

Vica Kristalian Praticadewi, S.Pd., M.Pd.
Dr. Budi Rahardjo, M.S.



PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Melalui Tema Pengalamanku di Sekolah Dasar Kelas Awal

Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. **Setiap Orang** yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

**(Melalui Tema Pengalamanku
di Sekolah Dasar Kelas Awal)**

**Vica Kristalian Praticadewi, S.Pd., M.Pd.,
Dr. Budi Rahardjo, M.S.**



**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA**
(Melalui Tema Pengalamanku di Sekolah Dasar Kelas Awal)

Diterbitkan pertama kali oleh CV Amerta Media
Hak cipta dilindungi oleh undang-undang *All Rights Reserved*
Hak penerbitan pada Penerbit Amerta Media
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin tertulis dari Penerbit

Anggota IKAPI

Cetakan Pertama: Februari 2022

15 cm x 20 cm

ISBN: 978-623-5510-97-2

Penulis:

Vica Kristalian Praticadewi, S.Pd., M.Pd., || Dr. Budi Rahardjo, M.S.

Editor:

Nur Asih Wulandari, M. Pd.

Desain Cover:

Moushawi Almahi

Tata Letak:

Ladifa Nanda

Diterbitkan Oleh:

CV. Amerta Media

NIB. 0220002381476

Jl. Raya Sidakangen, RT 001 RW 003, Kel, Kebanggan, Kec. Sumbang,
Banyumas 53183, Jawa Tengah. Telp. 081-356-3333-24

Email: mediaamerta@gmail.com

Website: www.penerbitbuku.id

Whatsapp : 081-356-3333-24

Isi di luar tanggung jawab penerbit Amerta Media

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, penulis dapat menyusun buku yang ada ditangan pembaca ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW, mudah-mudahan kita semua termasuk umat beliau yang memperoleh syafa'at di yaumul akhir nanti.

Bahan dasar buku *Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Multimedia: Melalui Tema Pengalamanku di Sekolah Dasar Kelas Awal* ini, merupakan tesis penulis yang memiliki judul asli *Pengembangan Model Media Pembelajaran Tema Pengalamanku di Sekolah Berbasis Multimedia di Kelas II SD Vidatra Bontang*. Demi memperoleh manfaat yang lebih luas, penulis merasa perlu untuk membukukannya dengan merubah beberapa tata letak pembahasan tanpa kehilangan substansinya.

Latar belakang yang mendasari riset dalam buku ini yaitu bahwa guru sangat membutuhkan banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran Tema. Seperti yang telah diketahui, bahwa jarang sekali media yang sudah siap pakai untuk mata pelajaran Tema. Hal ini sangat berbeda dengan keberadaan media pembelajaran untuk mata pelajaran lain.

Penulis menjumpai di lapangan, bahwa media yang sulit didapat dan juga keterbatasan guru dalam mengajar berdampak pada antusias siswa. Dalam pembelajaran yang telah lalu, guru hanya menggunakan media gambar dan teks cerita untuk menyampaikan materi. Hal tersebut, kurang sejalan dengan harapan peserta didik dalam rangka memperoleh pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Berangkat dari hal itu lah, dibutuhkan penelitian pengembangan yang mampu menghasilkan

produk pembelajaran berbasis multimedia.

Pada kesempatan ini secara khusus penulis ucapkan terimakasih kepada Ayahanda Karso, Ibunda Herlina, suamitercinta Agam Prastowo Adhi yang telah memberikan doa restu kepada penulisserta dorongan moril baik materiil. Serta, kepada Bapak Dr. Budi Rahardjo, M.S. penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, saran dan bimbingan yang mengarahkan penulis selama penyusunan karya ini hingga dapat secara layak dipublikasikan.

Akhir kata, penulis berharap buku ini dapat menjadi salah satu referensi penting dalam khasanah ilmu pendidikan, khususnya dalam kaitannya dengan perkembangan pembelajaran berbasis multimedia untuk sekolah dasar kelas awal.

Samarinda, November 2021.

Penulis,

Vica Kristalian Praticadewi, S.Pd., M.Pd.
Dr. Budi Rahardjo, M.S.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
TENTANG BUKU	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I	
Pendahuluan	1
BAB II	
Memahami Masa Usia Sekolah	13
BAB III	
Tentang Multimedia Pembelajaran	23
BAB IV	
Implementasi & Kompetensi Kurikulum 2013	41
BAB V	
produk multimedia pembelajaran tematik	163
BAB VI	
Penyajian Uji Coba dan Analisis Data	241
BAB VII	
Penutup	259
DAFTAR PUSTAKA	264
LAMPIRAN	268
PROFIL PENULIS	296

BAB I

Pendahuluan

PENGANTAR

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia pada masa kini. Dalam proses meningkatkan hal tersebut banyak dinamisasi yang terjadi karena pendidikan akan terus berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan tersebut terjadi pada aspek dan komponen pendidikan seperti kurikulum, model pembelajaran, media belajar, alat belajar, strategi belajar mengajar dan sebagainya. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas akan menunjang keberhasilan siswa.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemegang peranan umum. Guru yang berkompeten akan mampu menciptakan kondisi lingkungan belajar yang efektif. Dalam penyampaian suatu materi guru akan menggunakan media pembelajaran yang diyakininya mampu mencapai tujuan pembelajaran. Masalahnya, media yang digunakan sering terjebak pada sistem yang klasik, seperti hanya mengandalkan gambar yang ada dalam buku pembelajaran dan

gambar dua dimensi yang tidak bergerak.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim, dkk, 2000:4).

Pengertian sederhana tentang media pembelajaran juga dikemukakan oleh Scramm (1977) dalam Rusman (2013:159) bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Reclark (1996) dalam Rusman (2013:160) menyatakan bahwa *"the of media to encourage student to invest more afford in hearing has long history"*. Dari pernyataan tersebut, Rusman (2013:160) menyatakan bahwa media merupakan suatu alat yang memungkinkan siswa lebih mengerti dan memahami suatu materi pelajaran dengan mudah, dan dapat mengingatkannya dalam jangka waktu yang lama daripada pembelajaran yang disampaikan secara konvensional. Dari berbagai pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan tujuan mempermudah siswa dan membuat siswa mengingat lebih lama apa yang mereka pelajari, dengan kata lain media pembelajaran dapat menimbulkan kesan bagi siswa.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran tersebut, penggunaan media harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru sebagai pengguna media dan penyampai materi juga harus benar-benar memiliki kemampuan yang baik, agar pembelajaran yang disampaikan dapat berhasil secara optimal. Rusman (2013:64) menyebutkan bahwa kemampuan menggunakan media pembelajaran tidak hanya menggunakan media yang sudah tersedia, tetapi kemampuan guru

lebih ditekankan pada penggunaan objek nyata yang ada di sekitar sekolah. Namun hal ini akan berbeda jika lingkungan sekolah kurang menunjang pembelajaran pada materi mata pelajaran tertentu. Tentunya sebagai seorang guru akan mencari suatu cara agar fasilitas yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan sebagai penunjang semua materi pelajaran yang diajarkan di sekolah.

Multimedia pembelajaran dirasa dapat digunakan untuk pembelajaran Tema Hidup Rukun. Dalam multimedia dapat mencakup beberapa komponen, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dipadukan, sehingga menjadibervariasi dan menarik perhatian siswa. Menurut Mayer (2009: vi) saat seseorang belajar dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar, maka situasi tersebut dapat disebut sebagai *multimedia learning* atau pembelajaran yang menggunakan multimedia. Dalam penelitian ini, penggunaan multimedia memadukan antara teks, gambar, animasi, dan audio, agar siswa menjadi tertarik. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini memiliki kelebihan, di antaranya terdapat: 1) audio pembelajaran; 2) pengenalan materi 3) permainan tebak gambar; dan 4) kuis sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Multimedia ini juga dikemas dengan perpaduan warna, teks, dan animasi yang sesuai, sehingga menambah ketertarikansiswa dalam belajar. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan, digunakan guru sebagai alat untuk mengembangkan materi. Panduan penggunaan multimedia disertakan dalam bentuk *print out* agar memudahkan guru untuk mempelajarinya.

Kondisi lapangan menunjang, apabila menerapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Berdasarkan hasil observasi, setiap kelas sudah dilengkapi dengan 1 LCD Proyektor, dan terdapat speaker. Kondisi ideal sebuah kelas jika pembelajaran menggunakan multimedia dalam Smaldino, dkk (2012:180-), kelas harus mempunyai: (1) peranti keras komputer;

(2) peranti lunak presentasi; (3) LCD proyektor; (4) speaker. Guru dan siswa mampu mengoperasikan komputer dan peranti lunak *Microsoft Power Point 2007*. Dilihat dari kondisi lapangan yang ada, kondisi lapangan cukup menunjang untuk menggunakan multimedia pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kepada guru kelas II guru memang sangat membutuhkan banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran Tema. Seperti yang telah diketahui, bahwa jarang sekali media yang sudah siap pakai untuk mata pelajaran Tema, dan hal ini sangat berbeda dengan keberadaan media pembelajaran untuk mata pelajaran lain, seperti KIT IPA untuk mata pelajaran IPA dan sebagainya. Guru menjelaskan bahwa, media yang sulit didapat dan juga keterbatasan guru dalam mengajar berdampak pada antusias siswa. Pembelajaran yang telah lalu, guru hanya menggunakan media gambar dan teks cerita untuk menyampaikan materi. Berdasarkan wawancara pada siswa, terkait dengan apa harapan mereka terhadap pembelajaran tema yaitu materi pembelajaran menjadi mudah, tidak terlalu sulit, dan menyenangkan.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, perlu upaya pemecahan masalah berupa pengembangan multimedia pembelajaran tema yang berisi tentang materi-materi yang menarik dan berkualitas. Hal ini bertujuan agar siswa merasa mudah dan senang dalam pembelajaran tema yang membutuhkan waktu berjam-jam. Multimedia pembelajaran dalam pengembangan ini tidak hanya memuat tentang materi, tetapi juga mengajak siswa untuk bermain dan melakukan evaluasi. Sehingga dengan pembelajaran multimedia ini, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Pengembangan multimedia ini dirancang menggunakan model pengembangan multimedia Lee dan Owens (2004). Pengembangan multimedia Leedan Owens dipilih karena memiliki

keunggulan pada prosedur yang sangat rinci dengan langkah-langkah yang jelas. Model pengembangan ini juga mudah untuk diikuti dengan runtut dalam mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran. Model pengembangan Lee dan Owens terdiri atas 5 tahap yang terdiri atas: (1) analisis; (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Masing-masing tahap memiliki langkah yang harus diikuti agar dapat menyelesaikan tahap tersebut.

Berbagai permasalahan yang muncul pada pembelajaran Tema di kelas II SD Vidatra, menjadi salah satu alasan pengembangan multimedia pada pembelajaran tema. Selain itu terdapat banyak penelitian terdahulu terkait pengembangan media berbasis multimedia yang dirasa bisa membantu proses pembelajaran siswa.

Penelitian terdahulu terkait dengan Media ajar seperti penelitian Rumainur (2016) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Auto Play Studio 8 dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang" menunjukkan hasil peneliti melakukan tahap uji coba dengan bantuan para ahli desain media dan pembelajaran dengan perolehan prosentase 80%. Ahli materi dengan perolehan prosentase 92%. Guru kelas dengan perolehan prosentase 90%. Produk siap untuk di uji coba kepada siswa. Dilihat dari indikator ketuntasan belajar, pembelajaran multimedia interaktif berbasis *auto play* ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

KAJIAN YANG RELEVAN

Penelitian terdahulu terkait dengan multimedia seperti penelitian Amelia (2014) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Rampal Celaket Malang” menunjukkan hasil kevalidan produk 77,5 %, materi 86 %, keefektifan 76,3 %, kepraktisan 88,5 %, dan kemenarikan 97,8 %. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dibuat merupakan multimedia yang efektif, praktis, dan menarik bagi siswa. Pada penelitian Amelia, multimedia interaktif pada pembelajaran IPS mencapai hasil multimedia yang valid, efektif, praktis, dan menarik.

Penelitian Hasani (2013) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan hasil validasi multimedia terkait dengan materi sangat baik dengan skor rerata 4,34. Kualitas multimedia juga memperoleh predikat sangat baik dengan rerata skor 4,23. Tanggapan siswa juga sangat baik terhadap multimedia dengan rerata skor 4,7. Serta analisis perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan. Penelitian pengembangan multimedia di atas mengangkat pengenalan wayang pada tokoh Pandawa, hampir sama dengan penelitian pengembangan ini yang mengenalkan tokoh wayang Pandawa, tetapi hanya Arjuna dan Yudhistira, tokoh yang lain yaitu Duryudhana, resi Dorna dan Bisma. Tokoh-tokoh ini sesuai dengan cerita wayang “Pandawa Jajaka” pada buku komik Mahabarata seri A karangan RA. Kosasih.

Pengembangan multimedia ini, juga mendapat dukungan dari penelitian Mayer (2003) yang berjudul *The Promise of Multimedia Learning: Using the Same Instructional Design Methods*

Across Different Media. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa: (a) pengaruh multimedia- belajar siswa lebih baik menggunakan kata dan gambar daripada kata saja; (b) Pengaruh koherensi-belajar siswa lebih baik ketika sebuah ucapan tambahan tidak diikutsertakan daripada disertakan pada materi ajar; (c) Pengaruh spasial kognitif-belajar siswa lebih baik ketika kata yang tercetak diletakkan dekat gambar yang berhubungan daripada diletakkan jauh; (d) pengaruh personalisasi-belajar siswa lebih baik ketika kata ditampilkan dengan ucapan daripada dengan teks cetak.

FOKUS PEMBAHASAN BUKU

Berdasarkan fenomena yang ada di lapangan, serta kajian relevan terdahulu yang telah berhasil, maka tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan multimedia pada pembelajaran subtema Pengalamanku di sekolah kelas II di SD Vidatra. Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah khususnya di dalam kelas merupakan suatu proses kegiatan yang berlangsung rutin dan terus menerus dilakukan antara guru bersama-sama anak didik. Sehingga dapat menghasilkan tujuan pendidikan yaitu mengantarkan menuju pada perubahan-perubahan. tingkahlaku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Berangkat dari fenomena dan data yang telah diuraikan diawal, penulis mencatat beberapa permasalahan yang kemudian penting untuk diketengahkan, diantaranya sebagai berikut:

1. Mayoritas guru tidak mampu merancang dan menganalisis media pembelajaran pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan media yang berbasis multimedia.

