

# Panduan Penilaian Portofolio Bagi Mahasiswa PGSD untuk siswa kelas IV



**Dwi Agus Setiawan**

**UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG**

## DAFTAR ISI

PENGERTIAN PORTOFOLIO.....	1
HAL-HAL YANG PERLU DIPERHATIKAN DALAM PENILAIAN PORTOFOLIO.....	4
PROSES PENYUSUNAN PORTOFOLIO.....	5
STRUKTUR PORTOFOLIO.....	11

## DAFTAR ISI

IDENTITAS PENGENALAN SISWA

HASIL KARYA SISWA

TEKS CERITA.

TUGAS PORTOFOLIO 1

TUGAS PORTOFOLIO 2

TUGAS PORTOFOLIO 3

TUGAS PORTOFOLIO 4

LEMBAR PENILAIAN DIRI SISWA

LEMBAR PENILAIAN PORTOFO



## Pengertian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian atas kumpulan artefak yang menunjukkan kemajuan dan dihargai sebagai hasil kerja dari dunia nyata. Penilaian portofolio bisa berangkat dari hasil kerja peserta didik secara perorangan atau diproduksi secara berkelompok, memerlukan refleksi peserta didik, dan dievaluasi berdasarkan beberapa dimensi.

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik, hasil tes (bukan nilai), atau informasi lain yang relevan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dituntut oleh topik atau mata pelajaran tertentu. Fokus penilaian portofolio adalah kumpulan karya peserta didik secara individu atau kelompok pada satu periode pembelajaran tertentu. Penilaian terutama dilakukan oleh guru, meski dapat juga oleh peserta didik sendiri.

Melalui penilaian portofolio guru akan mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik. Misalnya, hasil karya mereka dalam menyusun atau membuat karangan, puisi, surat, komposisi musik, gambar, foto, lukisan, resensi buku/literatur, laporan penelitian, sinopsis, dan lain-lain. Atas dasar penilaian itu, guru dan/atau peserta didik dapat melakukan perbaikan sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

Penilaian portofolio dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah seperti berikut ini.

- 1) Guru menjelaskan secara ringkas esensi penilaian portofolio.
- 2) Guru atau guru bersama peserta didik menentukan jenis portofolio yang akan dibuat.
- 3) Peserta didik, baik sendiri maupun kelompok, mandiri atau di bawah bimbingan guru menyusun portofolio pembelajaran.
- 4) Guru menghimpun dan menyimpan portofolio peserta didik pada tempat yang sesuai, disertai catatan tanggal pengumpulannya.
- 5) Guru menilai portofolio peserta didik dengan kriteria tertentu.
- 6) Jika memungkinkan, guru bersama peserta didik membahas bersama dokumen portofolio yang dihasilkan.
- 7) Guru memberi umpan balik kepada peserta didik atas hasil penilaian portofolio.

Portofolio merupakan bagian dari penilaian otentik, yang langsung dapat menyentuh sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Hal ini berkaitan pula dengan rasa bangga yang mendorong siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Guru dapat memanfaatkan portofolio untuk mendorong siswa mencapai sukses dan membangun harga dirinya. Secara tak langsung, hal ini mengakibatkan siswa dapat membuat kemajuan lebih cepat untuk mencapai tujuan individualnya. Dengan demikian guru akan merasa lebih puas dalam mengambil keputusan penilaian karena didukung oleh bukti-bukti autentik yang telah dicapai dan dikumpulkan para siswanya.

### **Hal Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Penilaian Portofolio**

1. Merupakan karya asli siswa
2. Adanya saling percaya antara guru dan siswa
3. Memberikan kepuasan dan kebanggaan bagi siswa
4. Hasil kerja sesuai dengan kompetensi siswa
5. Menerapkan prinsip proses dan hasil
6. Penilaian portofolio merupakan hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran.

## Proses Penyusunan Penilaian Portofolio

Secara rinci penilaian portofolio dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Guru merancang tugas portofolio yang akan diberikan siswa berdasarkan tema sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai siswa.
2. Guru mensosialisasikan rancangan tugas tersebut kepada siswa.
3. Guru kemudian menugaskan siswa mengerjakan tugas sesuai instruksi yang diberikan guru sebagai isi portofolio 1.
4. Guru menerima tugas siswa secara individu kemudian memberikan penilaian terhadap tugas tersebut berupa catatan dan komentar guru, dan penilaian guru berdasarkan rubrik, serta dialog guru dan siswa yang bertujuan untuk memonitor penyelesaian portofolio, mengetahui kemampuan siswa, dimana pelaksanaannya menggunakan lembar dialog dan menggunakan teknik dialog. Kemudian dilakukan perbaikan terhadap tugas. Demikian seterusnya sampai pada tugas berikutnya.
5. Guru melakukan penilaian final yaitu penilaian secara keseluruhan terhadap isi portofolio yang tujuannya untuk mengetahui hasil belajar siswa secara keseluruhan. Aspek yang dinilai pada tahap ini berupa Kelengkapan isi, Kualitas isi, Usaha siswa menyusun portofolionya, dan Kompetensi Dasar/kemampuan yang dicapai siswa.
6. Guru pada langkah selanjutnya yaitu meminta siswa untuk melakukan penilaian diri siswa. Penilaian diri oleh siswa penting juga untuk dilakukan untuk melihat dan mendeteksi dimana letak kesulitan siswa dalam menguasai materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Lembar penilaian diri ini dibuat oleh guru dengan pertanyaan yang sederhana dan diisi oleh siswa terkait proses tugas yang diberikan.

## Rubrik Penilaian

### A. Pengertian Rubrik Penilaian

Rubrik Penilaian adalah suatu panduan bagi guru dalam pembelajaran untuk melakukan penilaian yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan terhadap kualitas pekerjaan siswa. Rubrik Penilaian dapat pula digunakan sebagai umpan balik terhadap mutu pekerjaan siswa.

Di dalam suatu rubrik penilaian terdapat satu set kriteria yang digunakan untuk menilai kinerja suatu pekerjaan dari siswa. Dengan demikian, rubrik penilaian membantu guru dalam memberikan penilaian lebih obyektif sesuai dengan capaian pembelajaran.

### B. Langkah Penyusunan Rubrik Penilaian

1. Menentukan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menentukan kriteria yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui ketercapaian kompetensi.
3. Untuk setiap kriteria, disusun deskripsi tentang pencapaian kriteria dari yang paling tinggi ke yang paling rendah kualitasnya.
4. Masukkan kriteria dan deskripsinya ke dalam matrik
5. Pemberian skor dari deskripsi tingkatan kriteria tinggi sampai rendah.

## Hasil Karya Siswa



## Pengenalan Tokoh

SEBELUM KALIAN MEMPELAJARI  
AYO KENALI DULU TOKOH-TOKOH PINTARNYA!



Tema Selalu Berhemat Energi

Sub Tema : Gaya dan Gerak.

