menghambat gerakan
☐ d. Mengubah bentuk
- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
☒ a. Membuka jendela
☐ b. Menulis dengan pensil
☐ c. Mendengarkan radio
☐ d. Menyalakan kipas
- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
☐ a. Plastik
☐ b. Kaca
☒ c. Logam
☐ d. Kain
- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
☒ a. Bola dilempar ke dinding
☐ b. Karet ditarik
☐ c. Air dimasukkan ke botol
☐ d. Kaca dibersihkan
- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
☐ a. Gravitasi dan otot
☐ b. Magnet dan listrik
☐ c. Pegas dan gesek
☒ d. Tarik dan dorong
- Gaya gravitasi membuat benda
☐ a. Terbang ke atas
☒ b. Bergerak ke samping
☐ c. Jatuh ke bawah
☐ d. Berputar
- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
☐ a. Buku yang diam di rak
☐ b. Batu yang tenggelam di air
☒ c. Mobil yang melaju saat digas
☐ d. Ember yang ditaruh di lantai
- Jika tidak ada gaya, maka benda akan
☐ a. Tetap bergerak
☒ b. Diam selamanya
☐ c. Bergerak cepat
☐ d. Terbang sendiri

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : Safitza Alifia

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
☐ a. Mengubah warna benda
☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
☐ c. Mengubah suara benda
☐ d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda
☐ a. Menjadi lebih berat
☒ b. Berubah bentuk dan gerak
☐ c. Menjadi transparan
☐ d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
☐ a. Membuka tutup botol
☐ b. Menarik pintu
☒ c. Menendang bola
☐ d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
☒ a. Dorongan
☐ b. Tarikan
☐ c. Guncangan
☐ d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita
☐ a. Menyalakan televisi
☒ b. Menendang bola
☐ c. Menyiram tanaman
☐ d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
☐ a. Palu
☐ b. Setrika
☒ c. Kompas
☐ d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat
☐ a. Kita mendengarkan musik
☒ b. Mobil melaju di jalan
☐ c. Air direbus
☐ d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
☐ a. Mendinginkan benda
☒ b. Membuat benda lebih halus
☐ c. Menghambat gerak benda
☐ d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada
☐ a. Bola
☒ b. Penghapus
☐ c. Pegas kasur
☐ d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah
☐ a. Mendinginkan udara
☒ b. Memutar arah angin
☐ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
☐ d. Mengurangi gaya gesek
- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
☐ a. Dorong
☐ b. Pegas
☐ c. Gesek
☒ d. Tarik
- Gaya dorong bekerja saat kita
☒ a. Menutup pintu
☐ b. Menjahit pakaian
☐ c. Mencuci piring
☐ d. Memotong kertas
- Gaya gesek yang terlalu besar dapat
☐ a. Mempermudah gerakan
☐ b. Menghasilkan bunyi
☒ c. Menghambat gerakan
☐ d. Mengubah bentuk
- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
☒ a. Membuka jendela
☐ b. Menulis dengan pensil
☐ c. Mendengarkan radio
☐ d. Menyalakan kipas
- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
☐ a. Plastik
☐ b. Kaca
☒ c. Logam
☐ d. Kain
- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
☐ a. Bola dilempar ke dinding
☐ b. Karet ditarik
☒ c. Air dimasukkan ke botol
☐ d. Kaca dibersihkan
- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
☐ a. Gravitasi dan otot
☐ b. Magnet dan listrik
☐ c. Pegas dan gesek
☒ d. Tarik dan dorong
- Gaya gravitasi membuat benda
☐ a. Terbang ke atas
☒ b. Bergerak ke samping
☐ c. Jatuh ke bawah
☐ d. Berputar
- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
☐ a. Buku yang diam di rak
☐ b. Batu yang tenggelam di air
☒ c. Mobil yang melaju saat digas
☐ d. Ember yang ditaruh di lantai
- Jika tidak ada gaya, maka benda akan
☐ a. Tetap bergerak
☒ b. Diam selamanya
☐ c. Bergerak cepat
☐ d. Terbang sendiri