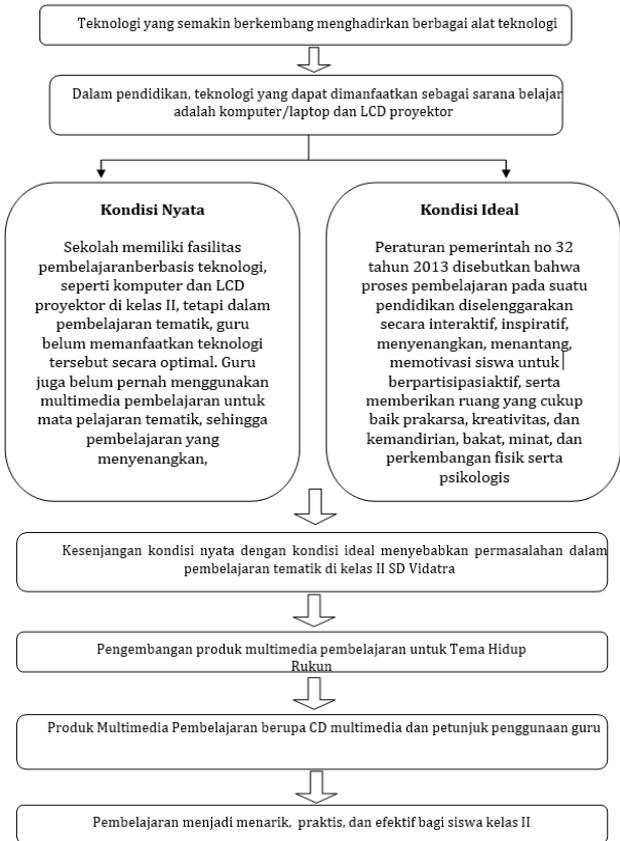
2. Multimedia menyajikan informasi yang dapat dilihat, di dengar dan di lakukan. Karena secara umum multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Dalam bidang pendidikan, multimedia dapat mempermudah proses belajar mengajar
3. Kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.
4. Pentingnya media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
5. Perlunya pengembangan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi.
6. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh sebagian besar guru bukan mereka tidak mendapatkan pelatihan dan sosialisasi Pembuatan media, tetapi memang mereka sulit mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka masalah penelitian ini dibatasi pada pengembangan model media pembelajaran tema 5 sub tema 2 pengalamankudi sekolah berbasis multimedia di kelas II SD Vidatra Bontang.

Adapun secara spesifik, pembahasan dalam buku ini hendak menjawab pertanyaan kunci terkait dengan bagaimana merancang sekaligus menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasismultimedia dalam subtema pengalamanku di sekolah bagi siswa kelas 2 SD Vidatra?

KERANGKA BERPIKIR

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami alur pembahasan dalam buku ini, berikut penulis sajikan kerangka berfikir dibawah ini:



CATATAN TENTANG METODE

Penelitian dalam buku ini, menggunakan pendekatan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2009: 297), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut Mulyatiningsih (2012: 161), penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Menurut Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas (2008) metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama, yaitu 1) model pengembangan, 2) prosedur pengembangan, 3) uji coba produk. Sedangkan menurut Anik Ghufro (2007: 2), penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan

pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran video.

Penelitian dalam buku ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk multimedia tema Pengalamanku di sekolah. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Lee dan Owens (2004) dengan langkah, sebagai berikut:

1. analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir
2. desain
3. pengembangan
4. implementasi
5. evaluasi.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif yang didapat dari beberapa instrumen penelitian, yakni:

1. lembar validasi media
2. lembar validasi materi
3. lembar skala sikap guru
4. lembar skala sikap siswa
5. nilai pretes dan pasca tes siswa.

Adapun instrumen penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan, kemenarikan, kepraktisan, dan keefektifan produk multimedia Tema Pengalamanku di sekolah. Terkait dengan metode penelitian yang penulis gunakan dalam buku ini, secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran. **(Selengkapnya Terlampir)**

Penulis berharap, buku ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, buku diharapkan dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik kelas II di Sekolah Dasar. Sedangkan secara praktis, buku ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pelaksana pendidik khususnya untuk mengimplementasikan pengembangan model media pembelajaran berbasis multimedia, pada pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar.

BAB II

Memahami Masa Usia Sekolah

Masa usia sekolah adalah masa matang untuk belajar atau masa untuk sekolah. Disebut masa matang untuk belajar karena mereka sudah berusaha mencapai sesuatu, sedangkan masa matang untuk bersekolah, karena mereka sudah menginginkan kecakapan-kecakapan baru, yang dapat diberikan oleh sekolah (Conny, 2008: 29).

Mulai anak umur 6 tahun, anak sudah matang untuk masuk sekolah. Masa anak sekolah adalah usia 6-12 tahun, pada masa ini anak memasuki masa belajar di dalam dan di luar sekolah. Banyak aspek perilaku dibentuk melalui penguatan (reinforcement) verbal, keteladanan dan identifikasi (Ahmadi, 2005: 70).

Terkait dengan fase perkembangan anak, dapat dicermati pada poin-poin dibawah ini:

1. Perkembangan Intelektual

Anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar menurut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitifnya.

2. Perkembangan Bahasa

Usia SD merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan bahasa (Vocabulary).

3. Perkembangan Sosial

Anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri (egosentris) kepada yang kooperatif (bekerja sama) atau sosientris (mau memperhatikan kepentingan orang lain sehingga diterima menjadi anggota kelompok).

4. Emosi

Anak mulai sadar bahwa pengungkapan kata-kata kasar tidak diterima di masyarakat. Jadi dia mulai belajar untuk mengontrol emosinya dalam bergaul.

5. Moral

Anak mulai mengenal konsep moral (mengenai benar dan salah atau baik buruk) pertama kali dalam diri keluarga.

6. Perkembangan Penghayatan keagamaan

Usia SD merupakan masa pembentukan nilai-nilai agama sebagai kelanjutandari periode sebelumnya. Kualitas keagamaan sangat dipengaruhi oleh proses pembentukan atau pendidikan yang diterimanya.

7. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik anak SD sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Hal ini ditandai dengan kelebihan gerak aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik. contohnya: menggambar, melukis, mengetik (komputer) dll (Yusuf, 2006:56).

KARAKTERISTIK DAN FASE PERKEMBANGAN ANAK

Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah. Simanjuntak dan Pasaribu (1983: 68) menegaskan bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga mas ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (1995: 44) bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya.

Memahami tentang murid berarti memahami gejala atau kondisi yang dimiliki. Untuk mengetahui karakteristik gerak siswa SD, terlebih dahulu perlu untuk memahami tingkat perkembangan siswa SD menurut tingkat usianya. Secara umum sifat siswa SD antara lain:

1. Mempunyai sifat patuh terhadap aturan.
2. Kecenderungan untuk memuji diri sendiri.
3. Suka membandingkan diri dengan orang lain.
4. Jika tidak dapat menyelesaikan tugas, maka tugas tersebut dianggap tidakpenting.
5. Realistis, dan rasa ingin tahu yang besar.
6. Kecenderungan melakukan kegiatan kehidupan yang bersifat praktis dannyata (Sunarto, 2008: 35).

Pada jenjang pendidikan SD dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu masa kelas rendah SD, mulai dari umur 6 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Dan masakelas tinggi SD, kira-kira umur 9 tahun atau 10 tahun - umur 12 tahun atau 13 tahun.

1. Masa kelas rendah SD, kira-kira umur 6 tahun atau 7 tahun - umur 9 tahun atau 10 tahun.

Karakteristik siswa SD kelas rendah (kelas 1, kelas 2, dan kelas 3) adalah sebagaiberikut:

- a. Karakteristik umum:
 - 1) Waktu reaksinya lambat
 - 2) Koordinasi otot tidak sempurna
 - 3) Suka berkelahi
 - 4) Gemar bergerak, bermain, memanjat
 - 5) Aktif bersemangat terhadap bunyi-bunyian yang teratur
- b. Karakteristik kecerdasan
 - 1) Kurangnya kemampuan pemusatan perhatian
 - 2) Kemauan berpikir sangat terbatas
 - 3) Kegemaran untuk mengulangi macam-macam kegiatan
- c. Karakteristik social
 - 1) Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama.
 - 2) Berkhayal dan suka meniru
 - 3) Gemar akan keadaan alam
 - 4) Senang akan cerita-cerita.
 - 5) Sifat pemberani
- d. Kegiatan gerak yang dilakukan
 - 1) Menirukan.

Anak-anak SD pada tingkat rendah, dalam bermain senang menirukan sesuatu yang dilihatnya. Gerak-gerak apa yang dilihat di TV ataupun gerak-gerak yang secara langsung dilakukan oleh orang lain, teman ataupun binatang.

2) Manipulasi.

Anak-anak kelas rendah secara spontan menampilkan gerak-gerak dari objek yang diamatinya. Tetapi dari pengamatan objek tersebut anak menampilkan gerak yang disukainya.

2. Masa kelas tinggi SD, kira-kira umur 9 tahun atau 10 tahun – umur 12 tahun atau 13 tahun.

Sedangkan karakteristik anak SD pada tingkat tinggi memiliki sedikit persamaan dengan kelas rendah. Karakteristik kelas tinggi yang dimaksud antara lain:

a. Karakteristik Umum

- 1) Waktu reaksinya cepat
- 2) Koordinasi otot sempurna
- 3) Gemar bergerak dan bermain.

b. Karakteristik Kecerdasan

- 1) Mempunyai kemampuan pemusatan perhatian.
- 2) Kemampuan berpikir lebih banyak.

c. Karakteristik Sosial

- 1) Tidak suka pada hal-hal yang bersifat drama.
- 2) Gemar pada lingkungan sosial.
- 3) Senang pada cerita-cerita lingkungan sosial.
- 4) Sifat pemberani tetapi masih menggunakan logika.

d. Kegiatan Gerak yang Dilakukan

Anak memiliki kemampuan dalam menampilkan suatu kegiatan yang lebih tinggi. Jadi mempunyai kemampuan untuk mengekspresikan dari kegiatan yang dilakukan.

PERKEMBANGAN TUGAS ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Pada masa ini anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah banyak bergaul dengan orang-orang di luar rumah. Masyarakat mengharapkan agar anak menguasai dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya agar diterima dengan baik oleh lingkungannya.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas perkembangan ditentukan oleh lingkungan keluarga, orang tua, orang-orang terdekat dalam keluarga dan guru di sekolah. Tugas-tugas perkembangan yang dipaparkan di atas, merupakan gambaran perwujudan kematangan biologis dan psikologis individu, ekspektasi masyarakat dan tuntutan budaya dan agama. Penuntasan tugas-tugas perkembangan tersebut tidak selalu berjalan dengan mulus

KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR

1. Tabel Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas 1 dan 2

KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN
Aktif dan mudah gembira
Menyenangi bekerja dengan menggunakan tangan
Memperlihatkan rasa bangga yang besar dalam bekerja
Memperlihatkan kekuasaan yang dimilikinya
Ingin menjadi yang pertama
Memiliki waktu yang terbatas terhadap minat dan mudah bosan
Memiliki perasaan yang mudah tersakiti
Ketertarikan sesuatu untuk disentuh dan dirasakan
Menginginkan persetujuan teman sekelas dan guru
Sangat menyenangkan permainan imajinatif, tari, cerita dan permainan

2. Tabel Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas 3 dan 4

KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN
Koordinasi mata dan tangan telah ter improvisasi
Penggunaan otot kecil telah lebih baik
Menjadi sadar akan perbedaan tiap orang
Secara umum pembelajaran akan lebih responsif, teratur dan kerjasama
Siswa sudah memisahkan bentuk berdasarkan jenis kelamin
Menyenangi buku komik
Kemampuan untuk konsentrasi pada masa ini lebih lama
Mengembangkan minat dalam bepergian
Mengembangkan perasaan humor
Memiliki kegemaran dan mengumpulkan

3. Tabel Karakteristik Perkembangan Siswa Kelas 5 dan 6

KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN
Mulai banyak mengkonsentrasikan diri berdasarkan minat individu dan dimulai dari minat individu
Hal yang diminati pada masa ini berkaitan dengan kegiatan yang berhubungan dengan Gender
Mengembangkan minat di luar rumah dan sekolah, masyarakat dan dunia yang lebih Luas
Mulai tumbuh sikap kritis dan mandiri
Mulai adanya emosi yang kritis dan perubahan fisik
Tumbuh kegemaran mengumpulkan karya seni
Mulai adanya fase hero dan semangat heroic
Pengembangan kepekaan pada nilai, kepekaan akan nilai baik dan buruk
Bertambahnya minat dan lamanya dalam bekerja

BAB III

Tentang Multimedia Pembelajaran

PENGERTIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Teknologi semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Teknologi yang semakin canggih ini hendaknya dimanfaatkan dengan baik. Dalam pendidikan, teknologi berkembang pula menjadi lebih baik. Hal ini didukung dengan pernyataan Harmon dan Jones (2005:159) *“more important, in the twenty- first century, your memory of technology might include how it helped you learns, collaborate, and have fun”*. Dari hanya menggunakan papan tulis dan buku, OHP, dan sekarang menggunakan komputer dan LCD proyektor.

Kata “multimedia” erat kaitannya dengan teknologi pembelajaran, yaitu komputer. Multimedia yang bersifat presentasi, akan membutuhkan LCD proyektor. Kata multimedia dapat digunakan sebagai kata benda. Multimedia dalam Mayer (2009:4) disebut kata benda apabila merujuk pada pengertian

“teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual”. Pada Lee dan Owens (2004:xxi) multimedia diartikan sebagai sesuatu yang selalu dan harus memiliki “*multiple media*”. Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa banyak media yang disatukan dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Multimedia merupakan sebuah istilah yang diartikan berbeda-beda oleh satu orang dengan orang lainnya. Mayer (2009:2) juga berpendapat demikian, Bagi sejumlah orang, multimedia berarti seseorang duduk di terminal komputer dan menerima presentasi yang terdiri atas: teks *on-screen*, grafik atau animasi *on-screen*, dan suara yang datang dari speaker komputer bagi se kalangan orang lain, multimedia bisa berarti presentasi “*live*” saat sekelompok orang duduk dalam suatu ruangan sambil memandang gambar-gambar yang disajikan dalam satu atau lebih layar lebar dan mendengar musik atau suara lain yang disampaikan oleh pembicara.

Mayer (2009:3) sendiri mengartikan multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Kata yang dimaksud dapat berbentuk teks cetak maupun terucap. Sedangkan gambar, adalah gambar yang statis maupun dinamis.

Pengertian lain dari multimedia menurut Hofstter (2001) dalam Praherdhiono dan Adi (2008:2) menyatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Sedangkan dalam Smaldino, dkk (2012:488) pada glosarium, kata multimedia diartikan “penggunaan serempak dari berbagai format dalam sebuah presentasi yang ada atau program belajar mandiri”. Smaldino, dkk

juga mengartikan tentang *computer multimedia* adalah sebuah sistem piranti keras dan lunak komputer yang memiliki komposisi dan tampilan presentasi yang menggabungkan teks, audio, gambar diam dan bergerak.