Siswa kelas IV SD



## PEMBELAJARAN 1

# GAYA DAN GERAK DI SEKITAR KITA





## Tema Selalu Berhemat Energi

### Sub Tema : Gaya dan Gerak.

Siswa kelas IV SD

Setelah mempelajari pembelajaran 1, diharapkan kamu dapat:

1. Menjelaskan tentang hubungan antara gaya dan gerak setelah melakukan percobaan.
2. Menyimpulkan laporan hasil percobaan gaya dan gerak dengan menggunakan tabel
3. Menentukan KPK dari dua buah bilangan
4. Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan KPK
5. Menulis pengalaman mengenai gaya dan gerak dengan menggunakan kosakata baku



**AYO AMATI**



**AYO TANYAKAN**



**AYO MENCoba**



**AYO PIKIRKAN**



**AYO CERITAKAN**

## LEMBAR KEGIATAN

Berisi langkah-langkah kegiatan dan pertanyaan yang harus kalian jawab terkait kegiatan yang kalian lakukan.



Tahukah Kamu berisi teks materi yang terkait dengan kegiatan yang telah kalian lakukan



Ayo berlatih: Berisi soal-soal latihan terkait materi dan kegiatan yang telah di lakukan.



Ayo Renungkan merupakan ulasan terhadap kesan pembelajaran, serta sikap yang dilakukan ketika melakukan kegiatan



Kerja sama dengan orang tua: Berisi PR atau tugas yang dikerjakan dengan bimbingan orang tua



AYO AMATI DALAM CERITA DIATAS

Suatu pagi, ketika jam istirahat.....

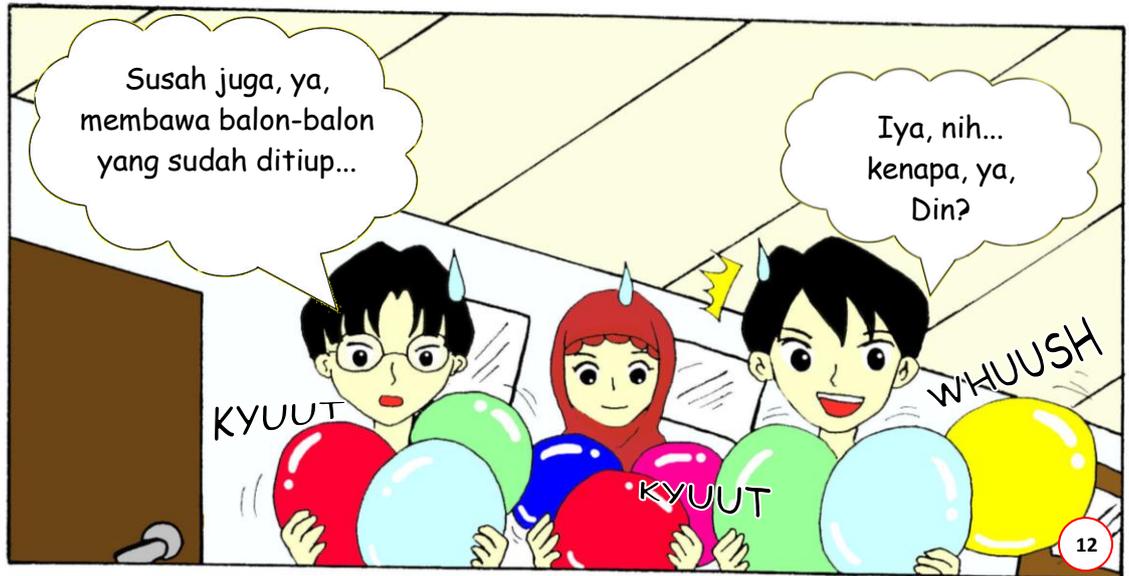


Siti memasuki ruangan kelas dan menemui Udin dan Beni





Setelah selesai meniup balon, mereka membawa balon-balon itu ke ruang guru.





**AYO TANYAKAN**

**Tugas I**

1. Buatlah pertanyaan dari percakapan Beni, Dayu, dan Siti berdasarkan komik!



1. Apa yang terjadi pada kursi yang didorong beni? mengapa udin hampir terjatuh?

2. ....

3. ....

4. ....

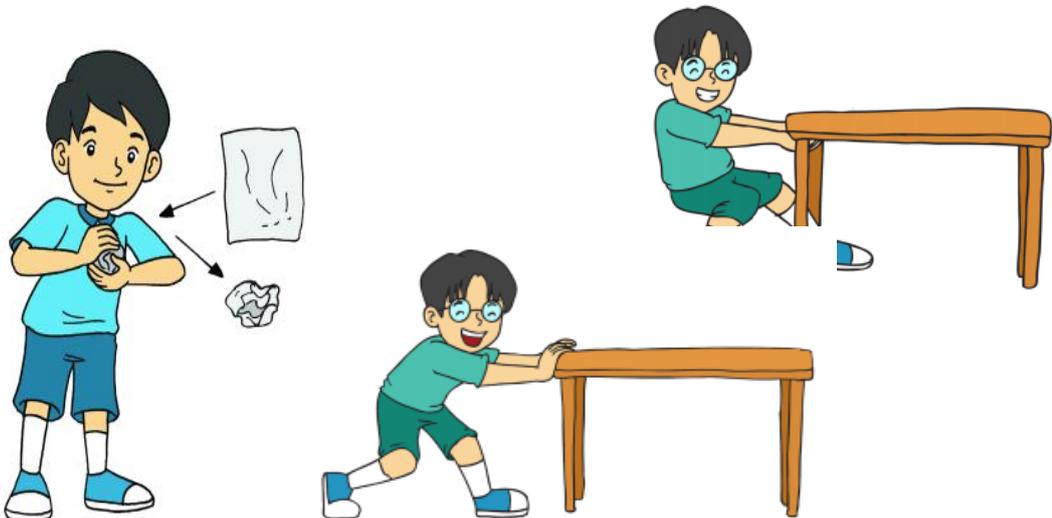
5. ....

**SKOR NILAI :**



**AYO MENCoba**

Lakukanlah kegiatan di bawah ini agar kita bisa menemukan jawaban alasan benda bergerak!



## Tugas II

SKOR NILAI :



Apa yang terjadi pada barang setelah kamu tarik dan dorong?  
.....  
.....



Apa yang terjadi pada kertas setelah kamu remas?  
.....  
.....

Tahukah kamu mengapa benda-benda itu bergerak?  
Kursi berpindah tempat karena adanya .....,  
dan pintu dapat terbuka karena adanya .....  
..... menyebabkan benda bergerak dan berubah bentuk.  
..... dapat berupa tarikan atau dorongan.





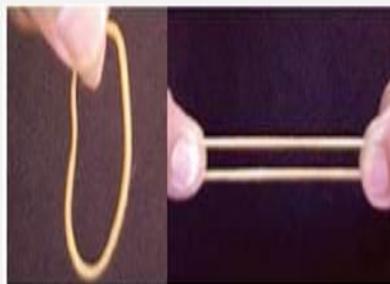
COBA PIKIRKAN

### Tugas III

1. Agar kalian semakin mengerti dan memahami mengenai gaya, ayo amati kegiatan di bawah ini! Berikan nama gerakan pada gambar ini, gaya apa yang dilakukan pada bendanya?