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : Saido, Aisya, Putri

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
a. Mengubah warna benda
☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
c. Mengubah suara benda
d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda
a. Menjadi lebih berat
☒ b. Berubah bentuk dan gerak
c. Menjadi transparan
d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
a. Membuka tutup botol
☒ b. Menarik pintu
c. Menendang bola
d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
☒ a. Dorongan
b. Tarikan
c. Guncangan
d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita
a. Menyalakan televisi
☒ b. Menendang bola
c. Menyiram tanaman
d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
a. Palu
b. Setrika
☒ c. Kompas
d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat
☒ a. Kita mendengarkan musik
b. Mobil melaju di jalan
c. Air direbus
d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
a. Mendinginkan benda
☒ b. Membuat benda lebih halus
c. Menghambat gerak benda
d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada
a. Bola
b. Penghapus
☒ c. Pegas kasur
d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah
a. Mendinginkan udara
☒ b. Memutar arah angin
c. Mengembalikan benda ke posisi semula
d. Mengurangi gaya gesek
- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
a. Dorong
b. Pegas
c. Gesek
☒ d. Tarik
- Gaya dorong bekerja saat kita
☒ a. Menutup pintu
b. Menjajah pakaian
c. Mencuci piring
d. Memotong kertas
- Gaya gesek yang terlalu besar dapat
a. Mempermudah gerakan
☒ b. Menghasilkan bunyi
c. Menghambat gerakan
d. Mengubah bentuk
- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
☒ a. Membuka jendela
b. Menulis dengan pensil
c. Mendengarkan radio
d. Menyalakan kipas
- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
a. Plastik
b. Kaca
☒ c. Logam
d. Kain
- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
a. Bola dilempar ke dinding
b. Karet ditarik
☒ c. Air dimasukkan ke botol
d. Kaca dibersihkan
- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
a. Gravitasi dan otot
b. Magnet dan listrik
c. Pegas dan gesek
☒ d. Tarik dan dorong
- Gaya gravitasi membuat benda
a. Terbang ke atas
b. Bergerak ke samping
☒ c. Jatuh ke bawah
d. Berputar
- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
a. Buku yang diam di rak
b. Batu yang tenggelam di air
☒ c. Mobil yang melaju saat digas
d. Ember yang ditaruh di lantai
- Jika tidak ada gaya, maka benda akan
a. Tetap bergerak
☒ b. Diam selamanya
c. Bergerak cepat
d. Terbang sendiri

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : Ayva, Tasya

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
a. Mengubah warna benda
b. Mengubah bentuk dan arah benda
c. Mengubah suara benda
☒ d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda
a. Menjadi lebih berat
b. Berubah bentuk dan gerak
c. Menjadi transparan
☒ d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
a. Membuka tutup botol
☒ b. Menarik pintu
c. Menendang bola
d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
☒ a. Dorongan
b. Tarikan
c. Guncangan
d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita
☒ a. Menyalakan televisi
b. Menendang bola
c. Menyiram tanaman
d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
a. Palu
b. Setrika
☒ c. Kompas
d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat
a. Kita mendengarkan musik
b. Mobil melaju di jalan
☒ c. Air direbus
d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
a. Mendinginkan benda
b. Membuat benda lebih halus
☒ c. Menghambat gerak benda
d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada
☒ a. Bola
b. Penghapus
c. Pegas kasur
d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah
a. Mendinginkan udara
b. Memutar arah angin
☒ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
d. Mengurangi gaya gesek
- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
a. Dorong
b. Pegas
c. Gesek
☒ d. Tarik
- Gaya dorong bekerja saat kita
☒ a. Menutup pintu
b. Menjajah pakaian
c. Mencuci piring
d. Memotong kertas
- Gaya gesek yang terlalu besar dapat
☒ a. Mempermudah gerakan
b. Menghasilkan bunyi
c. Menghambat gerakan
d. Mengubah bentuk
- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
☒ a. Membuka jendela
b. Menulis dengan pensil
c. Mendengarkan radio
d. Menyalakan kipas
- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
a. Plastik
b. Kaca
☒ c. Logam
d. Kain
- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
a. Bola dilempar ke dinding
☒ b. Karet ditarik
c. Air dimasukkan ke botol
d. Kaca dibersihkan
- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
a. Gravitasi dan otot
b. Magnet dan listrik
c. Pegas dan gesek
☒ d. Tarik dan dorong
- Gaya gravitasi membuat benda
a. Terbang ke atas
☒ b. Bergerak ke samping
c. Jatuh ke bawah
d. Berputar
- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
a. Buku yang diam di rak
b. Batu yang tenggelam di air
☒ c. Mobil yang melaju saat digas
d. Ember yang ditaruh di lantai
- Jika tidak ada gaya, maka benda akan
a. Tetap bergerak
☒ b. Diam selamanya
c. Bergerak cepat
d. Terbang sendiri