Neo, dkk (2007), menuliskan pengertian multimedia dalam artikelnya yang berjudul *A Constructivist Approach to Learning an Interactive Multimedia Course: Malaysian Students' Perspectives* bahwa "*Multimedia is the combination of various digital media types such as text, images, sound and video, into an integrated, multi-sensory, interactive application or presentation, to convey a message or information to an audience*". Menurut Neo dkk multimedia merupakan kombinasi dari berbagai jenis media digital seperti teks, gambar, suara, dan video ke dalam sebuah integrasi, panca indera, aplikasi interaktif atau presentasi, untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audien.

Pengertian multimedia pembelajaran tidak jauh berbeda dengan pengertian multimedia. Dalam artikel Mayer dan Moreno (2003) dijelaskan bahwa "*multimedia learning as learning from words and pictures*". Sedangkan dalam artikel Mayer (1997) yang berjudul *Multimedia Learning: Are We Asking the Right Questions?* Menyebutkan kegunaan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Disebutkan bahwa "... ways to help students understand scientific explanations, we have come to rely increasingly on what has been called **multimedia learning**, through presenting explanations visually as well as verbally. Multimedia learning occurs when students receive information presented in more than one mode, such as in pictures and words".

Dari pernyataan tersebut dapat diperoleh pemahaman bahwa *multimedia learning* atau multimedia pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu dengan menggunakan tampilan visual lebih dari satu tipe. Berbagai pengertian telah dipaparkan, dapat

disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran merupakan sebuah piranti lunak komputer yang berisi tentang presentasi sebuah materi dengan memadukan berbagai media digital berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang digunakan untuk menyampaikan, atau membantu siswa dalam mempelajari kajian tertentu. Kata kunci dari sebuah multimedia pembelajaran ini adalah “perpaduan”, perpaduan antara berbagai media digital untuk memahami siswa terhadap sesuatu kajian pembelajaran.

KOMPONEN DALAM MULTIMEDIA

Komponen multimedia telah disebutkan pada pengertian multimedia. Sub bab ini akan dijelaskan secara singkat komponen multimedia dan teknologi yang menunjang multimedia. Berdasarkan pengertian yang dijelaskan, komponen dari multimedia ada berbagai media digital, yaitu teks, gambar, animasi, suara, dan video. Berikut penjelasan mengenai media digital tersebut.

- Teks, yang dimaksud adalah kata maupun kalimat berupa pesan dalam multimedia. Rusman (2013:151) mengatakan bahwa teks merupakan bentuk yang paling mudah dan efektif untuk menyampaikan pesan.
- Gambar, gambar diam adalah gambar digital yang ditangkap dengan menggunakan kamera digital dan disimpan dalam format digital pula (Smaldino,dkk, 2012:338). Selain itu dalam Smaldino, dkk (2012:327) juga disebutkan terdapat gambar yang memanfaatkan penyusunan garis untuk mewakili orang-orang tempat, benda, dan konsep.

- Animasi, menurut KBBI online, animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Sedangkan dalam Mayer (2009:216) *animation* adalah gambar-gambar yang disajikan dalam bentuk animasi.
- Suara/audio, menurut Ibrahim, dkk (2000:103) media audio merupakan media yang hanya memberikan rangsangan suara atau pesan yang diterima oleh indera pendengaran. Dalam Smaldino, dkk (2012:365) media audio ini digunakan untuk merekam atau memancarkan suara manusia atau suara-suara lain untuk tujuan pengajaran. Audio ini digunakan untuk melatih siswa pada keterampilan mendengarkan.
- Video, merupakan bentuk objek yang ditangkap dengan media penglihatan (Rusman, 2013:152).

Selain kelima komponen tersebut, Rusman (2013:152) menambahkan satu komponen lagi, yaitu *Hybrid*. *Hybrid* merupakan campuran atau gabungan objek multimedia seperti audio video.

Teknologi penunjang dalam menjalankan multimedia adalah: (1) Komputer/laptop, yang berfungsi sebagai tempat mengoperasikan multimedia tersebut; (2) LCD Proyektor, digunakan jika multimedia pembelajaran ber mode presentasi, sehingga membutuhkan LCD untuk memproyeksikan presentasi pada layar; (3) Speaker, digunakan sebagai pengeras suara pada ruang kelas, agar audio, dapat terdengar oleh siswa; (4) CD/DVD sebagai salah satu sarana untuk menyimpan file multimedia pembelajaran.

Komputer dan teknologi lain yang semakin berkembang menjadi sangat penting bagi kehidupan siswa dalam mendukung pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Essa (2002:195) yang menyatakan bahwa keterampilan dasar pengoperasian

komputer harus menjadi program pembelajaran sejak usia dini.

Bertentangan dengan Essa, Haugland menyatakan keraguan penggunaan komputer pada anak dibawah 3 tahun, karena pada masa itu, anak masih belajar berjalan, berbicara dan pembelajaran toilet. Namun untuk anak usia 3 tahun, pembelajaran bisa menggunakan komputer dengan *software* yang tepat, yaitu *software* berbasis *instruction*. Hal ini dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknologi, harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa.

Penelitian pengembangan ini, menggunakan komponen multimedia berupateks, gambar, animasi, dan suara. Multimedia ini tidak menggunakan video, dikarenakan kompetensi yang pengenalan tokoh wayang dicapai melalui kompetensi dasar mendengarkan. Teknologi penunjang yang akan digunakan untuk membantu keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia yaitu komputer, LCD proyektor, speaker, dan CD multimedia pembelajaran.

PRINSIP MULTIMEDIA

Membuat sebuah media pembelajaran yang baik, pastinya memiliki beberapa ketentuan yang berlaku, begitu pula dengan media pembelajaran berbasis multimedia. Dalam Mayer (2009:270) terdapat 7 prinsip desain multimedia, antaralain : (1) Prinsip multimedia: siswa dapat belajar lebih baik apabila disajikan kata dan gambar daripada kata-kata saja; (2) Prinsip keterdekatan ruang: siswa dapat belajar lebih baik, apabila kata dan gambar disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan, misalnya gambar terdapat di layar. (3) Prinsip keterdekatan waktu: siswa dapat belajar lebih baik, apabila kata dan gambar disajikan

secara bersamaan daripada bergantian. (4) Prinsip koherensi: siswa dapat belajar dengan lebih baik, apabila kata, gambar, maupun suara yang tidak relevan dengan pembelajaran dibuang daripada disajikan, walaupun kata, gambar, dan suara tersebut menarik bagi siswa. (5) Prinsip modalitas: siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi, daripada animasi dan teks *on-screen*. Siswa dapat belajar lebih baik jika teks disajikan dalam bentuk teks terucap, bukan teks di layar yang harus dibaca oleh siswa. (6) Prinsip redundansi: siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi, dan teks. (7) Prinsip perbedaan individual: pengaruh desain lebih kuat bagi siswa yang berpengaruh rendah daripada siswa yang berpengetahuan tinggi, dan bagi siswa dengan kemampuan spasial tinggi daripada spasial rendah.

Ketujuh prinsip tersebut hendaknya dijadikan pedoman dalam setiap pengembangan multimedia. Dengan menerapkan ketujuh prinsip desain multimedia, kita bisa menghasilkan multimedia yang membuat siswa belajar lebih baik, serta menghasilkan pembelajaran yang optimal.

PANDANGAN MULTIMEDIA

Pandangan multimedia ini ada dua jenis, yaitu pandangan multimedia yang dilihat dari pesannya dan pandangan multimedia yang dilihat dari desainnya. Terdapat tiga pandangan tentang pesan multimedia, yaitu sebagai media pengiriman, mode presentasi dan modalitas sensori. Untuk menjelaskan 3 pandangan pesan multimedia, di bawah ini akan disajikan tabel, sebagai berikut:

Tabel Tiga Pandangan Pesan Multimedia

Pandangan	Definisi	Contoh
Media pengiriman	Fokus pada sistem fisik yang digunakan untuk mengirimkan pesan. Presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih alat-alat pengiriman.	Penggunaan layar komputer, <i>amplified speaker</i> , proyektor, dan suara penceramah.
Mode presentasi	Fokus pada cara bagaimana materi itu disajikan, bagaimanapenggunaan kata dan gambar. Presentasi materi dengan menggunakan dua atau lebih modere presentasi.	Teks <i>on-screen</i> , Teks cetak dan ilustrasi
Modalitas sensori	Fokus pada alat penerima inderawi yang digunakan siswa untuk menangkap materi yang disampaikan.	Narasi dan animasi, ceramah dan <i>slide</i> .

(Sumber: Mayer, 2009:11)

Pandangan tentang desain multimedia, terdapat dua pandangan, yaitu berpusat keteknologi dan berpusat pada siswa, yang akan dijelaskan melalui tabel berikut ini:

Tabel Dua Pandangan Desain Multimedia

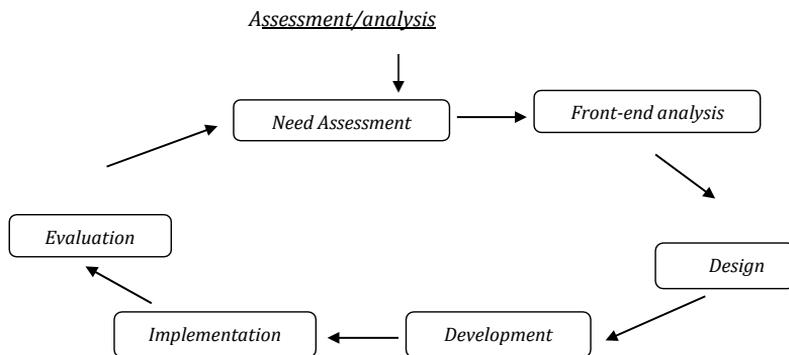
Pendekatan Desain	Titik Awalan	Tujuan
Berpusat ke teknologi	Kapabilitas-kapabilitas teknologi multimedia Fokus pada kecanggihan teknologi multimedia, sehingga para perancangfokus terhadap bagaimana memadukan multimedia ke dalam teknologi-teknologi komunikasi yang sedang bermunculan.	Memberi akses informasi
Berpusat ke siswa	Bagaimana otak manusia bekerja Fokus pada hubungan antara fitur-fiturdesain dengan sistem pemrosesan informasi dalam manusia.	Membantu kognisi manusia

(Sumber: Mayer, 2009:18)

Kedua sudut pandang tersebut, perlu menjadi perhatian bagi pengembang produk multimedia, agar multimedia pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat digunakan secara optimal.

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA WILLIAM LEE DAN DIANA OWENS

Terdapat beberapa model pengembangan yang bisa digunakan untuk pengembangan multimedia interaktif, di antaranya model pengembangan ASSURE, *Four-D*, Borg and Gall, Kemp and Dyton, Lee and Owens, dan model-model pengembangan lainnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, menggunakan model pengembangan William Lee dan Owens. Model pengembangan ini memiliki langkah-langkah prosedural yang dapat diikuti dengan mudah. Langkah-langkah tersebut meliputi: (a) *Assessment/Analysis* yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir; (b) *Desain*; (c) *Pengembangan*; (d) *Implementasi*; dan (e) *Evaluasi*. Untuk lebih mudah dalam mencermati, di bawah ini merupakan diagram alur model pengembangan Lee dan Owens.



Gambar Proses pengembangan Lee dan Owens

Sumber: Lee dan Owens (2004:3)

Dalam buku *Multimedia Based Instructional Design*, proses model pengembangan Lee dan Owens, akan dijelaskan tahap demi tahap sebagai berikut:

- Assessment/analisis

Pada tahap analisis ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Sebelum melakukan sebuah pengembangan, langkah awal yang perlu dilakukan adalah mengetahui apa sebenarnya yang dibutuhkan oleh siswa. Kemp, dkk (1994:27) menyatakan analisis kebutuhan adalah *“a gap between what is expected and existing condition”*. Selain itu Dalam Lee dan Owens (2004:3) disebutkan bahwa *“need assessment, a systematic way of determining the gap that exists between where the organization is and where it wishes to be”*. Kedua kalimat tersebut dapat dipahami bahwa analisis kebutuhan merupakan suatu cara yang sistematis untuk mencari perbedaan atau kesenjangan antara keadaan nyata lapangan dengan keadaan yang diharapkan. Dapat juga dikatakan antara teori yang ada dengan praktek di lapangan berbeda. Sehingga hal tersebut merupakan masalah yang patut untuk diselesaikan.

2. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir ini merupakan langkah selanjutnya yang bertujuan memperoleh detail informasi tentang apa yang sebenarnya harus dikembangkan. Terdapat 9 jenis analisis awal-akhir seperti dalam Lee dan Owens (2004:15) sebagai berikut.

Tabel Jenis Analisis Awal-Akhir

Jenis	Tujuan
Analisis audien (siswa)	Mengidentifikasi latar belakang, karakteristik belajar, dan keterampilan prasyarat siswa
Analisis teknologi	Mengidentifikasi kemampuan teknologi yang ada
Analisis tugas	Menjelaskan tugas berhubungan dengan pekerjaan yang dilakukan sebagai hasil dari pelatihan
Analisis insiden kritis	Menentukan keterampilan atau pengetahuan apa yang harus ditargetkan dalam multimedia
Analisis situasi	Mengidentifikasi kendala di lapangan yang mungkin memiliki dampak pada tujuan dan desain multimedia
Analisis tujuan	Menuliskan tujuan tugas-tugas pekerjaan yang harus ditangani
Analisis media	Memilih media yang sesuai
Analisis data yang ada	Mengidentifikasi keberadaan bahan pelajaran, panduan, referensi, dan silabus
Analisis biaya	Mengidentifikasi biaya dan keuntungan dan rasio laba modal

(Sumber: Lee dan Owens, 2004:15)

Kesembilan jenis analisis awal-akhir pada tabel diatas, penting untuk dilalui oleh peneliti. Hal ini dikarenakan, kesembilan jenis analisis tersebut merupakan langkahawal dalam suatu proses yang dijadikan pijakan untuk masuk pada langkah selanjutnya, yaitu desain.

- Desain

Tahap desain adalah tahap perencanaan proyek multimedia. Perencanaan merupakan faktor yang paling penting dalam menentukan kesuksesan proyek (Leedan Owens, 2004:93). Hasil yang diperoleh dari tahap ini adalah *Course Design Specification (CDS)*. Elemen dari CDS ini adalah sebagai berikut.

Tabel Elemen CDS

Elemen CDS	Konten
Jadwal	Mendeskripsikan proyek dan mendaftar hal penting, penyampaian, dan tanggal penyampaian
Tim proyek	Mendaftar peran dan tanggungjawab anggota tim proyek
Spesifikasi media	Jenis dokumen, gaya presentasi umum, teks, tata bahasa, gambar, ukuran huruf, tema, simbol dan lain-lain

Struktur materi	Mendesripsikan bagaimana konten dikelompokkan, disusun, dihubungkan atau diarahkan: <ul style="list-style-type: none"> - jenis informasi menjadi metode untuk penyampaian perintah - Langkah pembelajaran berhubungan dengan petunjuk kegiatan - Umpan balik, kontrol pengguna, pengguna aktivitasinteraktif, dan metode dan jenis pengujian
Kontrol konfigurasi dan meninjau ulang siklus	Menjelaskan tipe pengawasan dan bagaimana elemen media didesain dan diatur. Begitu juga dengan mendokumentasikan jenis-jenis review, dan proses melakukan review.