.....  
.....  
.....  
.....



Penyebab benda-benda bergerak dan berubah bentuk pada gambar diatas karena adanya .....

Sekarang, coba gerakkan benda-benda di sekitarmu!

Kamu dapat menarik, mendorong, menjatuhkan atau menggelindingkan benda-benda yang kamu temukan, kemudian isilah tabel di bawah ini!



**Komentar Guru:** dalam hal ini semua peserta didik mampu menyebutkan jenis gaya yang di dapatkan melalui hasil diskusi dengan teman dan bimbingna dari guru. Dan siswa mampu mengungkapkan pengalaman pribadinya melalui bercerita dan mengidentifikasi semua yang pengalaman yang pernah didapatkan.

### Tugas IV

Tulishlah hasil pengamatan berdasarkan komik dan percobaanmu terhadap gaya dan gerak pada tabel berikut ini!

No	Tarikan	Dorongan
1.	Membuka pintu	Menekan tombol
2.	.....	.....
3.	.....	.....
4.	.....	.....
5.	.....	.....
6.	.....	.....
7.	.....	.....
8.		
9.		
10.		



### TAHUKAH KAMU?

Di dalam ilmu pengetahuan, gaya sering diartikan sebagai dorongan atau tarikan. Bila kita menarik atau mendorong suatu benda, maka berarti kita memberikan gaya pada benda tersebut.

Untuk melakukan suatu gaya, diperlukan tenaga. Gaya tidak dapat dilihat, tetapi pengaruhnya dapat dirasakan. Gaya ada yang kuat dan ada pula yang lemah. Makin besar gaya dilakukan, makin besar pula tenaga yang diperlukan.

Besar gaya dapat diukur dengan alat yang disebut dinamometer. Satuan gaya dinyatakan dalam *Newton (N)*. Gaya dapat memengaruhi gerak dan be

*Sumber: Encarta. 2013*

**Gambar...** Pada olah panjat tebing, dibutuhkan kerja sama yang baik. Saat menarik temannya, gaya yang dikeluarkan tidak terlihat tetapi dapat dirasakan oleh teman yang ditarik.

### AYO KERJAKAN

1. Tulislah pengalamanmu mengenai kegiatan-kegiatan tersebut. tulisanmu harus memuat jenis benda yang kamu pilih, bagaimana kamu menggerakkannya, serta jenis gaya yang diberikan.

#### *Naik Delman*

1. **Delman** :

*Liburan semester lalu, saya dan keluarga pergi ke Malioboro yang berada di kota Yogyakarta. Ketika di Malioboro, kami berbelanja batik dan tak lupa juga berkeliling dengan menaiki delman. Delman tersebut dapat bergerak karena ada gaya. Gaya pada delman berupa tarikan dari kuda, sehingga dapat berjalan.*

2. .... :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**AYO KERJAKAN**

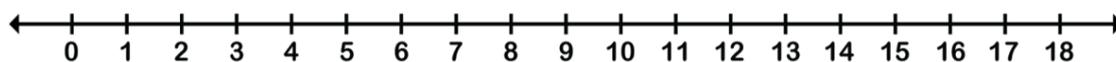
Udin dan Siti senang bermain lompat kelinci. Mereka terkadang melakukannya di halaman sekolah atau di halaman rumah Udin pada sore hari. Kali ini mereka bermain di halaman rumah Udin. saat melakukan lompat kelinci, Udin dan Siti baru menyadari bahwa ternyata gaya dorong dan gaya tarik juga terjadi pada permainan ini.

Coba kamu amati gambar di bawah ini, dapatkah kamu menemukan kedua gaya tersebut?



Udin dan Siti sedang bermain lompat kelinci. Udin melompat 3-3, sedangkan Siti melompat 2-2 pada garis bilangan.

Jika mereka melompat dimulai bilangan 0, bilangan manakah yang sama-sama mereka lompat?



1. Jika mereka melompat dengan mulai angka 2, bilangan manakah yang sama-sama terlewati?

**Jawab:** 2, 4, 6, ...

2. Siapa yang paling cepat sampai di ujung?

**Jawab:** .....

3. Jika Dayu melompat 3-3 kali dari titik 0 dan Lani melompat 2-2 dari titik 18, di titik manakah mereka akan bertemu?

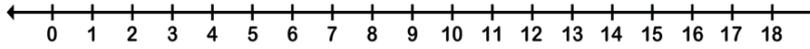
**Jawab:** .....



### AYO BERLATIH

A. Tentukan bilangan loncat kelipatan dari bilangan yang ditentukan

1. Kelipatan 3



2. Tentukan kelipatan persekutuan dari bilangan 4 dan 5

3. Tentukan KPK dari bilangan 8 dan 12

B. Selesaikan permasalahan berikut ini, dengan menggunakan konsep KPK.

1. Lampu A menyala setiap 6 menit sekali dan lampu B menyala setiap 8 menit sekali. Jika saat ini kedua lampu menyala secara bersamaan, dalam berapa menit kedua lampu tersebut menyala secara bersamaan lagi?

2. Ema menabung di bank setiap 21 hari sekali, sedangkan Menik menabung di bank setiap 30 hari sekali. Hari ini mereka bersama-sama menabung di bank. Berapa hari lagi mereka akan menabung bersama-sama di bank?



### AYO RENUNGAN

1. Tulis apa saja yang telah kamu pelajari dari kegiatan hari ini!

.....

.....

.....

2. Hal menarik apa yang kalian temukan dari kegiatan hari ini!

.....

.....

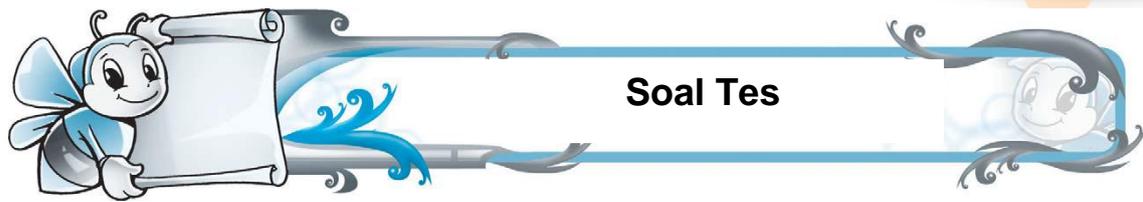
.....

.....



## KERJA SAMA DENGAN ORANG TUA

Ajaklah orang tuamu untuk berjalan-jalan, bersepeda, bermain bola, dan lainnya pada hari libur. Ceritakan pengalamanmu kepada guru. Jenis gaya apa yang kamu temukan saat bermain dan berjalan-jalan bersama orang tuamu?



**Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.**

**Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar.**

1. Benda di sekitar kita dapat bergerak karena adanya ...
  - a. Gaya
  - b. Gerak
  - c. Angin
  - d. Udara
2. Gaya dapat menyebabkan, *kecuali* ...
  - a. Benda diam menjadi bergerak
  - b. Benda menjadi panas
  - c. Bentuk dan ukuran benda berubah
  - d. Arah gerak benda berubah
3. Gaya dapat menyebabkan benda berubah arah benda dan ....
  - a. Bentuk benda
  - b. Ukuran benda
  - c. Berat benda
  - d. Warna benda
4. Di bawah ini yang merupakan gaya yang terjadi karena tarikan adalah ...
  - a. Membuka lemari
  - b. Bermain bola
  - c. Bernyanyi
  - d. Menari

5. Biola dapat berbunyi ketika di pukul dikarenakan adanya gaya yang berupa

...

- a. dorongan
- b. tarikan
- c. gesekan
- d. tendangan

6. KPK dari bilangan 15 dan 20 adalah ...

- a. 30
- b. 60
- c. 75
- d. 90

7. KPK dari bilangan 25 dan 40 adalah ...

- a. 150
- b. 200
- c. 200
- d. 250

8. KPK dari bilangan 35 dan 40 adalah ...

- a. 280
- b. 180
- c. 200
- d. 185

9. Pada tanggal 1 Maret Lani dan Dayu pergi berenang bersama. Jika Lani pergi berenang setiap 7 hari sekali, sedangkan Dayu berenang setiap 6 hari sekali. Maka pada hari keberapakah mereka akan bertemu kembali?

- a. 12 April
- b. 16 Mei
- c. 18 Juni
- d. 9 Agustus

10. Beni dan Udin memiliki hobi berenang. Suatu hari mereka berenang bersama dan berlomba untuk mencapai garis finish. Beni berhenti setiap lewati 8 garis di kolam renang. Sedangkan Udin berhenti setiap 9 garis di kolam renang. Pada garis keberapakah mereka dapat berada pada garis yang sama?
- Garis ke 72
  - Garis ke 78
  - Garis ke 120
  - Garis ke 124

Setelah kamu mengerjakan soal tes, mintalah kunci jawaban dari gurumu. Bersama guru cocokkanlah jawabanmu dengan kunci jawaban. Apabila kamu sudah mampu mencapai ketuntasan 70%, maka kamu dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran 2.

**Semangat ya!**





## PEMBELAJARAN 2

# GAYA GESEK DI SEKITAR KITA



Setelah mempelajari pembelajaran 2, diharapkan kamu dapat:

1. Menjelaskan hubungan dan pemanfaatan gaya gesek dalam aktifitas sehari-hari
2. Memberikan 5 contoh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari
3. Menyajikan laporan hasil percobaan gaya gesek dengan membuat tabel.
4. Menjelaskan arti penting bekerja sama
5. Membuat sebuah karya kreatif dari barang bekas untuk mengaplikasikan konsep hubungan gaya, gerak, dan energi



AYO AMATI TEKS CERITA INI

Selasa pagi ketika Lani, Udin, dan Edo sedang berjalan menuju perpustakaan, tiba-tiba Edo jatuh terpeleset di lantai depan kelas.









## AYO TANYAKAN

Buatlah pertanyaan dari percakapan Edo, Lani, Udin, dan Beni berdasarkan komik!



1. ....  
.....
2. ....  
.....
3. Gaya apa yang terjadi pada saat Edo terpeleset dan jatuh?
4. ....  
.....
5. ....  
.....

### INFO

Dinamometer merupakan alat untuk mengukur gaya.



## AYO MENCoba

Bermain gasing merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak Indonesia. Cara bermain gasing cukup mudah. Kamu bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### Cara Bermain

1. Gambarlah lingkaran untuk arena bermain gasing
2. Lilitkan tali pada ujung kerucut
3. Lemparkan ke bawah sampai tali tertarik dan gasing berputar (Lemparan juga boleh diarahkan ke gasing lain agar terjatuh)
4. Gasing yang berputar tidak boleh keluar dari lingkaran tersebut. dan, gasing yang berputar paling lama adalah pemenangnya.

Mainkanlah permainan gasing tersebut di dua tempat, di tanah dan di ubin.

Amatilah gerakan gasing di tanah dan di ubin. Apakah ada perbedaan?

Tuliskanlah pengalamannya bermain gasing di dua tempat tersebut.



Mengapa gasing yang bergerak di tanah berbeda kecepatannya dengan gasing yang bergerak di ubin?

Kedua kegiatan di atas berhubungan dengan gaya gesek.

Gaya gesek terjadi saat dua permukaan .....

Gaya gesek dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari.



**AYO PIKIRKAN**

Ayo temukan gaya gesek di bawah ini!

Gesekan antara alas sepatu dengan tanah



.....



### TAHUKAH KAMU?

Gaya gesek merupakan gaya yang terjadi karena bersentuhannya dua permukaan benda. Tahukah kamu mengapa bahwa gasing bergerak lebih lambat di tanah? Itu terjadi karena pengaruh hambatan lintasan gerakannya. Hambatan gerak dari ubin lebih kecil dibandingkan dengan hambatan gerak tanah.

Hambatan gerak dari lantai disebut gaya gesek. Makin kasar permukaan, makin besar pula gaya geseknya. Gaya gesek dapat diperkecil dengan cara menghaluskan permukaan lantai. Selain itu, dapat juga dengan cara melicinkannya. Gaya gesek juga dapat diperkecil dengan cara memberikan bantalan

Bantalan dapat memperkecil gesekan dengan lantai.

**Manfaat dan kerugian dengan adanya gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari yaitu:**

1. Manfaat gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa manfaat gaya gesekan yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari antara lain membantu benda bergerak tanpa tergelincir. Kita dapat berjalan di atas lantai karena adanya gaya gesekan antara alas kaki (sendal/sepatu) dengan lantai yang menyebabkan kita tidak tergelincir saat berjalan. Selain itu, permukaan aspal jalan raya dibuat agak kasar. Hal ini bertujuan agar mobil tidak slip ketika bergerak di atasnya. Adanya gesekan antara ban dan aspal menyebabkan mobil dapat bergerak tanpa tergelincir.
2. Kerugian gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari. Selain memiliki manfaat, gaya gesekan juga menimbulkan kerugian. Kerugian yang ditimbulkan oleh gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari antara lain menghambat gerakan dan menyebabkan benda-benda menjadi aus.



**AYO BERKARYA**

Nah sekarang kamu akan mencoba berkreasi membuat mobil-mobilan menggunakan botol plastik bekas. Perhatikan penggunaan gaya gesek saat membuat dan memainkannya. Dengan didampingi gurumu, buatlah mainan itu bersama teman sekelompokmu. Perhatikanlah hal-hal berikut:

- Ikuti langkah-langkah membuat mainan berdasarkan gambar berikut.
- Pembagian tugas antar anggota kelompok.
- Sikap saat bekerja.