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
 Muatan Pelajaran : IPAS
 Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
 Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
 Nama Siswa : Bilal / 15 / Nabh / 19

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
 a. Mengubah warna benda
~~X~~ b. Mengubah bentuk dan arah benda
 c. Mengubah suara benda
 d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda
 a. Menjadi lebih berat
~~X~~ b. Berubah bentuk dan gerak
 c. Menjadi transparan
 d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
 a. Membuka tutup botol
~~X~~ b. Menarik pintu
~~X~~ c. Menendang bola
 d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
~~X~~ a. Dorongan
 b. Tarikan
 c. Guncangan
 d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita
 a. Menyalakan televisi
~~X~~ b. Menendang bola
 c. Menyiram tanaman
 d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
~~X~~ a. Palu
 b. Setrika
 c. Kompas
 d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat
 a. Kita mendengarkan musik
~~X~~ b. Mobil melaju di jalan
~~X~~ c. Air direbus
 d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
 a. Mendinginkan benda
~~X~~ b. Membuat benda lebih halus
~~X~~ c. Menghambat gerak benda
 d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada
~~X~~ a. Bola
 b. Penghapus
 c. Pegas kasur
 d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah
 a. Mendinginkan udara
 b. Memutar arah angin
~~X~~ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
 d. Mengurangi gaya gesek

~~X~~ Logam
 d. Kain

- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
 a. Dorong
~~X~~ b. Pegas
~~X~~ c. Gesek
 d. Tarik
- Gaya dorong bekerja saat kita
~~X~~ a. Menutup pintu
 b. Menjahit pakaian
 c. Mencuci piring
 d. Memotong kertas

- Gaya gesek yang terlalu besar dapat
 a. Mempermudah gerakan
 b. Menghasilkan bunyi
~~X~~ c. Menghambat gerakan
 d. Mengubah bentuk

- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
 a. Membuka jendela
~~X~~ b. Menulis dengan pensil
 c. Mendengarkan radio
 d. Menyalakan kipas

- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
 a. Plastik
 b. Kaca

- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
 a. Bola dilempar ke dinding
~~X~~ b. Karet ditarik
 c. Air dimasukkan ke botol
 d. Kaca dibersihkan

- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
 a. Gravitasi dan otot
 b. Magnet dan listrik
 c. Pegas dan gesek
~~X~~ d. Tarik dan dorong

- Gaya gravitasi membuat benda
 a. Terbang ke atas
 b. Bergerak ke samping
~~X~~ c. Jatuh ke bawah
 d. Berputar

- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
 a. Buku yang diam di rak
 b. Batu yang tenggelam di air
~~X~~ c. Mobil yang melaju saat digas
 d. Ember yang ditaruh di lantai