(Sumber: Lee dan Owens, 2004:95)

Seperti dalam Lee dan Owens (2004:103) disimpulkan bahwa proses desain adalah sebuah kesempatan untuk mendesain produk, mendokumentasikan rencana, membangun kesepakatan, dan mengklarifikasi harapan sebelum memulai pengembangan. Pada tahap desain ini perlu diperhatikan betul-betul pada penstrukturan materi, terkait dengan petunjuk kegiatan, penulisan dan sebagainya agar tidak terjadi miskomunikasi antara maksud yang diharapkan dengan pemahaman yang ditangkap oleh siswa.

- Pengembangan dan Implementasi

Lee dan Owens (2004:162) menyatakan bahwa apapun jenis multimediyang dibuat, prinsip dasar pengembangannya sama, yaitu:

1. Menetapkan rancangan alat pengembangan, spesifikasi pengembangan, danstandarnya
2. Mengembangkan element media yang sesuai dengan rancangan
3. Kemudian mereview dan merevisi produk
4. Kemudian mengimplementasikan produk yang telah selesai

Pada tahap pengembangan ini, terdapat 3 metode pengembangan, yaitu CBT (*Computer Based Training*), *Interactive Distance Learning*, dan *Web Site*. Dalam Lee dan Owens (2004: 172) penelitian dan pengembangan fokus pada CBT yang memiliki prosedur sebagai berikut.

1. Tahap Praproduksi: membuat *storyboard* dengan ulasan siklus untuk membangun kesesuaian terhadap standar teknis dan standar instruksional.
2. Tahap Produksi: membuat dan menggabungkan elemen media berdasarkan *storyboard* dan standar pengembangan mata pelajaran.
3. Tahap Post-produksi dan Pertimbangan Kualitas: melakukan tinjauan teknis, men-debug, dan tes program pembelajaran untuk kesesuaian dengan *storyboard* dan standar pemrograman.
4. Penyampaian atau Implementasi: menyampaikan pembelajaran. Implementasi seharusnya direncanakan dengan sebaik-baiknya untuk menampung kendala yang paling mendesak dalam jangka waktu, lingkungan, dan kebutuhan siswa.

- Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap di mana kita bisa menilai bagaimana kualitas produk yang telah dibuat. Pada Lee dan Owens (2004:229) disebutkan bahwa tujuan dari evaluasi adalah untuk menentukan tujuan dari sebuah solusi. Dengan adanya evaluasi, dapat diketahui kelebihan dan kekurangan sebuah produk. Kekurangan sebuah produk, dapat dijadikan sebagai bahan untuk menemukan sebuah solusi, sehingga menjadi produk yang lebih baik. Donald Kirkpatrick dalam Lee dan Owens (2004:225) menyatakan bahwa terdapat 4 level evaluasi yang tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel Level Evaluasi

Level Evaluasi		
Level 1	Tanggapan	Mengukur respon partisipan terhadap aktivitas bentuk pengalaman tentang relevansi aktivitas yang memungkinkan mereka untuk memenuhi tugas mereka
Level 2	Pengetahuan	Mengukur peningkatan prestasi terkait dengan isi dan keterampilan yang diharapkan dari aktivitas.
Level 3	Penampilan	Mengukur perubahan tingkah laku atau sikap sebagai hasil menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam aktivitas yang disampaikan pada akhir tugas pada sebuah periode waktu.
Level 4	Dampak	Mengukur dampak tugas pada bentuk ROI (<i>return on investment</i>) dari aktivitas.

(Sumber: Lee dan Owens, 2004:225)

Keempat level evaluasi pada tabel diatas, saling bergantung antara evaluasi level satu dengan yang lain. Misalnya, penting sekali untuk mengukur reaksi positif siswa terhadap pembelajaran sebelum mengukur peningkatan penampilan.

BAB IV

Implementasi & Kompetensi Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum terbaru yang diluncurkan oleh Departemen Pendidikan Nasional mulai tahun 2013 ini sebagai bentuk pengembangan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Hal ini senada dengan apa yang ditegaskan dalam pasal 1 ayat 29 Undang-Undang no. 20 tahun 2003 bahwa kurikulum merupakan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 ini diberlakukan secara bertahap mulai tahun ajaran 2013-2014 melalui pelaksanaan terbatas, khususnya bagi sekolah-sekolah yang sudah siap melaksanakannya. Pada Tahun Ajaran 2013/2014, Kurikulum 2013 dilaksanakan secara terbatas untuk Kelas I dan IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Kelas VII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Kelas X Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan/MadrasahAliyah (SMA/SMK/

MA/MAK). Pada Tahun Ajaran 2015/2016 diharapkan Kurikulum 2013 telah dilaksanakan di seluruh kelas sampai dengan Kelas XII.

Menjelang implementasi Kurikulum 2013, penyiapan tenaga guru dan tenaga kependidikan lainnya sebagai pelaksana kurikulum di lapangan perlu dilakukan. Sehubungan dengan itu, Badan Pengembangan Sumber daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (BPSDMPK dan PMP), telah menyiapkan strategi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas.

Pada tahun 2013 pelatihan akan dilakukan bagi pengawas SD/SMP/SMA/SMK, kepala sekolah SD/SMP/SMA/SMK, dan guru Kelas I dan IV SD, guru Kelas VII SMP, dan guru Kelas X SMA/SMK. Guna menjamin kualitas pelatihan tersebut, maka BPSDMPK dan PMP telah menyiapkan 14 Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, sesuai dengan kelas, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan. Modul ini diharapkan dapat membantu semua pihak menjalankan tugas dalam Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013.

Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya potensi peserta didik. Jadi tidak dapat disangkal lagi bahwa kurikulum yang dikembangkan dengan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi:

1. Manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.
2. Manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Allah Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri.

Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan memberikan otonomi penuh kepada lembaga sekolah itu sendiri untuk mengembangkan kurikulumnya sesuai kemampuan dan kesanggupan masing-masing. Sedangkan kurikulum 2013 mencoba kembali pada masa pemerintahan *Mbah* Harto, yaitu kurikulum dikendalikan oleh pemerintah atau ber sentral pada pemerintah. Jadi, guru tidak disibukkan lagi dengan tugas harus membuat silabus dan RPP, karena guru harus lebih berfokus pada bagaimana proses pembelajaran dan transformasi ilmu bisa maksimal.

Implementasi kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan karakter harus melibatkan semua komponen (*stakeholders*), termasuk komponen-komponen sistem pendidikan itu sendiri. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi pada setiap jenjang pendidikan.

Karakter adalah gambaran tingkah laku yang dimiliki oleh seseorang yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan dan melekat pada diri seseorang. Orang yang berkarakter memiliki berbagai dimensi misalnya, dimensi sosial, fisik, emosi, dan akademik. Jika disejajarkan dengan ranah Bloom, berarti manusia berkarakter memiliki ranah kognisi, afeksi, dan psikomotorik yang baik, ditambah dengan emosi, spiritual.

Dengan demikian, perpaduan dua basis antara kompetensi dan karakter dalam kurikulum ini diharapkan siswa dapat meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji, dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bukan hanya tanggung jawab sekolah semata, tetapi merupakan tanggung jawab semua pihak. Untuk mengefektifkan program pendidikan karakter dan meningkatkan kompetensi dalam kurikulum 2013 diperlukan koordinasi, komunikasi dan jalinan kerja antara sekolah, orang tua, dan pemerintah dalam semua sisi.

Menurut Sudjan, pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Gulo pembelajaran adalah untuk menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Menurut Nasution, pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik, sehingga terjadi proses belajar. Yang dimaksud lingkungan disini adalah ruang belajar, guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

IMPLIKASI KURIKULUM 2013 BAGI GURU SD

Dalam implementasi pembelajaran khususnya bagi guru kelas 1 sampai 3 disekolah dasar mempunyai implikasi antara lain:

- Implikasi bagi guru. Kurikulum 2013 memerlukan guru yang kreatif baik dalam menyiapkan kegiatan/pengalaman belajar bagi anak, juga dalam memilih kompetensi dari berbagai mata pelajaran dan mengaturnya agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan utuh mengingat harus mengintegrasikan pelajaran.

- Implikasi bagi siswa. Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya dimungkinkan untuk bekerja baik secara individual, pasangan, kelompok kecil ataupun klasikal. Siswa harus siap mengikuti kegiatan pembelajaran yang bervariasi secara aktif misalnya melakukan diskusi kelompok, mengadakan penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.
- Implikasi terhadap sarana, prasarana, sumber belajar dan media. Pembelajaran tematik pada hakekatnya menekankan pada siswa baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya memerlukan berbagai sarana dan prasarana belajar.
- Implikasi terhadap pengaturan ruangan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik perlu melakukan pengaturan ruang agar suasana belajar menyenangkan. Pengaturan ruang tersebut meliputi: Ruang perlu ditata disesuaikan dengan topik yang sedang dilaksanakan, susunan bangku peserta didik dapat berubah-ubah disesuaikan dengan keperluan pembelajaran yang sedang berlangsung, peserta didik tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet, kegiatan hendaknya bervariasi dan dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- Implikasi terhadap Pemilihan metode. Sesuai dengan karakteristik pembelajaran terintegrasi, maka dalam pembelajaran yang dilakukan perlu disiapkan berbagai variasi kegiatan dengan menggunakan multi metode. Misalnya percobaan, bermain peran, tanya jawab, demonstrasi, bercakap-cakap.

KOMPETENSI INTI (KI) DAN KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari pesertadidik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (organizing element) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal Kompetensi Dasar adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu mata pelajaran dengan konten Kompetensi Dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (KompetensiInti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (KompetensiInti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar

dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (indirect teaching) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4).

Dibawah ini penulis sajikan terkait dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di SD Vidatra.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Vidatra
Kelas / semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Tema	: 5. Pengalamanku
Sub Tema	: 2. Pengalamanku di Sekolah
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 5 Jam Pelajaran (175 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permendikbud No 21 Tahun 2016

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

BAHASA Indonesia

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.6	Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia
4.6	Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.6	Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan konversi mengubah satuan panjang. • Mengukur panjang benda

	kehidupan sehari-hari.	dengan satuan baku yang sering digunakan.
4.6	Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	

SBdP

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.1	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi. • Membuat karya imajinatif tiga dimensi. • Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami
4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar berbagai jenis biji-bijian, siswa dapat mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan benar.
- Dengan menggunakan bahan alami, siswa dapat membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan baik.
- Dengan membuat karya imajinatif tiga dimensi, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami dengan tepat.

- Dengan memperhatikan yang disampaikan guru, siswa dapat mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.
- Dengan mendengarkan teks percakapan, siswa dapat mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan dengan baik.
- Dengan tanya jawab, siswa dapat menentukan konversi mengubah satuan panjang dengan tepat.
- Dengan membandingkan dua satuan ukuran, siswa dapat mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan dengan tepat.

D. MATERI POKOK BAHASA INDONESIA

- Teks percakapan
MATEMATIKA
- Satuan baku
- **SBdP**
- Karya imajinatif tiga dimensi

E. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran meliputi **Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan** dengan perincian sebagai berikut:

Sikap:

- Jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK):

- Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas

Pengetahuan:

- Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong.
- Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).
- Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi.
- Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.

Keterampilan:

- Literasi
- 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*)
 - ✓ Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun.
- HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)
 - ✓ Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cmdan m).
 - ✓ Membuat karya imajinatif tiga dimensi.

F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode	Check	Metode	Check
Simulasi		Pemberian tugas	√
Sosiodrama		Tanya jawab	√
Demonstrasi	√	Diskusi	√

Metode	Check	Metode	Check
Latihan (drill)	V	Ceramah	V
Karyawisata		Cerita	

G. MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar biji-bijian untuk menghias vas bunga.
- Gambar vas bunga yang di hias dengan berbagai hiasan.

H. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa.
- Buku Guru

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi Waktu: 15 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru datang tepat waktu. (Sikap/PPK: Disiplin) • Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas. (Sikap/PPK: Santun) • Berdoa sebelum memulai pelajaran. (Sikap/PPK: Religius) • Memeriksa kebersihan kelas kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Sikap/PPK: Mandiri, Gotong royong, Integritas) • Memeriksa kehadiran siswa. (Sikap/PPK: Peduli) • Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan. (Sikap/PPK: Tanggung Jawab) • Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga. (Sikap/PPK: Tanggung Jawab, Peduli) 	

- Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/ mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. **(Sikap/PPK: Peduli)**
- Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari). **(Sikap/PPK: Tanggung jawab)**
- Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan. **(Sikap/PPK: Gotong royong)**
- Menjelaskan KD dan tujuan yang ingin dicapai/ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. **(Sikap/PPK: Jujur, Integritas)**
- Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan sesuai silabus/kesiapan bahan ajar. **(Sikap/PPK: Jujur, Peduli, Integritas)**
- Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. **(Sikap/PPK: Jujur, Integritas)**
- Memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini. **(Sikap/PPK: Tanggungjawab, Peduli, Percaya diri)**

Kegiatan Inti

Alokasi Waktu: 145 Menit

Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensidengan bahan alami.

- Siswa mengamati gambar berbagai jenis biji-bijian (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa mengajukan pertanyaan terhadap gambar yang diamati (menanya).
- Siswa lain menjawab pertanyaan yang diajukan temannya (menanya).

- Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang gambar yang telah diamati (menanya).
- Siswa kembali mengamati gambar (mengamati). **(Sikap/PPK : Teliti)**
- Siswa menulis jenis biji-bijian sesuai dengan gambar yang diamati (mencoba).
- Siswa bertanya jawab tentang bahan yang dibutuhkan untuk membuat hiasan vas bunga (menanya). **(4C)**

Membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

- Siswa bertanya jawab tentang alat yang dibutuhkan untuk membuat hiasan vas bunga (menanya).
- Siswa menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat hiasan vas bunga (mencoba).
- Siswa mengamati pola hiasan yang diinginkan (mengamati).
- Siswa memilih pola yang menarik menurut seleraanya (mencoba).
- Siswa membuat hiasan vas bunga sesuai dengan pola yang telah dipilih (mencoba). **(HOTS)**

Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.

- Siswa mengamati karya hiasan vas bunga yang dibuatnya (mengamati).
- Siswa menulis ciri-ciri karya hiasan vas bunga yang dibuatnya (menalar). **(Sikap/PPK : Percaya diri, Mandiri, Tanggung jawab, Tekun)**
- Siswa bertanya jawab tentang ciri-ciri karya hiasan vas bunga yang dibuatnya (menanya).

- Siswa mendengarkan guru membacakan teks percakapan Beni tentang membuat hiasan vas bunga (mengamati).
(Literasi)

Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.