1 2 3

4 5



### AYO CERITAKAN

Sekarang, coba ceritakan kembali pengalamanmu saat membuat mobil-mobilan botol bekas. Tulisanmu harus memuat:

1. Langkah-langkah membuat mainan,
2. Kerja sama antar kelompok, dan
3. Bagaimana sikap yang seharusnya kamu tunjukkan saat bekerja sama..

Perhatikanlah pemilihan kata, huruf kapital dan tanda baca. Perhatikan juga kerapian tulisanmu.

Hari ini aku senang sekali, karena bisa belajar gaya gesek dengan membuat mobil-mobilan bersama teman-teman.

Membuatnya mudah dan mobil-mobilan hasil buatan kelompokku yang terbaik. Langkah-langkah membuat mobil-mobilan yaitu:

(1) .....

(3) .....

(2) .....

(4) .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**AYO RENUNGAN**

Tuliskan sebanyak mungkin gaya gesek yang terjadi dalam kegiatanmu sehari-hari

1. Menghapus papan tulis
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

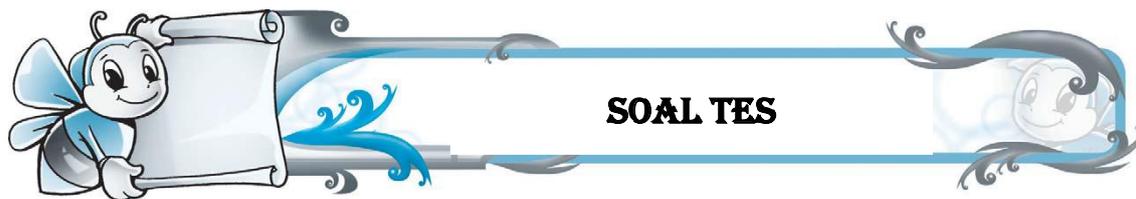
Ketika menyelesaikan tugas dan belajar bersama teman, kamu harus memiliki sikap bekerja sama yang baik agar:

1. Dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu
2. ....  
.....
3. ....  
.....
4. ....  
.....



### KERJA SAMA DENGAN ORANG TUA

Coba perhatikan ban sepeda yang telah tipis. Bandingkan dengan ban sepeda yang permukaannya masih bergerigi. Diskusikan dengan orang tuamu. Apa akibatnya bersepeda dengan menggunakan kedua jenis ban tersebut? Cari tahu, penyebab ban sepeda semakin menipis!



**Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut.**

**Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang kamu anggap benar.**

1. Gaya gesek terjadi saat dua permukaan.....
  - a. Bersentuhan
  - b. Berhadapan
  - c. Berdekatan
  - d. berjauhan
2. Gaya yang terjadi pada saat berjalan, yaitu:
  - a. Gaya gesek
  - b. Gaya dorong
  - c. Gaya magnet
  - d. Gaya gravitasi
3. Di bawah ini yang termasuk bentuk gaya gesek yaitu ketika ...
  - a. Udin jatuh karena terpeleset
  - b. Kertas jatuh ke bawah
  - c. Beni mengangkat kursi
  - d. Ibu membawa tas
4. Kelereng yang bergerak di atas ubin akan ... daripada kelereng yang bergerak di tanah.
  - a. Lebih cepat
  - b. Lebih lambat
  - c. Lebih ringan
  - d. Lebih berat

5. Di bawah ini yang termasuk kelebihan dari gaya gesek yaitu:
  - a. Alas sepatu menjadi semakin tipis jika terus dipakai
  - b. Terpeleset
  - c. Ban mobil dapat berjalan
  - d. Buah di atas pohon dapat jatuh ke bawah
6. Ketika teman mengalami kesulitan dalam belajar, yang harus kamu lakukan adalah:
  - a. Membantunya belajar
  - b. Mengerjakan PRnya
  - c. Mengejeknya
  - d. Membiarkannya
7. Contoh kerja sama di lingkungan sekolah, yaitu:
  - a. Melaksanakan piket membersihkan kelas sesuai jadwal
  - b. Membantu teman mengerjakan PR
  - c. Membawa makanan untuk diberikan kepada teman
  - d. Memakai seragam
8. Contoh kerja sama di lingkungan rumah yaitu:
  - a. Membantu ibu membersihkan rumah
  - b. Mengganggu adik hingga menangis
  - c. Meminta uang jajan kepada ibu
  - d. Bermain dengan tetangga
9. Manfaat adanya kerja sama antara sesama, kecuali:
  - a. Dapat menyelesaikan tugas tepat waktu
  - b. Pekerjaan atau tugas menjadi lebih ringan
  - c. hasil pekerjaan lebih baik
  - d. suasana belajar menjadi ramai

10. Sikap kerja sama ketika mengerjakan tugas dengan teman kelompok, yaitu dengan:

- a. Menghargai pendapat teman
- b. Mengkritik pendapat teman
- c. Menolak saran teman
- d. Mengambil keputusan sendiri

Setelah kamu menyelesaikan soal-soal tes, mintalah kunci jawaban dari gurumu. Bersama guru cocokkanlah jawabanmu dengan kunci jawaban. Apabila kamu sudah mampu mencapai ketuntasan 70%, maka kamu dapat melanjutkan untuk mempelajari kegiatan pembelajaran 3.

**Semangat ya!**



## Lembar Penilaian Pertemuan I

### 1. Penilaian Keterampilan

#### a. Lembar penilaian pembuatan pertanyaan dan menjawab pertanyaan pada cerita Teks Komik Bahasa Indonesia)

No.	Nama Siswa	Kriteria penilaian																NBi		
		Membuat pertanyaan sesuai teks Komik				menjawab 5 pertanyaan terkait isi teks				Menjawab 5 pertanyaan temannya				Membuat laporan dari data yang terkumpul dengan kosakata baku						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			

#### Deskriptor Penilaian:

1. Membuat peta pikiran sesuai teks:  
 Skor 4 = Pertanyaan yang dibuat siswa terisi seluruhnya,  
 Skor 3 = Pertanyaan yang dibuat siswa hanya terisi 2 bagian.  
 Skor 2 = Pertanyaan yang dibuat siswa hanya terisi 1 bagian.  
 Skor 1 = Pertanyaan tidak terisi.
2. Membuat 5 pertanyaan terkait isi teks  
 Skor 4 = membuat 5 pertanyaan terkait isi Komik.  
 Skor 3 = membuat 4 pertanyaan terkait isi Komik  
 Skor 2 = membuat 3 pertanyaan terkait isi Komik.  
 Skor 1 = membuat 1 pertanyaan terkait isi Komik.
3. Menjawab 5 pertanyaan temannya  
 Skor 4 = menjawab 5 pertanyaan teman terkait isi teks.  
 Skor 3 = menjawab 4 pertanyaan teman terkait isi teks.  
 Skor 2 = menjawab 3 pertanyaan teman terkait isi teks.