- Jika tidak ada gaya, maka benda akan
 a. Tetap bergerak
~~X~~ b. Diam selamanya
 c. Bergerak cepat
 d. Terbang sendiri

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
 Muatan Pelajaran : IPAS
 Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
 Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
 Nama Siswa : Bilal / 15 / Nabh / 19

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
 a. Mengubah warna benda
~~X~~ b. Mengubah bentuk dan arah benda
 c. Mengubah suara benda
 d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda
 a. Menjadi lebih berat
~~X~~ b. Berubah bentuk dan gerak
 c. Menjadi transparan
 d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
~~X~~ a. Membuka tutup botol
 b. Menarik pintu
 c. Menendang bola
 d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
~~X~~ a. Dorongan
 b. Tarikan
 c. Guncangan
 d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita
 a. Menyalakan televisi
~~X~~ b. Menendang bola
 c. Menyiram tanaman
 d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
 a. Palu
~~X~~ b. Setrika
 c. Kompas
 d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat
 a. Kita mendengarkan musik
~~X~~ b. Mobil melaju di jalan
~~X~~ c. Air direbus
 d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
 a. Mendinginkan benda
~~X~~ b. Membuat benda lebih halus
~~X~~ c. Menghambat gerak benda
 d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada
~~X~~ a. Bola
 b. Penghapus
 c. Pegas kasur
 d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah
 a. Mendinginkan udara
 b. Memutar arah angin
~~X~~ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
 d. Mengurangi gaya gesek

~~X~~ Logam
 d. Kain

- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya
 a. Dorong
 b. Pegas
 c. Gesek
~~X~~ d. Tarik

- Gaya dorong bekerja saat kita
~~X~~ a. Menutup pintu
 b. Menjahit pakaian
 c. Mencuci piring
 d. Memotong kertas

- Gaya gesek yang terlalu besar dapat
 a. Mempermudah gerakan
~~X~~ b. Menghasilkan bunyi
 c. Menghambat gerakan
 d. Mengubah bentuk

- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah
 a. Membuka jendela
~~X~~ b. Menulis dengan pensil
 c. Mendengarkan radio
 d. Menyalakan kipas

- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
 a. Plastik
 b. Kaca

- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh
 a. Bola dilempar ke dinding
 b. Karet ditarik
~~X~~ c. Air dimasukkan ke botol
 d. Kaca dibersihkan