- Siswa membuat pertanyaan tentang teks percakapan yang didengarnya (menanya).
- Siswa menukarkan pertanyaan yang telah dibuat kepada temannya (menanya).
- Siswa saling menjawab pertanyaan teman (menalar).
- Siswa membacakan pertanyaan yang dibuat (mengomunikasikan).
- Siswa menanggapi pertanyaan yang dibuat (mengomunikasikan). **(HOTS)**
- Siswa mempraktikkan cara meminta tolong yang benar (mencoba). **(Sikap/PPK : Percaya diri, Mandiri, Tanggung jawab, Tekun)**

Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

- Siswa membaca pertanyaan yang sudah disediakan (mencoba). **(Literasi)**
- Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks percakapan yang didengarnya (menalar).

Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).

- Siswa bertanya jawab tentang pengukuran benda (menanya).
(4C)
- Siswa mengamati gambar beberapa benda (mengamati).

Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya dan cm, m).

- Siswa mengukur benda sesuai dengan gambar yang diamati (mencoba). **(HOTS)**
- Siswa menulis hasil pengukurannya (mencoba).

Kegiatan Penutup

Alokasi Waktu : 15 Menit

- Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. **(Sikap/PPK : Jujur, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. **(Sikap/PPK : Percaya diri)**
- Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah. *(Kamu telah belajar mengukur benda. Coba ukur panjang benda di rumahmu. Diskusikan bersama orang tuamu. Ubahlah hasilnya ke dalam satuan meter (m).)* **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. **(Sikap/PPK : Peduli)**
- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. **(Sikap/PPK : Religius)**

- Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. (**Sikap/PPK : Religius,Santun**)

J. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL dan PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian

a. Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

b. Pengetahuan

Skor Maksimal: 100

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	D (Kurang)

- Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya meminta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.

2. Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami
 - a) Menggunakan biji-bijian.
 - b) Hiasan vas bunga mengikuti pola pada vas.
 - c) Hiasan ditempel menggunakan lem.
 - d) Jenis biji-bijian yang digunakan bervariasi.
 - e) Daya tarik vas bunga muncul dari perpaduan warna yang berdekatan.
3. Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.
 - a) Biji jagung.
 - b) Biji bunga matahari.
 - c) Biji padi.
 - d) Biji kacang hijau.
 - e) Biji saga.
 - f) Biji jeruk.
4. Menentukan konversi satuan panjang (cm dan m). Hasil pengukuran disesuaikan dengan hasil kerja siswa.

c. Keterampilan

1. Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Penggunaan kata dalam santun berbahasa.	1	Belum mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang santun.
		2	Mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang cukup santun.

No	Aspek /Kriteria	Skor
		3 Mampu menggunakan bahasa verbal yang sangat santun dan bahasa tubuh yang cukup santun atau sebaliknya.
		4 Mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang sangat santun.
2	Penggunaan lafal , intonasi, dan ekspresi.	1 Belum mampu mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
		2 Mampu sebagian kecil mempraktikkan menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
		3 Mampu sebagian besar mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
		4 Mampu mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

2. Membuat karya imajinatif tiga dimensi (hiasan vas bunga) berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menggunakan biji jagung, bunga matahari, padi, kacang hijau, saga, dan jeruk.	1	Belum mampu menggunakan semua biji untuk kreasi dengan menarik
		2	Mampu menggunakan sebagian kecil biji untuk kreasi dengan cukup menarik
		3	Mampu menggunakan sebagian besar biji untuk kreasi dengan menarik.
		4	Mampu menggunakan semua biji untuk kreasi dengan sangat menarik.
2	Kebersihan dan kerapian dalam membuat hiasanvas bunga.	1	Belum mampu membuat hiasan vas bunga dengan bersih dan rapi.
		2	Hiasan vas bunga yang dibuat kurang rapi dan kurang bersih pada bidang dasar.
		3	Hiasan vas bunga yang dibuat rapi dan sedikit bersih pada bidang dasar.
		4	Hiasan vas bunga yang dibuat sangat rapi dan bersih pada bidang dasar.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

3. Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Memilih alat ukur yang sesuai dengan benda.	1	Belum mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
		2	Mampu memilih sebagian kecil alat ukur yang sesuai dengan benda.
		3	Mampu memilih sebagian besar alat ukur yang sesuai dengan benda.
		4	Mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
2	Mengukur panjang benda.	1	Belum mampu mengukur panjang benda.
		2	Mampu mengukur sebagian kecil benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		3	Mampu mengukur sebagian besar benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		4	Mampu mengukur panjang benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Remedial

- Guru mengulang kembali kegiatan mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong”.
- Guru membimbing siswa yang belum mampu mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
- Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong”.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan tentang mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
- Guru memberikan soal tambahan bagi siswa yang telah mampu membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

Mengetahui,

....., 20



Guru Kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Listiana Dwi Astuti".

Listiana Dwi Astuti, S.S.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Vidatra
Kelas / semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Tema	: 5. Pengalamanku
Sub Tema	: 2. Pengalamanku di Sekolah
Pertemuan ke	: 1
Alokasi waktu	: 5 Jam Pelajaran (175 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

Permendikbud No 21 Tahun 2016

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

BAHASA INDONESIA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	<ul style="list-style-type: none">• Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia
4.6 Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	<ul style="list-style-type: none">• Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar berbagai jenis biji-bijian, siswa dapat mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan benar.
- Dengan menggunakan bahan alami, siswa dapat membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan baik.
- Dengan membuat karya imajinatif tiga dimensi, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami dengan tepat.
- Dengan memperhatikan yang disampaikan guru, siswa dapat mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam

kemajemukan masyarakat Indonesia dengan baik.

- Dengan mendengarkan teks percakapan, siswa dapat mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan dengan baik.
- Dengan tanya jawab, siswa dapat menentukan konversi mengubah satuan panjang dengan tepat.
- Dengan membandingkan dua satuan ukuran, siswa dapat mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan dengan tepat.

D. MATERI POKOK BAHASA INDONESIA

- Teks percakapan
MATEMATIKA
- Satuan baku
SBdP
- Karya imajinatif tiga dimensi

E. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran meliputi *Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan* dengan perincian sebagai berikut :

Sikap :

- Jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) :

- Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas

Pengetahuan :

- Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya minta tolong.
- Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).
- Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi.
- Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.

Keterampilan :

- Literasi
- 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*)
 - ✓ Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun.
- HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)
 - ✓ Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
 - ✓ Membuat karya imajinatif tiga dimensi.

F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARANPendekatan : *Scientific*Strategi : *Cooperative Learning*Teknik : *Example Non Example*

Metode	Check	Metode	Check
Simulasi		Pemberian tugas	V
Sosiodrama		Tanya jawab	V
Demonstrasi	V	Diskusi	V
Latihan (drill)	V	Ceramah	V
Karyawisata		Cerita	

G. MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar biji-bijian untuk menghias vas bunga.
- Gambar vas bunga yang di hias dengan berbagai hiasan.

H. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa.
- Buku Guru

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi Waktu : 15 Menit
<ul style="list-style-type: none">• Guru datang tepat waktu. (Sikap/PPK : Disiplin)• Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas. (Sikap/PPK:Santun)• Berdoa sebelum memulai pelajaran. (Sikap/PPK : Religius)• Memeriksa kebersihan kelas kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Sikap/PPK : Mandiri, Gotong royong, Integritas)• Memeriksa kehadiran siswa. (Sikap/PPK : Peduli)• Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab)• Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab, Peduli)• Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. (Sikap/PPK : Peduli)• Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari). (Sikap/PPK :	

Tanggung jawab)

- Mendiskusikan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya berkaitan dengan kompetensi yang akan dipelajari dan dikembangkan. **(Sikap/PPK : Gotong royong)**
- Menjelaskan KD dan tujuan yang ingin dicapai/ Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. **(Sikap/PPK : Jujur, Integritas)**
- Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan sesuai silabus/kesiapan bahan ajar. **(Sikap/PPK : Jujur, Peduli, Integritas)**
- Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. **(Sikap/PPK : Jujur, Integritas)**
- Memotivasi siswa dengan memberi penjelasan tentang pentingnya mempelajari materi ini. **(Sikap/PPK : Tanggungjawab, Peduli, Percaya diri)**

Kegiatan Inti**Alokasi Waktu : 145 Menit****Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.**

- Siswa mengamati gambar berbagai jenis biji-bijian (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa mengajukan pertanyaan terhadap gambar yang diamati (menanya).
- Siswa lain menjawab pertanyaan yang diajukan temannya (menanya).
- Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang gambar yang telah diamati (menanya).
- Siswa kembali mengamati gambar (mengamati). **(Sikap/PPK : Teliti)**
- Siswa menulis jenis biji-bijian sesuai dengan gambar yang diamati (mencoba).

- Siswa bertanya jawab tentang bahan yang dibutuhkan untuk membuat hiasan vas bunga (menanya). **(4C)**

Membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

- Siswa bertanya jawab tentang alat yang dibutuhkan untuk membuat hiasan vas bunga (menanya).
- Siswa menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat hiasan vas bunga (mencoba).
- Siswa mengamati pola hiasan yang diinginkan (mengamati).
- Siswa memilih pola yang menarik menurut selernya (mencoba).
- Siswa membuat hiasan vas bunga sesuai dengan pola yang telah dipilih (mencoba). **(HOTS)**

Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.

- Siswa mengamati karya hiasan vas bunga yang dibuatnya (mengamati).
- Siswa menulis ciri-ciri karya hiasan vas bunga yang dibuatnya (menalar). **(Sikap/PPK : Percaya diri, Mandiri, Tanggung jawab, Tekun)**
- Siswa bertanya jawab tentang ciri-ciri karya hiasan vas bunga yang dibuatnya (menanya).
- Siswa mendengarkan guru membacakan teks percakapan Beni tentang membuat hiasan vas bunga (mengamati). **(Literasi)**

Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya mintatolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.

- Siswa membuat pertanyaan tentang teks percakapan yang didengarnya (menanya).
- Siswa menukarkan pertanyaan yang telah dibuat kepada temannya (menanya).
- Siswa saling menjawab pertanyaan teman (menalar).
- Siswa membacakan pertanyaan yang dibuat (mengomunikasikan).
- Siswa menanggapi pertanyaan yang dibuat (mengomunikasikan). **(HOTS)**
- Siswa mempraktikkan cara meminta tolong yang benar (mencoba). **(Sikap/PPK : Percaya diri, Mandiri, Tanggung jawab, Tekun)**

Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

- Siswa membaca pertanyaan yang sudah disediakan (mencoba). **(Literasi)**
- Siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks percakapan yang didengarnya (menalar).

Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).

- Siswa bertanya jawab tentang pengukuran benda (menanya). **(4C)**
- Siswa mengamati gambar beberapa benda (mengamati).

Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnyadan cm, m).

- Siswa mengukur benda sesuai dengan gambar yang diamati (mencoba). **(HOTS)**

- Siswa menulis hasil pengukurannya (mencoba).

Kegiatan Penutup

Alokasi Waktu : 15 Menit

- Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. **(Sikap/PPK : Jujur, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. **(Sikap/PPK : Percaya diri)**
- Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah. *(Kamu telah belajar mengukur benda. Coba ukur panjang benda di rumahmu. Diskusikan bersama orang tuamu. Ubahlah hasilnya ke dalam satuan meter (m).)* **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. **(Sikap/PPK : Peduli)**
- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. **(Sikap/PPK : Religius)**
- Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. **(Sikap/PPK: Religius, Santun)**

J. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL dan PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan: Tes
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian

a. Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

b. Pengetahuan

Skor Maksimal: 100

$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	D (Kurang)

- 1) Mendengarkan teks percakapan yang berhubungan dengan budaya meminta tolong sebagai cermin hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.
- 2) Mengidentifikasi ciri-ciri karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami:

- f) Menggunakan biji-bijian.
 - g) Hiasan vas bunga mengikuti pola pada vas.
 - h) Hiasan ditempel menggunakan lem.
 - i) Jenis biji-bijian yang digunakan bervariasi.
 - j) Daya tarik vas bunga muncul dari perpaduan warna yang berdekatan.
- 3) Mengidentifikasi bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.
- g) Biji jagung.
 - h) Biji bunga matahari.
 - i) Biji padi.
 - j) Biji kacang hijau.
 - k) Biji saga.
 - l) Biji jeruk.
- 4) Menentukan konversi satuan panjang (cm dan m). Hasil pengukuran disesuaikan dengan hasil kerja siswa.

c. Keterampilan

1. Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Penggunaan kata dalam santun berbahasa.	1	Belum mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang santun.
		2	Mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang cukup santun.
		3	Mampu menggunakan bahasa verbal yang sangat santun dan

No	Aspek /Kriteria	Skor	
			bahasa tubuh yang cukup santun atau sebaliknya.
		4	Mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang sangat santun.
2	Penggunaan lafal , intonasi, dan ekspresi.	1	Belum mampu mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
2		Mampu sebagian kecil mempraktikkan menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.	
3		Mampu sebagian besar mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.	
4		Mampu mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.	

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

2. Membuat karya imajinatif tiga dimensi (hiasan vas bunga) berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menggunakan biji jagung, bunga matahari, padi, kacang hijau, saga, dan jeruk.	1	Belum mampu menggunakan semua biji untuk kreasi dengan menarik
		2	Mampu menggunakan sebagian kecil biji untuk kreasi dengan cukup menarik
		3	Mampu menggunakan sebagian besar biji untuk kreasi dengan menarik.
		4	Mampu menggunakan semua biji untuk kreasi dengan sangat menarik.
2	Kebersihan dan kerapian dalam membuat hiasan vas bunga.	1	Belum mampu membuat hiasan vas bunga dengan bersih dan rapi.
		2	Hiasan vas bunga yang dibuat kurang rapi dan kurang bersih pada bidang dasar.
		3	Hiasan vas bunga yang dibuat rapi dan sedikit bersih pada bidang dasar.
		4	Hiasan vas bunga yang dibuat sangat rapi dan bersih pada bidang dasar.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

3. Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Memilih alat ukur yang sesuai dengan benda.	1	Belum mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
		2	Mampu memilih sebagian kecil alat ukur yang sesuai dengan benda.
		3	Mampu memilih sebagian besar alat ukur yang sesuai dengan benda.
		4	Mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
2	Mengukur panjang benda.	1	Belum mampu mengukur panjang benda.
		2	Mampu mengukur sebagian kecil benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		3	Mampu mengukur sebagian besar benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		4	Mampu mengukur panjang benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Remedial

- Guru mengulang kembali kegiatan mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong”.
- Guru membimbing siswa yang belum mampu mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
- Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong”.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan tentang mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
- Guru memberikan soal tambahan bagi siswa yang telah mampu membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

**Mengetahui,
Kepala SD/MI**

.....,..... 20
Guru Kelas

(_____)
NIP/NIK :

(_____)
NIP/NIK :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Vidatra
Kelas / semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Tema	: 5. Pengalamanku
Sub Tema	: 2. Pengalamanku di Sekolah
Pertemuan ke	: 3
Alokasi waktu	: 4 Jam Pelajaran (140 Menit)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

BAHASA INDONESIA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.6	Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.	<ul style="list-style-type: none">• Menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong.• Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.
4.6	Menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.	

MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.6	Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan konversi satuan panjang (cm dan m).• Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
4.6	Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	

SBdP

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.1	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi cara menggunakan bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi.• Membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.
4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar aktivitas minta tolong, siswa dapat menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong dengan benar.
- Dengan menuliskan kalimat/ungkapan permintaan tolong, siswa dapat mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan dengan baik.
- Dengan mengamati hubungan antarsatuan, siswa dapat menentukan konversi satuan panjang (cm dan m) dengan tepat.
- Dengan memperhatikan gambar berbagai benda, siswa dapat mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m) dengan tepat.
- Dengan mengamati langkah-langkah membuat vas bunga, siswa dapat mengidentifikasi cara menggunakan bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan benar.
- Dengan mengidentifikasi cara menggunakan bahan alami untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi, siswa dapat membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami dengan benar.

D. MATERI POKOK BAHASA INDONESIA

- Ungkapan permintaan tolong
MATEMATIKA
- Mengukur panjang benda dengan satuan baku
SBdP
- Karya imajinatif tiga dimensi

E. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran meliputi **Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan** dengan perincian sebagai berikut :

Sikap :

- Jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) :

- Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas

Pengetahuan :

- Menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong.
- Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).
- Mengidentifikasi cara menggunakan bahan alami untuk membuat vas bunga.

Keterampilan :

- Literasi
- 4C (**Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative**)
 - ✓ Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong”

- HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)
 - ✓ Mengukur panjang benda dengan satuan baku (misalnya cm dan m).
 - ✓ Membuat vas bunga dengan bahan alami.

F. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*
 Strategi : *Cooperative Learning*
 Teknik : *Example Non Example*

Metode	Check	Metode	Check
Simulasi		Pemberian tugas	V
Sosiodrama		Tanya jawab	V
Demonstrasi	V	Diskusi	V
Latihan (drill)	V	Ceramah	V
Karyawisata		Cerita	V

AA. MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar Beni sedang minta tolong kepada petugas sekolah.
- Gambar berbagai aktivitas minta tolong.
- Gambar berbagai jenis benda.
- Tanah liat.
- Air.
- Sarung tangan.
- Alas tanah liat.
- Gambar cara membuat vas bunga dengan menggunakan tanah liat.

BB. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa.
- Buku Guru

CC. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi Waktu : 15 Menit
<ul style="list-style-type: none">• Guru datang tepat waktu. (Sikap/PPK : Disiplin)• Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas. (Sikap/PPK : Santun)• Berdoa sebelum memulai pelajaran. (Sikap/PPK : Religius)• Memeriksa kebersihan kelas kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Sikap/PPK : Mandiri, Gotong royong, Integritas)• Memeriksa kehadiran siswa. (Sikap/PPK : Peduli)• Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan. (Sikap/PPK : TanggungJawab)• Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab, Peduli)• Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/ mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. (Sikap/PPK : Peduli)• Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari). (Sikap/ PPK:Tanggung jawab)	
Kegiatan Inti	Alokasi Waktu : 110 Menit
Menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong. <ul style="list-style-type: none">• Siswa mengamati gambar Beni sedang minta tolong kepada	

petugas sekolah (mengamati). (**Literasi**)

- Siswa mengamati gambar Beni sedang minta tolong kepada petugas sekolah (menanya).
- Siswa membuat pertanyaan tentang gambar yang diamatinya (menanya).
- Siswa membuat pertanyaan menggunakan kata tanya apa, siapa, kapan, dimana, mengapa, dan bagaimana (mencoba).
- Siswa saling menukarkan pertanyaan yang dibuatnya dengan teman sebangkunya (mencoba).
- Siswa menjawab pertanyaan temannya (mencoba).
- Siswa mengamati berbagai gambar yang berkaitan dengan cara meminta tolong kepada orang lain (mengamati).
- Siswa menulis kalimat meminta tolong sesuai dengan gambar (mencoba).
- Siswa saling memeriksa kalimat minta maaf yang dibuatnya (menalar). (HOTS)
- Siswa memperbaiki hasil pemeriksaannya (mencoba).
- Siswa membacakan hasil yang dituliskannya (**mengomunikasikan**). (**Sikap/PPK : Percaya diri, Santun, Berani**)

Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

- Siswa bertanya jawab tentang cara meminta maaf kepada orang lain (menanya). (**4C**)
- Siswa mempraktikkan cara meminta maaf kepada orang lain (mencoba). (**Sikap/PPK: Percaya diri, Mandiri, Tanggung jawab, Tekun**)
- Siswa mempraktikkan cara meminta maaf secara berpasangan (mencoba).
- Siswa mempraktikkan cara meminta maaf secara bergantian (mencoba).

- Siswa mempraktikkan cara meminta maaf secara mandiri (mencoba).
- Siswa mengomentari cara meminta maaf yang dipraktikkan temannya (mengomunikasikan). **(HOTS)**

Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).

- Siswa mengamati benda yang ada di sekitarnya (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa bertanya jawab tentang alat ukur panjang benda (menanya).
- Siswa bertanya jawab tentang satuan untuk panjang (menanya).

Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

- Siswa mengamati gambar benda yang ada di sekitarnya (menanya).
- Siswa mengukur benda sesuai dengan gambar (mencoba).
- Siswa menulis hasil pengukurannya yang ada di bukunya (mencoba).
- Siswa mengubah satuan hasil pengukuran dari cm menjadi m (mencoba). **(HOTS)**

Mengidentifikasi cara menggunakan bahan alami untuk membuatkarya imajinatif tiga dimensi.

- Siswa mengamati gambar tentang cara membuat vas bunga (mengamati).
- Siswa membaca cara membuat vas bunga (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa mencobakan cara membuat vas bunga menggunakan alat dan bahan (mencoba). **(Sikap/PPK : Tekun, Kerja keras, Tanggung jawab, Gigih) (HOTS)**

- Siswa melakukannya di bawah pantauan guru (mencoba).

Membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

- Siswa menceritakan pengalamannya membuat vas bunga menggunakan tanah liat (mengomunikasikan). **(4C)**
- Siswa menceritakan menggunakan kalimatnya sendiri (mengomunikasikan)

Kegiatan Penutup Alokasi Waktu : 15 Menit

- Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. **(Sikap/PPK: Jujur, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. **(Sikap/PPK : Percaya diri)**
- Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah. *(Kamu telah belajar ungkapan permintaan tolong. Coba tulis kalimat/ungkapan tersebut. Berdiskusilah dengan orang tuamu.)* **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**

- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. **(Sikap/PPK : Peduli)**
- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. **(Sikap/PPK : Religius)**
- Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. **(Sikap/PPK : Religius, Santun)**

DD.PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL dan PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian

a. Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

b. Pengetahuan

Skor Maksimal: 100

Skor yang diperoleh X 100

Skor maksimal

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	D (Kurang)

1. Menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong.
 - a) Pak, bolehkah saya meminta tolong? Saya meminta tolong dibukakan pintu, Pak.
 - b) Meli, tolong ambilkan tanah liat itu!
 - c) Kakak, aku tidak dapat memindahkan meja sendiri. Bolehkah meminta tolong, Kak?
 - d) Bu, Beni disuruh membuat surat oleh Bu Guru. Bolehkah Beni meminta tolong, Ibu! Beni belum dapat membuat surat sendiri.
 - e) Nak, tolong bersihkan halaman kelas ini setiap pagi, ya!
 - f) Beni, aku meminta tolong mengangkat ember ini.
 - g) Bu, Dayu belum paham cara menggunakan tanah liat ini. Bagaimana caranya, bu?
 - h) Pak, tolong ambilkan makan itu!
2. Menentukan konversi mengubah satuan panjang (cm dan m).
 - a) Panjang benda disesuaikan dengan hasil pengukuran siswa, sedangkan untuk mengubah dari cm menjadi m dapat dilihat contoh berikut $100 \text{ cm} = 1 \text{ m}$; $1 \text{ cm} = 0,01 \text{ m}$
 - b) Panjang benda disesuaikan dengan hasil pengukuran siswa, sedangkan untuk mengubah dari m menjadi cm dapat dilihat contoh berikut $1 \text{ m} = 100 \text{ cm}$; $0,01 \text{ m} = 1 \text{ cm}$

c. Keterampilan

1. Mempraktikkan ungkapan santun dengan menggunakan kata “tolong” untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Penggunaan kata dalam santun berbahasa.	1	Belum mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang santun.
		2	Mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang cukup santun.
		3	Mampu menggunakan bahasa verbal yang sangat santun dan bahasa tubuh yang cukup santun atau sebaliknya.
		4	Mampu menggunakan bahasa verbal dan bahasa tubuh yang sangat santun.
2	Penggunaan lafal , intonasi, dan ekspresi.	1	Belum mampu mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
		2	Mampu sebagian kecil mempraktikkan menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
		3	Mampu sebagian besar mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.
		4	Mampu mempraktikkan dalam menggunakan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

2. Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Memilih alat ukur yang sesuai dengan benda.	1	Belum mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
		2	Mampu memilih sebagian kecil alat ukur yang sesuai dengan benda.
		3	Mampu memilih sebagian besar alat ukur yang sesuai dengan benda.
		4	Mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
2	Mengukur panjang benda.	1	Belum mampu mengukur panjang benda.
		2	Mampu mengukur sebagian kecil benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		3	Mampu mengukur sebagian besar benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		4	Mampu mengukur panjang benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

3. Membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menggunakan bahan sesuai dengan takarannya.	1	Belum mampu menggunakan semua tanah liat dengan benar.
		2	Mampu menggunakan sebagian kecil tanah liat dengan benar
		3	Mampu menggunakan sebagian besar tanah liat dengan benar.
		4	Mampu menggunakan semua tanah liat dengan benar.
2	Kebersihan dan kerapian dalam membuat hiasan vas bunga.	1	Belum mampu membuat hiasan vas bunga dengan bersih dan rapi.
		2	Hiasan vas bunga yang dibuat kurang rapi dan kurang bersih pada bidang dasar.
		3	Hiasan vas bunga yang dibuat rapi dan sedikit bersih pada bidang dasar.
		4	Hiasan vas bunga yang dibuat sangat rapi dan bersih pada bidang dasar.

3	Menghasilkan vas bunga yang utuh.	1	Belum mampu menghasilkan vas bunga yang utuh.
		2	Mampu menghasilkan sebagian kecil bagian vas bunga yang utuh sampai selesai.
		3	Mampu menghasilkan sebagian besar bagian vas bunga yang utuh sampai selesai.
		4	Mampu menghasilkan vas bunga yang utuh sampai selesai.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Remedial

- Guru mengulang kembali kegiatan menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong.
- Guru membimbing siswa yang belum mampu mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
- Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

Pengayaan

- Guru memberikan latihan lanjutan bagi siswa yang telah mampu menulis kalimat/ungkapan permintaan tolong dengan tulisan lepas dan tegak bersambung.
- Guru meminta siswa melakukan latihan lanjutan dengan mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
- Guru memberikan bimbingan bagi siswa yang belum mampu membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.

**Mengetahui,
Kepala SD/MI**

.....,..... 20
Guru Kelas

(_____)
NIP/NIK :

(_____)
NIP/NIK :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Vidatra
Kelas / semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Tema	: 5. Pengalamanku
Sub Tema	: 2. Pengalamanku di Sekolah
Pertemuan ke	: 4
Alokasi waktu	: 5 Jam Pelajaran (175 Menit)

EE. KOMPETENSI INTI

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

**RE KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
BAHASA INDONESIA**

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.5	Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan.	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.
4.5	Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan. • Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat). • Mengoreksi kesalahan pembacaannya (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan). • Menuliskan isinya dengan ejaan yang tepat.

MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.6	Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none">• Menentukan konversi mengubah satuan panjang (cm dan m).• Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
4.6	Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	

SBdP

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.1	Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	<ul style="list-style-type: none">• Mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya imajinatif tiga dimensi menggunakan bahan alami.• Membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami.
4.1	Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.	

GG. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar tentang cara membuat ketupat, siswa dapat mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya imajinatif tiga dimensi menggunakan bahan alami dengan benar.
- Dengan mengamati gambar tentang cara membuat ketupat, siswa dapat membuat karya imajinatif tiga dimensi berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami dengan tepat.
- Dengan tanya jawab, siswa dapat menentukan konversi mengubah satuan panjang (cm dan m) dengan benar.
- Dengan mengamati berbagai jenis daun, siswa dapat mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m) dengan tepat.
- Dengan berdiskusi, siswa dapat menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan dengan baik.
- Dengan berdiskusi, siswa dapat mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan dengan tepat.
- Dengan menggunakan teks puisi, siswa dapat membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat) dengan baik.
- Dengan mendengarkan pembacaan puisi anak tentang lingkungan, siswa dapat mengoreksi kesalahan pembacaannya (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan) dengan benar.
- Dengan membaca indah puisi anak tentang lingkungan, siswa dapat menuliskan isinya dengan ejaan yang tepat dan baik.

HH. MATERI POKOKBAHASA INDONESIA

- Kosakata baru
MATEMATIKA
- Satuan baku
SBdP
- Karya imajinatif tiga dimensi

II. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran meliputi *Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan* denganperincian sebagai berikut :

Sikap :

- Jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) :

- Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas

Pengetahuan :

- Mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya imajinatif.
- Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).
- Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak.
- Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak.

Keterampilan :

- Literasi
 - ✓ Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan yang tepat

- 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*)
- HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)
 - ✓ Membuat karya imajinatif tiga dimensi.
 - ✓ Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).
 - ✓ Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).
 - ✓ Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang lingkungan (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan).

JJ. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode	Check	Metode	Check
Simulasi	V	Pemberian tugas	V
Sosiodrama		Tanya jawab	V
Demonstrasi	V	Diskusi	V
Latihan (drill)	V	Ceramah	V
Karyawisata		Cerita	V

KK. MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar cara membuat ketupat.
- Gambar percakapan Beni bersama Bu Guru.
- Teks lagu “Ketupat Lebaran”.
- Contoh puisi anak (lingkungan).