Skor 1 = menjawab 1 pertanyaan teman terkait isi teks.

4. Membuat laporan dari data yang terkumpul dengan kosakata baku  
Skor 4 = kosakata baku dan kalimatnya runtut.

Skor 3 = kosakata baku namun kalimatnya kurang runtut.

Skor 2 = kosakata baku namun kalimatnya tidak runtut.

Skor 1 = tidak menggunakan kosakata baku dan kalimatnya tidak runtut.

### Rumus Penilaian Keterampilan Muatan Bahasa Indonesia

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{16} \times 100$$

#### b. Penilaian ketepatan mengelompokkan Jenis Gaya (IPA)

No.	Nama siswa	Kriteria Penilaian								N <sub>IPA</sub>
		Mengelompokkan jenis Gaya				Membuat kesimpulan tentang Gaya				
		4	3	2	1	4	3	2	1	

#### Deskriptor Penilaian:

- Mengelompokkan Gaya berdasarkan jenisnya  
Skor 4 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya dengan seluruhnya tepat.  
Skor 3 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya tetapi hanya 4 yang tepat.  
Skor 2 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya tetapi hanya 3 yang tepat.  
Skor 1 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya tetapi hanya 2 yang tepat.
- Membuat kesimpulan tentang asal Gaya  
Skor 4 = membuat kesimpulan gaya dengan tepat.  
Skor 3 = membuat kesimpulan gaya kurang tepat.  
Skor 2 = membuat kesimpulan gaya tidak tepat.  
Skor 1 = siswa tidak membuat kesimpulan asal gaya didapatkan

#### Rumus Penilaian Keterampilan Muatan IPA

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{8} \times 100$$

**c. Penilaian ketepatan mengumpulkan data KPK bilangan dan membuat kesimpulan (Matematika)**

No.	Nama siswa	Kriteria Penilaian								N <sub>Mat</sub>
		Mengumpulkan data Tentang KPK				Membuat kesimpulan berdasarkan data				
		4	3	2	1	4	3	2	1	

**3. Mengelompokkan KPK Dari bilangan**

Skor 4 = mengelompokkan KPK dari bilangan dengan seluruhnya tepat.

Skor 3 = mengelompokkan KPK bilangan tetapi hanya 4 yang tepat.

Skor 2 = mengelompokkan KPK bilangan hanya 3 yang tepat.

Skor 1 = mengelompokkan KPK bilangan i hanya 2 yang tepat.

**4. Membuat kesimpulan tentang KPK bilangan**

Skor 4 = membuat kesimpulan dengan tepat.

Skor 3 = membuat kesimpulan kurang tepat.

Skor 2 = membuat kesimpulan tidak tepat.

Skor 1 = siswa tidak membuat kesimpulan didapatkan

**Rumus Penilaian Keseluruhan Keterampilan**

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{8} \times 100$$

**2. Penilaian Sikap**

**a. Format Penilaian Sikap**

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Jumlah skor	NS
		Tanggung Jawab				Jujur				Teliti					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		

## b. Rubrik Penilaian Sikap

### Indikator Penilaian

1. Tanggung jawab : Siswa tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu..
2. Jujur : Siswa menyampaikan hasil kerja kelompok sesuai dengan yang dikerjakan.
3. Teliti : Siswa teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

### Deskripsi Penilaian

#### 1. Tanggung Jawab

Skor 4 = siswa tertib mengikuti instruksi dan selesai .

Skor 3 = siswa tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu.

Skor 2 = siswa kurang tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu.

Skor 1 = siswa tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas.

#### 2. Jujur

Skor 4 = tindakan siswa selalu sesuai dengan ucapan.

Skor 3 = tindakan siswa kadang-kadang sesuai ucapan.

Skor 2 = tindakan siswa kurang sesuai dengan ucapan.

Skor 1 = tindakan siswa tidak sesuai dengan ucapan.

#### 3. Teliti

Skor 4 = siswa teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

Skor 3 = siswa cukup teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

Skor 2 = siswa kurang teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

Skor 1 = siswa tidak teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

### Rumus Penilaian Sikap

$$\text{Nilai Sikap (NS)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{12} \times 100$$

## 3. Penilaian Hasil

### 1. Pedoman Penyelesaian

- a. Pertanyaan nomor 1
  - Skor 20 = peta pikiran terisi seluruhnya dan jawaban sesuai teks.
  - Skor 15 = peta pikiran terisi seluruhnya dan ada jawaban yang kurang sesuai dengan teks.
  - Skor 8 = peta pikiran tidak terisi seluruhnya dan ada jawaban yang kurang sesuai dengan teks.
- b. Pertanyaan nomor 2
  - Skor 20 = menuliskan 2 informasi penting dari teks dan benar.
  - Skor 15 = menuliskan 2 informasi penting dari teks dan 1 kurang tepat
  - Skor 8 = menuliskan informasi penting dari teks dan kurang tepat
- c. Pertanyaan nomor 3-5
  - Skor 20 = jawabannya runtut, jelas dan sesuai konsep materi.
  - Skor 15 = jawaban kurang jelas tetapi sesuai konsep materi.
  - Skor 8 = jawaban kurang tepat dan tidak sesuai konsep materi.

### 2. Rumus Penilaian Hasil

$$\text{Nilai Pengetahuan (NPeng)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{100} \times 100$$

## B. Penilaian Akhir

No	Nama	Nilai Keterampilan	Nilai Sikap	Nilai Pengetahuan	Nilai Akhir

$$NA = \frac{NKet + NS + NPeng}{3}$$

**Keterangan:**

- NA : Nilai Akhir
- NKet : Nilai Aktivitas
- NS : Nilai Sikap
- NPeng : Nilai Hasil

**A. Cek Kemampuan**

Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kemampuan yang telah dimiliki siswa!

Cek kemampuan ada pada setiap kegiatan. Apabila kamu dicentang “TIDAK MAMPU”, maka kamu harus mempelajari kembali materi tersebut pada portofolio ini. Apabila kamu dicentang “MAMPU”, maka kamu dapat beralih ke kegiatan selanjutnya. Cek kemampuan ini sudah ada di setiap modul dan akan dinilai oleh guru. Jadi guru juga akan menentukan apakah kamu dapat melanjutkan belajar di kegiatan selanjutnya atau masih harus mengulangi kegiatan yang sebelumnya/yang belum kamu mengerti.

No	KEMAMPUAN	CEK	
		MAMPU	TIDAK MAMPU
1.	Apakah kamu dapat menyebutkan jenis Gaya di dalam kehidupan sehari hari ?		
2.	Apakah kamu dapat menjelaskan manfaat dari gaya ?		
3.	Dapatkah kamu menjelaskan masing masing dari jenis gaya apa saja yang pernah kamu lakukan ?		
4.	Dapatkah kamu menyebutkan bentuk-bentuk jenis gaya ?		