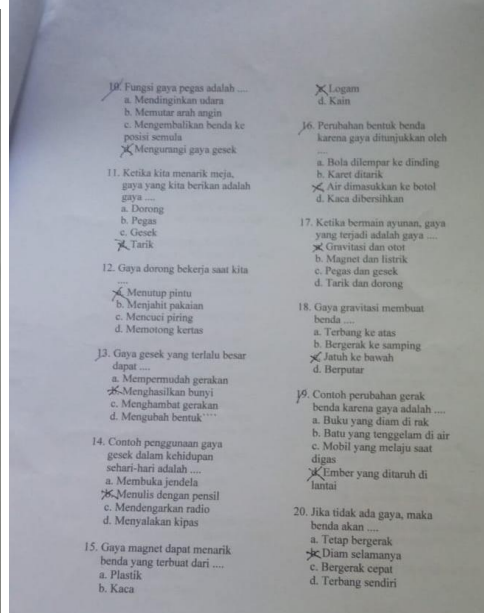
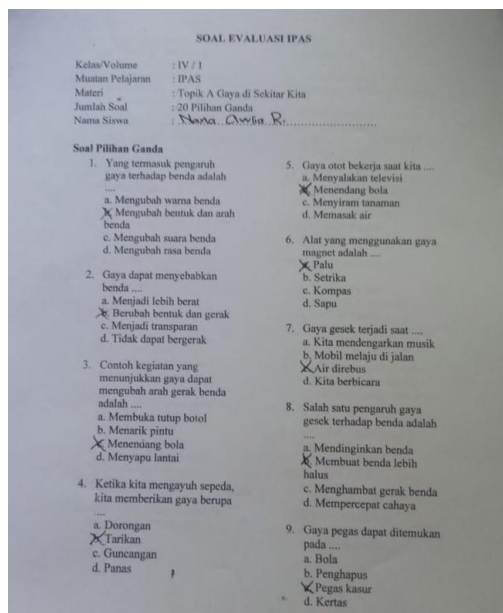
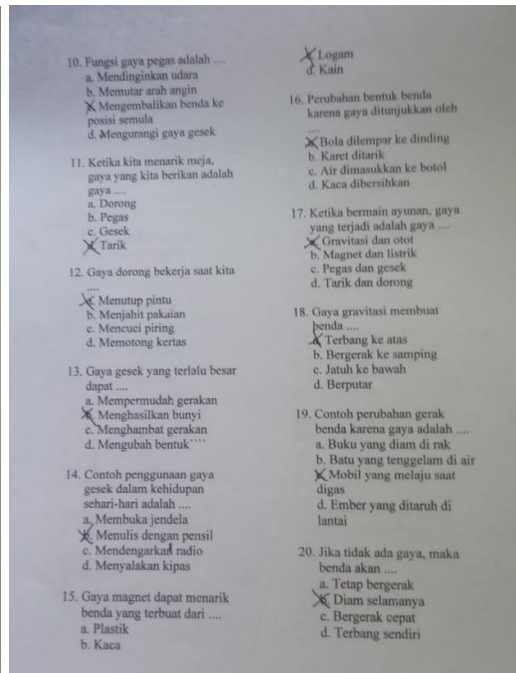
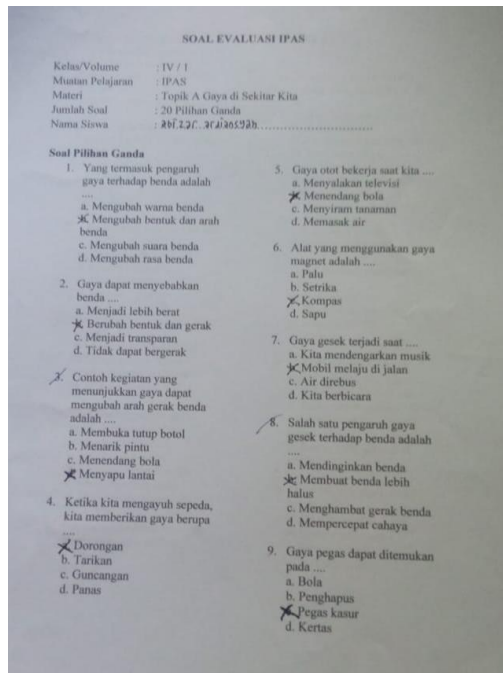
- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya
~~X~~ a. Gravitasi dan otot
 b. Magnet dan listrik
 c. Pegas dan gesek
~~X~~ d. Tarik dan dorong

- Gaya gravitasi membuat benda
~~X~~ a. Terbang ke atas
 b. Bergerak ke samping
 c. Jatuh ke bawah
 d. Berputar

- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah
 a. Buku yang diam di rak
 b. Batu yang tenggelam di air
~~X~~ c. Mobil yang melaju saat digas
 d. Ember yang ditaruh di lantai

- Jika tidak ada gaya, maka benda akan
 a. Tetap bergerak
~~X~~ b. Diam selamanya
 c. Bergerak cepat
 d. Terbang sendiri

Lampiran 13 Hasil Posttests Evaluasi



SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : ...