LL. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa.
- Buku Guru

MM.KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi Waktu : 15 Menit
----------------------	--------------------------

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Guru datang tepat waktu. (Sikap/PPK : Disiplin)• Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas. (Sikap/PPK : Santun)• Berdoa sebelum memulai pelajaran. (Sikap/PPK : Religius)• Memeriksa kebersihan kelas kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Sikap/PPK : Mandiri, Gotong royong, Integritas)• Memeriksa kehadiran siswa. (Sikap/PPK : Peduli)• Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan. (Sikap/PPK : TanggungJawab)• Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab,Peduli)• Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/ mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. (Sikap/PPK : Peduli)• Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari). (Sikap/PPK : Tanggung jawab) | |
|--|--|

Kegiatan Inti	Alokasi Waktu : 145 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyebutkan berbagai kalimat yang berkaitan dengan gambar yang diamatinya (menalar). • Siswa dengan bimbingan guru menentukan jawaban yang benar (menalar). • Siswa menceritakan pengalamannya membuat anyaman ketupat (mengomunikasikan). (4C) • Siswa lain mendengarkan temannya menceritakan cara membuat anyaman ketupat (mengamati). • Siswa menanggapi cara membuat ketupat yang diceritakan temannya menggunakan bahasa yang santun (mengomunikasikan). <i>(HOTS)</i> 	
<p>Mengidentifikasi langkah-langkah membuat karya imajinatif tiga dimensi dengan bahan alami.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati gambar teks percakapan guru (mengamati). • Siswa membaca teks yang terdapat dalam balon percakapan (mengamati). (Literasi) • Siswa mengidentifikasi langkah-langkah membuat anyaman ketupat (mencoba). (Sikap/PPK : Gigih, Cermat, Kreatif) 	
<p>Cara Membuat Ketupat</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gulung di satu sisi janur sampai tiga kali pada tangan dengan posisi pangkal janur menghadap ke atas. 2. Ambil sisi janur satu lagi, seperti sebelumnya. Gulung pada tangan sebanyak tiga kali dengan posisi pangkal janur menghadap ke bawah. 3. Buatlah kedua gulungan saling bersilangan. Janur masih dalam posisi tergulung. 	

4. Ambil di satu ujung, lalu putar ke belakang susunan janur.
5. Masukkan ujung janur yang sudah diputar ke belakang janur yang berada pada posisi tengah.
6. Teruskan anyaman sampai bawah. Lakukan hal yang sama dengan janur yang satu lagi.
7. Pangkal janur yang sudah terletak di samping, langsung dapat dianyam ke atas. Lakukan hal yang sama dengan kedua pangkal janur sampai bertemu.

Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

- Siswa mengamati berbagai jenis daun (mengamati).
- Siswa mengukur panjang tangkai daun (mengamati). **(HOTS)**
- Siswa mencatat hasil pengukurannya di dalam tabel yang sudah disediakan (mencoba).
- Siswa mencatat dalam satuan cm (mencoba).

Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).

- Siswa mengubahnya dalam satuan m (menalar). **(HOTS)**

Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

- Siswa mendengarkan guru menyampaikan puisi (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa mengamati kata yang belum dipahaminya (mengamati).
- Siswa mendiskusikan kata yang belum dipahami bersama temannya (mengomunikasikan). **(Sikap/PPK : Percaya diri, Sopan dan Santun, Kerjasama)**

Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

- Siswa mencari kata yang belum dipahaminya ke dalam kotak huruf yang disusun acak (menalar).
- Siswa mencari tahu dengan mengikuti petunjuk cara mencarinya (mencoba).

Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).

- Siswa mengamati teks lagu "Ketupat Lebaran" (mengamati).
- Siswa menyanyikan lagu "Ketupat Lebaran" (mencoba). **(4C)**
- Siswa membaca indah teks lagu "Ketupat Lebaran" dengan cara dibaca seperti puisi (mencoba). **(HOTS)**

Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang lingkungan(ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan).

- Siswa mengamati temannya membaca puisi (mengamati).
- Siswa memberikan komentarnya terhadap penampilan temannya (mengomunikasikan).
- Siswa mengomentari dengan menggunakan bahasa yang sopan (mengomunikasikan). **(HOTS)**
- Siswa mengomentari dengan memperhatikan ekspresi, intonasi, dan lafal yang digunakan temannya saat berpuisi (mengomunikasikan).

Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan yangtepat.

- Guru menugaskan siswa menuliskan puisi tentang "Lingkungan!" dengan ejaan yang tepat sebagai PR. **(Sikap/PPK : Percaya diri, Mandiri, Tanggung jawab, Tekun)**

• **Kegiatan Penutup** **Alokasi Waktu : 15 Menit**

- Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. **(Sikap/PPK : Jujur, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. **(Sikap/PPK : Percaya diri)**
- Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah. *(Kamu telah belajar tentang puisi. Ayo, tulis puisi tentang lingkungan. Diskusikan lah bersama orang tuamu!)* **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. **(Sikap/PPK : Peduli)**
- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. **(Sikap/PPK : Religius)**
- Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. **(Sikap/PPK : Religius, Santun)**

NN. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL dan PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian

a. Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

b. Pengetahuan

Skor Maksimal: 100

Skor yang diperoleh X 100

Skor maksimal

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	D (Kurang)

- Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

P	R	A	G	Q	W	N	R	E
A	E	T	G	U	R	I	H	K
T	B	O	L	P	R	K	D	V
N	S	X	I	Z	O	M	Y	J
A	K	E	T	U	P	A	T	U
S	H	F	N	V	O	T	M	C

- e. Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

No	Kata	maknanya
1	Ketupat	Dibuat dari beras yang dimasukkan ke dalam anyaman daun kelapa.
2	Opor	Gulai ayam (itik dan sebagainya) berkuah santan kental.
3	Santap	Memakan, meminum.
4	Nikmat	Enak, lezat.
5	Gurih	Enak rasanya (seperti ikan goreng).

- f. Menentukan konversi (mengubah) satuan panjang (cm, m). Kunci disesuaikan jawaban siswa dengan mengacu pada panduan bahwa 10 cm = 0,1 m.

c. Keterampilan

1. Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1	Belum mampu membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		2	Mampu membaca sebagian kecil isi puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		3	Mampu membaca sebagian besar isi puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		4	Mampu membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
2	Membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.	1	Belum mampu membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.
		2	Mampu membaca sebagian kecil isi puisi dengan lancar dan percaya diri.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
		3	Mampu membaca sebagian besar isi puisi dengan lancar dan percaya diri.
		4	Mampu membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

2. Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang alam (ditinjau darilafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1	Belum mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
		2	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal saja atau sebaliknya.
		3	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal dan intonasi saja atau sebaliknya.
		4	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
2	Mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang santun	1	Belum Pembacaan menggunakan bahasa yang santun
		2	Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan

No	Aspek /Kriteria	Skor	
		3	bahasa yang cukup santun.
		4	Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang sangat santun.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

3. Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan yang tepat.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menulis puisi tentang lingkungan.	1	Belum mampu menulis isi puisi tentang lingkungan
		2	Mampu menulis sebagian kecil isi puisi tentang lingkungan
		3	Mampu menulis sebagian besar isi puisi tentang lingkungan
		4	Mampu menulis seluruh isi puisi tentang lingkungan
2	Mendaftar kata-kata yang sesuai dengan lingkungan.	1	Belum mampu mendaftar kata-kata yang sesuai dengan lingkungan
		2	Mampu mendaftar 0-3 kata yang sesuai dengan lingkungan
		3	Mampu mendaftar 4-7 kata yang sesuai dengan lingkungan
		4	Mampu mendaftar 8-10 kata yang sesuai dengan lingkungan

4. Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Memilih alat ukur yang sesuai dengan benda.	1	Belum mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda
		2	Mampu memilih sebagian kecil alat ukur yang sesuai dengan benda
		3	Mampu memilih sebagian besar alat ukur yang sesuai dengan benda
		4	Mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
2	Mengukur panjang benda.	1	Belum mampu mengukur panjang benda.
		2	Mampu mengukur sebagian kecil benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		3	Mampu mengukur sebagian besar benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
		4	Mampu mendaftar 8-10 kata yang sesuai dengan lingkungan
		5	Mampu mengukur panjang benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

5. Membuat karya imajinatif tiga dimensi (anyaman ketupat) berdasarkan gagasan atau objek dengan bahan alami (daun kelapa).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Kebersihan dan kerapian dalam membuat anyaman ketupat.	1	Belum mampu membuat anyaman ketupat dengan bersih dan rapi.
		2	Anyaman ketupat yang dibuat kurang rapi dan kurang bersih.
		3	Anyaman ketupat yang dibuat rapi dan sedikit bersih.
		4	Anyaman ketupat yang dibuat sangat rapi dan bersih.
2	Menghasilkan anyaman ketupat yang utuh.	1	Belum mampu menghasilkan anyaman ketupat yang utuh.
		2	Mampu menghasilkan sebagian kecil bagian anyaman ketupat yang utuh sampai selesai.
		3	Mampu menghasilkan sebagian besar bagian anyaman ketupat yang utuh sampai selesai.
		4	Mampu menghasilkan anyaman ketupat yang utuh sampai selesai.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Remedial

- Guru melatih kembali tentang membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).
- Guru membimbing secara rutin bagi siswa yang belum dapat menentukan konversi (mengubah) satuan panjang.
- Guru membimbing siswa cara menganyam daun kelapa menjadi ketupat.

Pengayaan

- Guru menugaskan siswa untuk mengulang kembali cara membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).
- Guru memberikan soal-soal yang lebih bervariasi tentang persoalan yang berkaitan dengan konsep menentukan konversi (mengubah) satuan panjang.
- Guru menugaskan siswa untuk membuat karya imajinatif tiga dimensi lainnya dengan daun kelapa.

**Mengetahui,
Kepala SD/MI**

.....,..... 20
Guru Kelas

(_____)
NIP/NIK :

(_____)
NIP/NIK :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Vidatra
Kelas / semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Tema	: 5. Pengalamanku
Sub Tema	: 2. Pengalamanku di Sekolah
Pertemuan ke	: 5
Alokasi waktu	: 4 Jam Pelajaran (140 Menit)

OO.KOMPETENSI INTI

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

Permendikbud No 21 Tahun 2016

PP. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

PPKn

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	
2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari.	
3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila• Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila kedua di sekolah
4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.	

BAHASA INDONESIA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.5	Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan.	<ul style="list-style-type: none">• Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat)• Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan
4.5	Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	<ul style="list-style-type: none">• Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan

PJOK

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.5	Memahami variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan variasi gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai.• Mempraktikkan variasi gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
4.5	Mempraktikkan variasi berbagai pola gerak dominan (bertumpu, bergantung, keseimbangan, berpindah/ lokomotor, tolakan, putaran, ayunan, melayang, dan mendarat) dalam aktivitas senam lantai.	

QQ. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar variasi gerak putaran, siswa dapat menjelaskan variasi gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai dengan benar.
- Dengan mengamati gambar variasi gerak putaran, siswa dapat mempraktikkan variasi gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai dengan benar.
- Dengan mengamati gambar berbagai sikap yang sesuai dengan sila Pancasila, siswa dapat menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila dengan tepat.
- Dengan mengamati gambar contoh pengalaman, siswa dapat menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila kedua di sekolah dengan baik.
- Dengan mengamati teks puisi “Layang-Layang”, siswa dapat membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat) dengan benar.

- Dengan berdiskusi bersama teman se bangku, siswa dapat mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan dengan benar.
- Dengan berdiskusi bersama teman se bangku, siswa dapat menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan dengan tepat.

RR. MATERI POKOK

PPKn

- Sila kedua
BAHASA INDONESIA
- Kosakata baru

PJOK

- Variasi gerak keseimbangan

SS. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran meliputi **Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan** dengan perincian sebagai berikut :

Sikap :

- Jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) :

- Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas

Pengetahuan :

- Menjelaskan variasi gerak putaran dalam aktivitas senam lantai.

- Menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila.
- Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak.
- Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak.

Keterampilan :

- Literasi
 - ✓ Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai nilai Pancasila sila kedua di sekolah.
- 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*)
- HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)
 - ✓ mempraktikkan variasi gerak putaran dalam aktivitas senam lantai.
 - ✓ Membaca indah puisi anak.

TT. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode	Check	Metode	Check
Simulasi		Pemberian tugas	V
Sosiodrama		Tanya jawab	V
Demonstrasi	V	Diskusi	V
Latihan (drill)	V	Ceramah	V
Karyawisata		Cerita	V

UU. MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar Beni ikut lomba menggambar.
- Gambar Beni melakukan gerak memutar.
- Gambar Beni sedang bermain bola estafet.
- Gambar berbagai aktivitas yang menunjukkan sikap sesuai sila Pancasila.
- Gambar Beni beristirahat bersama temannya.
- Gambar Beni sedang bercerita.
- Teks puisi “Layang-Layang”.

VV. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa.
- Buku Guru

WW. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi Waktu : 15 Menit
<ul style="list-style-type: none">• Guru datang tepat waktu. (Sikap/PPK : Disiplin)• Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas. (Sikap/PPK : Santun)• Berdoa sebelum memulai pelajaran. (Sikap/PPK : Religius)• Memeriksa kebersihan kelas kerapian berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Sikap/PPK : Mandiri, Gotong royong, Integritas)• Memeriksa kehadiran siswa. (Sikap/PPK : Peduli)• Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab)• Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab, Peduli)• Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/ mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan.	

(Sikap/PPK : Peduli)

- Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari). **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**

Kegiatan Inti

Alokasi Waktu : 110 Menit

Menjelaskan variasi gerak dalam aktivitas senam lantai.

- Siswa mengamati gambar Beni ikut lomba menggambar (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa mengidentifikasi gambar dan menemukan isinya dengan Bahasa sendiri (menalar dan mengomunikasikan). **(Sikap/PPK : Gigih, Cermat, Kreatif)**
- Siswa bertanya tentang gambar yang diamatinya (menanya).
- Siswa diarahkan mengajukan pertanyaan dengan menggunakan kata apa, mengapa, kapan, di mana, siapa, dan bagaimana (menanya).
- Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan temannya (menalar).
- Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan jawaban yang seharusnya (menalar).
- Siswa bertanya jawab tentang gerakan berputar (menanya). **(4C)**
- Siswa mengamati gambar Beni memutar badan ke samping kanan (mengamati).
- Siswa bertanya jawab tentang aktivitas gerakan selain ke kanan (menanya).
- Siswa bertanya jawab tentang permainan estafet bola dengan gerakan memutar badan (menanya).

Mempraktikkan variasi gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai.

- Siswa melakukan permainan bola estafet dengan memutar badan (mencoba). **(4C)**
- Siswa menceritakan pengalamannya bermain estafet (mengomunikasikan).
- Siswa lain menanggapi penampilan temannya (mengomunikasikan). **(HOTS)**

Menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila.

- Siswa mengamati gambar berbagai aktivitas yang berkaitan dengan sila Pancasila (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa menentukan gambar yang termasuk aktivitas sikap yang sesuai dengan sila kedua Pancasila (menalar).
- Siswa memberikan tanda centang (√) pada gambar yang sesuai (mencoba).

Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila kedua di sekolah.

- Siswa mengamati gambar Beni yang sedang beristirahat bersama temannya (mengamati).
- Siswa bertanya jawab tentang gambar yang diamatinya (menanya). **(4C)**
- Siswa bersyukur telah saling mengenal bersama temannya termasuk siswa perempuan (mencoba).
- Siswa mengamati gambar Beni yang sedang bercerita tentang pengalamannya (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa menceritakan pengalamannya yang menunjukkan sikap yang sesuai dengan sila kedua Pancasila di sekolah (mengomunikasikan).

- Siswa menuliskan cerita tentang pengalamannya di kolom yang sudah disediakan (mencoba).

Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).