5.	Dapatkah kamu mengelompokkan jenis gaya ?		
----	---	--	--

**B. Penilaiannya : Tes Tulis dan Non Tes yaitu Portofolio dan Unjuk Kerja.**

**Cara Penskorannya :**

➤ Tes Tulis

1. Pilihan ganda

Setiap nomor nilainya 1 poin

10 soal x 1 poin = 10 poin

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum \text{Skor Diperoleh} \times 100}{\sum \text{Skor Maksimal}}$$

$$\frac{\sum \text{Skor Maksimal}}{\sum \text{skor maksimal}}$$

## Aspek Penilaian Portofolio

Tujuan: untuk menggunakan indikator dan kriteria penilaian portofolio akhir.				
Aspek	Kriteria			
1. Kelengkapan Isi:	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Sangat sedikit tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
Beberapa tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
Sebagian besar tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
Semua tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
2. Kualitas isi portofolio:	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Struktur portofolio tidak terorganisir. Membutuhkan banyak perbaikan.				
Struktur portofolio adalah terorganisir, tapi perlu beberapa perbaikan.				
Struktur portofolio diatur cukup baik.				
Struktur portofolio adalah sangat terorganisasi dengan baik. Sangat baik!				

3. Usaha siswa:	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Siswa kurang antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
Siswa cukup antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
Siswa antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
Siswa sangat antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
4. Kemampuan/kompetensi yang dicapai	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Tidak tercapainya kemampuan/kompetensi dalam proses pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Kurang tercapainya kemampuan/kompetensi dalam proses				

pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Sebagian besar tercapainya kemampuan/kompetensi dalam proses pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Tercapainya seluruh kemampuan/kompetensi dalam proses pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Skor akhir:				
Kriteria Nilai:				
	No.	Nilai	Kriteria	
	1.	81-100	Amat Baik	
	2.	71-80	Baik	
	3.	64-70	Cukup	
	4.	50-63	Kurang	
Nilai akhir:				

## Lembar Penilaian Pertemuan II

### 4. Penilaian Keterampilan Membuat pertanyaan isi teks cerita

#### d. Lembar penilaian Bahasa Indonesia)

No.	Nama Siswa	Kriteria penilaian																NBi				
		Membuat pertanyaan sesuai teks Komik				menjawab 5 pertanyaan terkait isi teks				Menjawab 5 pertanyaan temannya				Membuat laporan dari data yang terkumpul dengan kosakata baku								
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1					

#### Deskriptor Penilaian:

5. Membuat peta pikiran sesuai teks:  
 Skor 4 = Pertanyaan yang dibuat siswa terisi seluruhnya,  
 Skor 3 = Pertanyaan yang dibuat siswa hanya terisi 2 bagian.  
 Skor 2 = Pertanyaan yang dibuat siswa hanya terisi 1 bagian.  
 Skor 1 = Pertanyaan tidak terisi.
6. Membuat 5 pertanyaan terkait isi teks  
 Skor 4 = membuat 5 pertanyaan terkait isi Komik.  
 Skor 3 = membuat 4 pertanyaan terkait isi Komik  
 Skor 2 = membuat 3 pertanyaan terkait isi Komik.  
 Skor 1 = membuat 1 pertanyaan terkait isi Komik.
7. Menjawab 5 pertanyaan temannya  
 Skor 4 = menjawab 5 pertanyaan teman terkait isi teks.  
 Skor 3 = menjawab 4 pertanyaan teman terkait isi teks.  
 Skor 2 = menjawab 3 pertanyaan teman terkait isi teks.  
 Skor 1 = menjawab 1 pertanyaan teman terkait isi teks.
8. Membuat laporan dari data yang terkumpul dengan kosakata baku  
 Skor 4 = kosakata baku dan kalimatnya runtut.  
 Skor 3 = kosakata baku namun kalimatnya kurang runtut.  
 Skor 2 = kosakata baku namun kalimatnya tidak runtut.

Skor 1 = tidak menggunakan kosakata baku dan kalimatnya tidak runtut.

### Rumus Penilaian Keterampilan Muatan Bahasa Indonesia

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{16} \times 100$$

#### e. Penilaian ketepatan mengelompokkan Jenis Gaya (IPA)

No.	Nama siswa	Kriteria Penilaian								N <sub>IPA</sub>
		Mengelompokkan jenis Gaya				Membuat kesimpulan tentang Gaya				
		4	3	2	1	4	3	2	1	

#### Deskriptor Penilaian:

5. Mengelompokkan Gaya berdasarkan jenisnya

Skor 4 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya dengan seluruhnya tepat.

Skor 3 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya tetapi hanya 4 yang tepat.

Skor 2 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya tetapi hanya 3 yang tepat.

Skor 1 = mengelompokkan gaya berdasarkan 5 jenisnya tetapi hanya 2 yang tepat.

6. Membuat kesimpulan tentang asal Gaya

Skor 4 = membuat kesimpulan gaya dengan tepat.

Skor 3 = membuat kesimpulan gaya kurang tepat.

Skor 2 = membuat kesimpulan gaya tidak tepat.

Skor 1 = siswa tidak membuat kesimpulan asal gaya didapatkan

### Rumus Penilaian Keterampilan Muatan IPA

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{8} \times 100$$

**f. Penilaian ketepatan menceritakan isi teks (Bahasa Indonesia)**

No.	Nama siswa	Kriteria Penilaian								N <sub>IPA</sub>
		Menceritakan isi teks				Ketepatan dalam bercerita				
		4	3	2	1	4	3	2	1	

**Deskriptor Penilaian:**

7. Menceritakan isi teks cerita tentang Gaya dan Gerak

Skor 4 = Siswa mampu bercerita dengan menggunakan bahasa baku dengan benar .

Skor 3 = Sisiwa mampu bercerita dengan bantuan guru menggunakan bahasa baku

Skor 2 = Siswa mampu bercerita dengan bantuan guru tetapi kurang mennggunakan bahasa baku

Skor 1 = Siswa tidak bisa menceritak sama sekali.

8. Ketepatan dalam bercerita

Skor 4 = mampu bercerita dengan baik dan bahasa baku

Skor 3 = mampu bercerita dengan bahasa baku dengan bantuan guru

Skor 2 = mampu bercerita dengan bahasa baku dengan bantuan kuru dan kurang percaya diri

Skor 1 = tidak mampu sama sekali

**Rumus Penilaian Keterampilan Muatan Bahasa Indonesia bercerita**

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{8} \times 100$$

**g. Penilaian ketepatan mengumpulkan data KPK bilangan dan membuat kesimpulan (Matematika)**

No.	Nama siswa	Kriteria Penilaian								N <sub>Mat</sub>
		Mengumpulkan data Tentang FPB				Membuat kesimpulan berdasarkan data				
		4	3	2	1	4	3	2	1	

9. Mengelompokkan FPB Dari bilangan

Skor 4 = mengelompokkan FPB dari bilangan dengan seluruhnya tepat.

Skor 3 = mengelompokkan FPB bilangan tetapi hanya 4 yang tepat.

Skor 2 = mengelompokkan FPB bilangan hanya 3 yang tepat.