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah ...
a. Mengubah warna benda
☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
c. Mengubah suara benda
d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda ...
a. Menjadi lebih berat
☒ b. Berubah bentuk dan gerak
c. Menjadi transparan
d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah ...
a. Membuka tutup botol
b. Menarik pintu
☒ c. Menendang bola
d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa ...
☒ a. Dorongan
b. Tarikan
c. Guncangan
d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita ...
a. Menyalakan televisi
☒ b. Menendang bola
c. Menyiram tanaman
d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah ...
a. Palu
☒ b. Kompas
c. Siku
d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat ...
a. Kita mendengarkan musik
☒ b. Mobil melaju di jalan
c. Air direbus
d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah ...
a. Mendinginkan benda
☒ b. Membuat benda lebih halus
c. Menghambat gerak benda
d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada ...
a. Bola
b. Penghapus
☒ c. Pegas kasur
d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah ...
a. Mendinginkan udara
b. Memutar arah angin
☒ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
d. Mengurangi gaya gesek

- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya ...
a. Dorong
b. Pegas
c. Gesek
☒ d. Tarik

- Gaya dorong bekerja saat kita ...
☒ a. Menutup pintu
b. Menjilat pakaian
c. Mencuci piring
d. Memotong kertas

- Gaya gesek yang terlalu besar dapat ...
a. Mempermudah gerakan
☒ b. Menghasilkan bunyi
c. Menghambat gerakan
d. Mengubah bentuk

- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
☒ a. Membuka jendela
b. Menulis dengan pensil
c. Mendengarkan radio
d. Menyalakan kipas

- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari ...
a. Plastik
b. Kaca

- Logam
d. Kain

- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh ...
☒ a. Bola dilempar ke dinding
b. Karet ditarik
c. Air dimasukkan ke botol
d. Kaca dibersihkan

- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya ...
a. Gravitasi dan otot
b. Magnet dan listrik
c. Pegas dan gesek
☒ d. Tarik dan dorong

- Gaya gravitasi membuat benda ...
a. Terbang ke atas
☒ b. Bergerak ke samping
c. Jatuh ke bawah
d. Berputar

- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah ...
a. Buku yang diam di rak
b. Batu yang tenggelam di air
☒ c. Mobil yang melaju saat digas
d. Ember yang ditaruh di lantai

- Jika tidak ada gaya, maka benda akan ...
a. Tetap bergerak
☒ b. Diam selamanya
c. Bergerak cepat
d. Terbang sendiri

SOAL EVALUASI IPAS

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : ...

Soal Pilihan Ganda

- Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah ...
a. Mengubah warna benda
☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
c. Mengubah suara benda
d. Mengubah rasa benda
- Gaya dapat menyebabkan benda ...
a. Menjadi lebih berat
☒ b. Berubah bentuk dan gerak
c. Menjadi transparan
d. Tidak dapat bergerak
- Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah ...
a. Membuka tutup botol
b. Menarik pintu
☒ c. Menendang bola
d. Menyapu lantai
- Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa ...
☒ a. Dorongan
b. Tarikan
c. Guncangan
d. Panas
- Gaya otot bekerja saat kita ...
a. Menyalakan televisi
☒ b. Menendang bola
c. Menyiram tanaman
d. Memasak air
- Alat yang menggunakan gaya magnet adalah ...
a. Palu
☒ b. Siku
c. Kompas
d. Sapu
- Gaya gesek terjadi saat ...
a. Kita mendengarkan musik
☒ b. Mobil melaju di jalan
c. Air direbus
d. Kita berbicara
- Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah ...
a. Mendinginkan benda
☒ b. Membuat benda lebih halus
c. Menghambat gerak benda
d. Mempercepat cahaya
- Gaya pegas dapat ditemukan pada ...
a. Bola
☒ b. Penghapus
c. Pegas kasur
d. Kertas

- Fungsi gaya pegas adalah ...
a. Mendinginkan udara
b. Memutar arah angin
☒ c. Mengembalikan benda ke posisi semula
d. Mengurangi gaya gesek

- Ketika kita menarik meja, gaya yang kita berikan adalah gaya ...
a. Dorong
b. Pegas
c. Gesek
☒ d. Tarik

- Gaya dorong bekerja saat kita ...
☒ a. Menutup pintu
b. Menjilat pakaian
c. Mencuci piring
d. Memotong kertas

- Gaya gesek yang terlalu besar dapat ...
a. Mempermudah gerakan
b. Menghasilkan bunyi
c. Menghambat gerakan
☒ d. Mengubah bentuk

- Contoh penggunaan gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
☒ a. Membuka jendela
b. Menulis dengan pensil
c. Mendengarkan radio
d. Menyalakan kipas

- Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari ...
a. Plastik
b. Kaca

- Logam
d. Kain

- Perubahan bentuk benda karena gaya ditunjukkan oleh ...
☒ a. Bola dilempar ke dinding
b. Karet ditarik
c. Air dimasukkan ke botol
d. Kaca dibersihkan

- Ketika bermain ayunan, gaya yang terjadi adalah gaya ...
a. Gravitasi dan otot
b. Magnet dan listrik
c. Pegas dan gesek
☒ d. Tarik dan dorong

- Gaya gravitasi membuat benda ...
a. Terbang ke atas
b. Bergerak ke samping
c. Jatuh ke bawah
☒ d. Berputar

- Contoh perubahan gerak benda karena gaya adalah ...
a. Buku yang diam di rak
b. Batu yang tenggelam di air
☒ c. Mobil yang melaju saat digas
d. Ember yang ditaruh di lantai

- Jika tidak ada gaya, maka benda akan ...
a. Tetap bergerak
☒ b. Diam selamanya
c. Bergerak cepat
d. Terbang sendiri

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : Ayunda JRI atthor

1. Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
 - a. Mengubah warna benda
 - ☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
 - c. Mengubah suara benda
 - d. Mengubah rasa benda
2. Gaya dapat menyebabkan benda
 - a. Menjadi lebih berat
 - ☒ b. Berubah bentuk dan gerak
 - c. Menjadi transparan
 - d. Tidak dapat bergerak
3. Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
 - a. Membuka tutup botol
 - ☒ b. Menarik pintu
 - c. Menendang bola
 - d. Menyapu lantai
4. Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
 - ☒ a. Dorongan
 - b. Tarikan
 - c. Guncangan
 - d. Panas
5. Gaya otot bekerja saat kita
 - a. Menyalakan televisi
 - ☒ b. Menendang bola
 - c. Menyiram tanaman
 - d. Memasak air
6. Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
 - a. Palu
 - b. Setrika
 - ☒ c. Kompas
 - d. Sapu
7. Gaya gesek terjadi saat
 - ☒ a. Kita mendengarkan musik
 - b. Mobil melaju di jalan
 - c. Air direbus
 - d. Kita berbicara
8. Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
 - a. Mendinginkan benda
 - ☒ b. Membuat benda lebih halus
 - c. Menghambat gerak benda
 - d. Mempercepat cahaya
9. Gaya pegas dapat ditemukan pada
 - a. Bola
 - b. Penghapus
 - ☒ c. Pegas kasur
 - d. Kertas

15. Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
a. Plastik
b. Kaca

20. Jika tidak ada gaya, maka benda akan
- a. Tetap bergerak
b. Diam selamanya
c. Bergerak cepat
d. Terbang sendiri

Kelas/Volume : IV / 1
Muatan Pelajaran : IPAS
Materi : Topik A Gaya di Sekitar Kita
Jumlah Soal : 20 Pilihan Ganda
Nama Siswa : Nisa Nurhanika