Skor 1 = mengelompokkan FPB bilangan hanya 2 yang tepat.

10. Membuat kesimpulan tentang FPB bilangan

Skor 4 = membuat kesimpulan dengan tepat.

Skor 3 = membuat kesimpulan kurang tepat.

Skor 2 = membuat kesimpulan tidak tepat.

Skor 1 = siswa tidak membuat kesimpulan didapatkan

**Rumus Penilaian Keseluruhan Keterampilan**

$$N_{Bi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{8} \times 100$$

**5. Penilaian Sikap**

**c. Format Penilaian Sikap**

No	Nama	Aspek yang Dinilai												Jumlah skor	NS	
		Tanggung Jawab				Jujur				Teliti						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

#### d. Rubrik Penilaian Sikap

##### Indikator Penilaian

4. Tanggung jawab : Siswa tertib mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu..
5. Jujur : Siswa menyampaikan hasil kerja kelompok sesuai dengan yang dikerjakan.
6. Teliti : Siswa teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

##### Deskripsi Penilaian

#### 4. Tanggung Jawab

Skor 4 = siswa tertib mengikuti instruksi dan selesai .

Skor 3 = siswa tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu.

Skor 2 = siswa kurang tertib mengikuti instruksi, selesai tidak tepat waktu.

Skor 1 = siswa tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas.

#### 5. Jujur

Skor 4 = tindakan siswa selalu sesuai dengan ucapan.

Skor 3 = tindakan siswa kadang-kadang sesuai ucapan.

Skor 2 = tindakan siswa kurang sesuai dengan ucapan.

Skor 1 = tindakan siswa tidak sesuai dengan ucapan.

#### 6. Teliti

Skor 4 = siswa teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

Skor 3 = siswa cukup teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

Skor 2 = siswa kurang teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

Skor 1 = siswa tidak teliti dalam melakukan analisis data, pengumpulan data, dan penyusunan laporan.

#### Rumus Penilaian Sikap

$$\text{Nilai Sikap (NS)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{12} \times 100$$

## 6. Penilaian Hasil

### 1. Pedoman Penyelesaian

d. Pertanyaan nomor 1

Skor 20 = peta pikiran terisi seluruhnya dan jawaban sesuai teks.

Skor 15 = peta pikiran terisi seluruhnya dan ada jawaban yang kurang sesuai dengan teks.

Skor 8 = peta pikiran tidak terisi seluruhnya dan ada jawaban yang kurang sesuai dengan teks.

e. Pertanyaan nomor 2

Skor 20 = menuliskan 2 informasi penting dari teks dan benar.

Skor 15 = menuliskan 2 informasi penting dari teks dan 1 kurang tepat

Skor 8 = menuliskan informasi penting dari teks dan kurang tepat

f. Pertanyaan nomor 3-5

Skor 20 = jawabannya runtut, jelas dan sesuai konsep materi.

Skor 15 = jawaban kurang jelas tetapi sesuai konsep materi.

Skor 8 = jawaban kurang tepat dan tidak sesuai konsep materi.

### 2. Rumus Penilaian Hasil

$$\text{Nilai Pengetahuan (NPeng)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{100} \times 100$$

### C. Penilaian Akhir

No	Nama	Nilai Keterampilan	Nilai Sikap	Nilai Pengetahuan	Nilai Akhir

$$NA = \frac{NKet + NS + NPeng}{3}$$

**Keterangan:**

- NA : Nilai Akhir
- NKet : Nilai Aktivitas
- NS : Nilai Sikap
- NPeng : Nilai Hasil

**B. Cek Kemampuan**

Petunjuk: Berilah tanda centang (√) pada kemampuan yang telah dimiliki siswa!

Cek kemampuan ada pada setiap kegiatan. Apabila kamu dicentang “TIDAK MAMPU”, maka kamu harus mempelajari kembali materi tersebut pada portofolio ini. Apabila kamu dicentang “MAMPU”, maka kamu dapat beralih ke kegiatan selanjutnya. Cek kemampuan ini sudah ada di setiap modul dan akan dinilai oleh guru. Jadi guru juga akan menentukan apakah kamu dapat melanjutkan belajar di kegiatan selanjutnya atau masih harus mengulangi kegiatan yang sebelumnya/yang belum kamu mengerti.

No	KEMAMPUAN	CEK	
		MAMPU	TIDAK MAMPU
1.	Apakah kamu dapat menyebutkan jenis Gaya di dalam kehidupan sehari hari ?		
2.	Apakah kamu dapat menjelaskan manfaat dari gaya ?		
3.	Dapatkah kamu menjelaskan masing masing dari jenis gaya apa saja yang pernah kamu lakukan ?		
4.	Dapatkah kamu menyebutkan bentuk-bentuk jenis gaya ?		
5.	Dapatkah kamu mengelompokkan jenis gaya ?		

**B. Penilaiannya : Tes Tulis dan Non Tes yaitu Portofolio dan Unjuk Kerja.**

**Cara Penskorannya :**

➤ Tes Tulis

1. Pilihan ganda

Setiap nomor nilainya 1 poin

10 soal x 1 poin = 10 poin

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\sum \text{Skor Diperoleh} \times 100}{\sum \text{Skor Maksimal}}$$

$$\frac{\sum \text{Skor Maksimal}}{\sum \text{skor maksimal}}$$

$$\sum \text{skor maksimal}$$

## Aspek Penilaian Portofolio

Tujuan: untuk menggunakan indikator dan kriteria penilaian portofolio akhir.				
Aspek	Kriteria			
5. Kelengkapan Isi:	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Sangat sedikit tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
Beberapa tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
Sebagian besar tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
Semua tugas telah memenuhi tujuan portofolio.				
6. Kualitas isi portofolio:	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Struktur portofolio tidak terorganisir. Membutuhkan banyak perbaikan.				
Struktur portofolio adalah terorganisir, tapi perlu beberapa perbaikan.				
Struktur portofolio diatur cukup baik.				
Struktur portofolio adalah sangat terorganisasi dengan baik. Sangat baik!				

7. Usaha siswa:	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Siswa kurang antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
Siswa cukup antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
Siswa antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
Siswa sangat antusias dan termotivasi menunjukkan hasil usahanya dalam mengerjakan tugas dalam penilaian portofolio				
8. Kemampuan/kompetensi yang dicapai	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Amat Baik (4)
Tidak tercapainya kemampuan/kompetensi dalam proses pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Kurang tercapainya kemampuan/kompetensi dalam proses				

pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Sebagian besar tercapainya kemampuan/kompetensi dalam proses pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Tercapainya seluruh kemampuan/kompetensi dalam proses pembuatan tugas dalam penilaian portofolio				
Skor akhir:				
Kriteria Nilai:				
	No.	Nilai	Kriteria	
	1.	81-100	Amat Baik	
	2.	71-80	Baik	
	3.	64-70	Cukup	
	4.	50-63	Kurang	
Nilai akhir:				