1. Yang termasuk pengaruh gaya terhadap benda adalah
 - a. Mengubah warna benda
 - ☒ b. Mengubah bentuk dan arah benda
 - c. Mengubah massa benda
 - d. Mengubah raga benda
2. Gaya dapat menyebabkan benda
 - a. Menjadi lebih berat
 - ☒ b. Berubah bentuk dan gerak
 - c. Menjadi transparan
 - d. Tidak dapat bergerak
3. Contoh kegiatan yang menunjukkan gaya dapat mengubah arah gerak benda adalah
 - a. Membuka tutup botol
 - ☒ b. Menarik pinus
 - c. Memendang bola
 - d. Menyapu lantai
4. Ketika kita mengayuh sepeda, kita memberikan gaya berupa
 - ☒ a. Dorongan
 - b. Tarikan
 - c. Guncangan
 - d. Panas
5. Gaya otot bekerja saat kita
 - a. Menyalakan televisi
 - ☒ b. Memendang bola
 - c. Menyiram tanaman
 - d. Memasak air
6. Alat yang menggunakan gaya magnet adalah
 - a. Palu
 - b. Seritka
 - ☒ c. Kompas
 - d. Napu
7. Gaya gesek terjadi saat
 - a. Kita mendengarkan musik
 - ☒ b. Kami bersepeda di jalan
 - c. Air berdesa
 - d. Kita bersepeda
8. Salah satu pengaruh gaya gesek terhadap benda adalah
 - a. Mendindingkan benda
 - ☒ b. Membuat benda lebih halus
 - c. Menghambat gerak benda
 - d. Mempercepat cahaya
9. Gaya pegas dapat ditemukan pada
 - a. Bola
 - b. Penghapus
 - ☒ c. Pegas kasur
 - d. Kertas

15. Gaya magnet dapat menarik benda yang terbuat dari
- Plastik
 - Kaca

20. Jika tidak ada gaya, maka benda akan
- a. Tetap bergerak
 - ☒ b. Diam selamanya
 - c. Bergerak cepat
 - d. Terbang sendiri

Lampiran 14. Data Kuantitatif Hasil Penilaian Siswa pada Uji Satu-satu

DATA KUANTITATIF HASIL PENILAIAN SISWA PADA UJI SATU-SATU

No	Responden	Butir Pernyataan											Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Alif Irwansyah P.	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	36
2	Jeny Afrida	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	38
3	Widia Laila Putri	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	38
ΣX	Total	10	10	11	10	9	10	10	10	12	8	12	112
ΣX_i	Nilai Max.	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	132
%	Persentase Kelayakan	83	83	92	83	75	83	83	83	100	67	100	85
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Lampiran 15. Data Kuantitatif Hasil Penilaian Siswa pada Uji Kelompok Kecil

DATA KUANTITATIF HASIL PENILAIAN SISWA PADA UJI KELOMPOK KECIL

No	Responden	Butir Pernyataan											Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Danu Romadona	4	3	2	4	2	3	3	4	3	3	3	34
2	Naufal Abyan Latif	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	37
3	Naila Nurhalisa	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	27
4	Navyza Cahya Amalia	2	3	2	4	3	2	4	2	3	3	4	32
5	Asshilla Humayraa N	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	36
$\sum X$	Total	14	15	13	16	13	15	16	17	15	16	16	166
$\sum Xi$	Nilai Max.	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	220
%	Persentase Kelayakan	70	75	65	80	65	75	80	85	75	80	80	75
Kriteria Kelayakan		Layak	Layak	Layak	Sangat Layak	Layak	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Layak

Lampiran 16. Data Kuantitatif Hasil Respon Siswa Pada Uji Lapangan

DATA KUANTITATIF HASILRESPON SISWA PADA UJI LAPANGAN

No	Responden	Butir Pernyataan											Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	Abizar Ardiansyah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
2	Abraham Ghani Wirana	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	38
3	Alif Irwansyah P.	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	40
4	Asya Khairul Hanif	3	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	35
5	Asshilla Humayraa N	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	3	33
6	Ayunda Tri Azzhar	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	38
7	Bilqis Nadhiva	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	37
8	Danu Romadona	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	36
9	Devina Isnaeni	4	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	34
10	Jeny Afrida	3	4	3	3	2	4	3	4	3	2	4	35
11	Naila Nurhalisa	1	4	4	4	3	4	2	2	4	4	4	36

[illegible]

Lampiran 17. Dokumentasi