- Siswa mengamati teks lagu “Layang-Layang” (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa membaca teks lagu dengan cara membaca puisi (mengamati).
- Siswa lain mengamati temannya membacakan puisi (mengamati).
- Siswa lain menanggapi temannya membacakan puisi (mengomunikasikan). **(HOTS)**

Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

- Siswa bertanya jawab tentang kata yang belum dipahami maknanya berdasarkan isi puisi yang dibaca (menanya). **(4C)**
- Siswa menentukan makna kata yang belum dipahami (menalar).
- Siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya atau secara berkelompok (mengomunikasikan). **(Sikap/PPK : Percaya diri, Sopan dan Santun, Kerjasama)**
- Siswa menulis makna kata yang belum dipahami berdasarkan hasil diskusi di dalam tabel yang sudah disediakan (menalar).

Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

- Siswa menyusun huruf membentuk kata yang belum dipahaminya sebelumnya (mencoba). **(HOTS)**

- Siswa melakukannya berdasarkan petunjuk yang dijelaskan guru (mencoba).
- Siswa menemukan kata dalam kolom huruf secara acak (mencoba).

Kegiatan Penutup

Alokasi Waktu : 15 Menit

- Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. **(Sikap/PPK : Jujur, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. **(Sikap/PPK : Percaya diri)**
- Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah. (Kamu telah belajar sila kedua Pancasila. Carilah contoh perilaku di sekolah yang sesuai. Carilah sila tersebut. Diskusikan lah bersama orang tuamu.) **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. **(Sikap/PPK : Peduli)**

- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. **(Sikap/PPK : Religius)**
- Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. **(Sikap/PPK : Religius, Santun)**

XX. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL dan PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

2. Instrumen Penilaian

a. Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

b. Pengetahuan

Skor Maksimal: 100

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	D (Kurang)

1) Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

Melicinkan atau menghaluskan	A	T	R	U

Panggal atau kerat	G	O	P	N	O	T

Suka hati atau girang sekali	G	R	A	N	I

Bambu atau talang	U	H	U	L	B

Tidak berat sebelah atau sama berat	T	G	A	B	N	I	M

D	P	W	R	W	U	J	U	D
B	J	P	C	A	Y	B	K	B
E	O	O	U	R	S	I	U	L
B	A	T	I	M	B	A	N	G
U	J	O	A	U	U	J	A	N
L	C	N	R	R	X	D	N	A
U	A	G	A	F	I	A	Y	I
H	G	P	U	H	E	L	L	R

2) Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

No	Kata	maknanya
1	Buluh	Bambu atau talang
2	Potong	penggal atau kerat
3	Timbang	tidak berat sebelah atau sama berat
4	Raut	melicinkan atau menghaluskan
5	Riang	suka hati atau girang sekali

3) Menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan silakedua Pancasila.

- Gambar 1 sesuai sila kedua
- Gambar 2 tidak sesuai sila kedua
- Gambar 3 tidak sesuai sila kedua
- Gambar 4 sesuai sila kedua
- Gambar 5 sesuai sila kedua

c. Keterampilan

1. Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1	Belum mampu membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		2	Mampu membaca sebagian kecil isi puisi dengan lafal, intonasi,

No	Aspek /Kriteria	Skor
		dan ekspresi yang tepat.
		3 Mampu membaca sebagian besar isi puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		4 Mampu membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
2	Membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.	1 Belum mampu membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.
		2 Mampu membaca sebagian kecil isi puisi dengan lancar dan percaya diri.
		3 Mampu membaca sebagian besar isi puisi dengan lancar dan percaya diri.
		4 Mampu membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

2. Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang alam (ditinjau darilafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1	Belum mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
		2	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal saja atau sebaliknya.
		3	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal dan intonasi saja atau sebaliknya.
		4	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
2	Mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang santun.	1	Belum mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang santun.
		2	Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang cukup santun.

No	Aspek /Kriteria	Skor
		3 Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang santun.
		4 Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang sangat santun.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

3. Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila silakedua di sekolah.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menceritakan tiga sikap sesuai sila kedua Pancasila berdasarkan pengalaman.	1	Belum mampu menceritakan sesuai sila kedua sikap Pancasila berdasarkan pengalaman
		2	Mampu menceritakan satu sikap sesuai sila kedua Pancasila berdasarkan pengalaman.
		3	Mampu menceritakan sesuai sila kedua dua sikap berdasarkan pengalaman
		4	Mampu menceritakan tiga sikap sesuai sila kedua Pancasila berdasarkan pengalaman.
2	Volume Suara	1	Suara sangat pelan atau tidak terdengar.
		2	Suara sangat pelan atau tidak terdengar.
		3	Terdengar sampai setengah ruang kelas.
		4	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.

4. Mempraktikkan variasi gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai. Rubrik Unjuk Kerja: Mempraktikkan gerak keseimbangan dan putaran dalam aktivitas senam lantai.

No	Aspek /Kriteria	Penilaian	
1	Kemampuan mempraktikkan 4 gerakan (memutar ke kiri dan kanan sambil berdiri dan sambil duduk).	1	Belum dapat mempraktikkan gerakan memutar.
		2	Mampu mempraktikkan 1-2 gerakan memutar.
		3	Mampu mempraktikkan 3 gerakan memutar.
		4	Kemampuan mempraktikkan gerakan sempurna.
2	Kesesuai gerakan dengan hitungan.	1	Belum dapat mempraktikkan sesuai hitungan.
		2	Hanya sebagian kecil gerakan dipraktikkan sesuai hitungan.
		3	Sebagian besar gerakan dipraktikkan sesuai hitungan.
		4	Seluruh gerakan dipraktikkan sesuai hitungan.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

Remedial

- Guru membimbing siswa membaca indah puisi anak tentang lingkungan.
- Guru mengulang kembali variasi gerak putaran dalam aktivitas senam lantai bagi yang masih kesulitan melakukannya.
- Guru membimbing siswa menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila.

Pengayaan

- Guru menugaskan siswa mengidentifikasi cara membaca indah puisi anak tentang lingkungan.
- Guru menugaskan siswa menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila kedua Pancasila.
- Guru menugaskan siswa mempraktikkan variasi gerak putaran dalam aktivitas senam lantai.

**Mengetahui,
Kepala SD/MI**

.....,..... 20
Guru Kelas

(_____)
NIP/NIK :

(_____)
NIP/NIK :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan pendidikan	: SD Vidatra
Kelas / semester	: II (Dua) / 2 (Dua)
Tema	: 5. Pengalamanku
Sub Tema	: 2. Pengalamanku di Sekolah
Pertemuan ke	: 6
Alokasi waktu	: 5 Jam Pelajaran (175 Menit)

YY. KOMPETENSI INTI

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

Permendikbud No 21 Tahun 2016

**ZZ KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
PPKn**

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
1.1	Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	
2.1	Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara ‘Garuda Pancasila’ dalam kehidupan sehari-hari.	
3.1	Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila. • Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ketiga di sekolah.
4.1	Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.	

BAHASA INDONESIA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.5	Mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan.	<ul style="list-style-type: none"> Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat)
4.5	Membacakan teks puisi anak tentang alam dan lingkungan dalam bahasa Indonesia dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.	<ul style="list-style-type: none"> Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang lingkungan (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan). Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan. Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
3.6	Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan Dengan kehidupan	<ul style="list-style-type: none"> Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

KOMPETENSI DASAR		INDIKATOR
	sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).
4.6	Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	

AAA. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati teks puisi, “Kunang-Kunang”, siswa dapat membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat) dengan benar.
- Dengan mendengarkan teman membaca puisi, siswa dapat mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang lingkungan (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan) dengan baik.
- Dengan mengamati kata yang belum dipahami, siswa dapat mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan dengan benar.
- Dengan mengamati kolom huruf, siswa dapat mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan dengan tepat.
- Dengan mengamati gambar tentang suasana malam, siswa dapat melihat kunang-kunang dengan baik.

- Dengan mengamati berbagai gambar yang berkaitan dengan sila ketiga Pancasila, siswa dapat menentukan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila dengan tepat.
- Dengan menentukan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila, siswa dapat menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ketiga di sekolah dengan baik.
- Dengan mengamati benda di sekitarnya, siswa dapat mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m) dengan benar.
- Dengan mengukur benda di sekitarnya, siswa dapat menentukan konversi satuan panjang (cm, m) dengan tepat.

BBB. MATERI POKOK

PPKn

- Sila ketiga
BAHASA INDONESIA
- Kosakata baru
MATEMATIKA
- Satuan panjang

CCC. MATERI PEMBELAJARAN

Materi pembelajaran meliputi **Sikap, Pengetahuan dan Keterampilan** dengan perincian sebagai berikut :

Sikap :

- Jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) :

- Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas

Pengetahuan :

- Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak.
- Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak.
- Menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila.
- Menentukan konversi satuan panjang (cm, m)

Keterampilan :

- Literasi
 - ✓ Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan yang tepat.
- 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*)
- HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)
 - ✓ Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).
 - ✓ Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak.
 - ✓ Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ketiga di sekolah.
 - ✓ Mengukur panjang benda dengan satuan baku

DDD. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode	Check	Metode	Check
Simulasi		Pemberian tugas	V
Sosiodrama		Tanya jawab	V
Demonstrasi	V	Diskusi	V
Latihan (drill)	V	Ceramah	V
Karyawisata		Cerita	V

EEE. MEDIA PEMBELAJARAN

- Teks lagu “Kunang-Kunang”
- Gambar pemandangan di malam hari yang banyak kunang-kunang di bawah pohon.
- Gambar berbagai sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila.

FFF. SUMBER BELAJAR

- Buku Siswa.
- Buku Guru

GGG. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi Waktu : 15 Menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru datang tepat waktu. (Sikap/PPK : Disiplin) • Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas. (Sikap/PPK : Santun) • Berdoa sebelum memulai pelajaran. (Sikap/PPK : Religius) • Memeriksa kebersihan kelas kerapihan berpakaian, posisi, dan tempat duduk siswa disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (Sikap/PPK : Mandiri, Gotong royong, Integritas) • Memeriksa kehadiran siswa. (Sikap/PPK : Peduli) • Menegur siswa yang datang terlambat dengan sopan. (Sikap/PPK : Tanggung Jawab) 	

- Menyiapkan materi ajar, model, alat peraga. **(Sikap/PPK : Tanggung Jawab, Peduli)**
- Menyiapkan fisik dan psikis siswa mengikuti pelajaran/ mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. **(Sikap/PPK : Peduli)**
- Melaksanakan Apersepsi (Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari). **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**

Kegiatan Inti

Alokasi Waktu : 145 Menit

Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).

- Siswa mengamati teks lagu “Kunang-Kunang” (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa menyanyikan lagu “Kunang-Kunang” (mencoba).
- Siswa membaca teks lagu “Kunang-Kunang” dengan cara membaca puisi (mengamati).

Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang lingkungan (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan).

- Siswa lain menanggapi pembacaan puisi temannya (mengomunikasikan). **(HOTS)**
- Siswa memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, dan ekspresi yang digunakan temannya (mengamati).
- Siswa memberikan komentar dengan bahasa yang sopan (mengomunikasikan). **(Sikap/PPK : Sopan)**

Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

- Siswa bertanya jawab tentang kata yang belum dipahami berdasarkan isi teks puisi yang dibacanya (menanya). **(4C)**
- Siswa berdiskusi menentukan makna kata yang belum dipahami (mengomunikasikan). (Sikap/PPK : Percaya diri, Sopan dan Santun, Kerjasama)
- Siswa menemukan kata yang belum dipahami pada kolom huruf yang sudah disediakan (mencoba).
- Siswa mencarinya berdasarkan petunjuk dari guru (mengamati).

Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

- Siswa mengamati gambar seorang anak berada di bawah pohon di malam hari (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa mengamati gambar suasana malam yang banyak kunang-kunang (mengamati).
- Siswa mengidentifikasi isi gambar dan menemukan sikap positif yang ada pada gambar (menalar). **(Sikap/PPK : Gigih, Cermat, Kreatif)**
- Siswa bertanya tentang gambar yang diamatinya (menanya).
- Siswa diarahkan oleh guru mengajukan pertanyaan menggunakan kata tanya siapa, mengapa, dimana, bagaimana, dan kapan berdasarkan gambar yang diamati (menanya).
- Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawabnya (menalar).
- Siswa dengan bimbingan guru menentukan jawaban yang benar (menalar).

Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan yang tepat.

- Siswa membuat sebuah puisi bertema kunang-kunang (mencoba). **(HOTS)**
- Siswa menulis isi puisi di kolom yang sudah disediakan (mencoba).
- Menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila.
- Siswa bertanya jawab tentang warna (menanya). **(4C)**
- Siswa bertanya jawab tentang warna kulit manusia (menanya).
- Siswa bersyukur karena sudah diciptakan berbeda-beda untuk saling mengenal (mengamati).
- Siswa diarahkan untuk tetap berteman dengan siswa yang berbeda warna kulit (mengomunikasikan).
- Siswa tidak membeda-bedakan teman (mencoba).
- Siswa mengamati gambar yang berkaitan dengan sila ketiga Pancasila (mengamati). **(Literasi)**
- Siswa menentukan gambar yang termasuk sila ketiga Pancasila (menalar). **(Sikap/PPK : Gigih, Cermat, Kreatif)**

Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ketiga di sekolah.

- Siswa bertanya jawab tentang pengamalan sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila (menanya). (4C)
- Siswa menceritakan pengalamannya dalam mengamalkan sila ketiga Pancasila (mengomunikasikan).

Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan (misalnya cm dan m).

- Siswa mengamati bagian-bagian tubuh manusia (mengamati). **(Literasi)**

- Siswa mengukur panjang bagian tubuh (mengamati). **(HOTS)**
- Siswa mengukur panjang jari temannya (mengamati).
- Siswa mengukur kelima panjang jari temannya (mengamati).
- Siswa menuliskan nama jari dan panjang jari yang diukur ke dalam table yang sudah disediakan (mencoba).

Menentukan konversi satuan panjang (cm, m).

- Siswa mengubah ukuran panjang dalam satuan cm ke m (menalar). **(HOTS)**

Kegiatan Penutup

Alokasi Waktu : 15 Menit

- Guru bersama-sama dengan siswa dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. **(Sikap/PPK : Jujur, Peduli)**
- Guru bersama-sama dengan siswa memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. **(Sikap/PPK : Percaya diri)**
- Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru memberikan tugas untuk diselesaikan di rumah. (Kamu telah mengukur panjang jari temanmu. Coba ukur bagian tubuh anggota keluargamu. Gunakan penggaris atau meteran. Apakah kamu mengalami kesulitan? Diskusikan dengan orang tuamu.) **(Sikap/PPK : Tanggung jawab)**
- Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas, baik tugas individual

maupun kelompok, sesuai dengan hasil belajar siswa.
(Sikap/PPK : Tanggung jawab)

- Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. **(Sikap/PPK : Peduli)**
- Guru mengakhiri pelajaran dengan membaca doa. **(Sikap/PPK : Religius)**
- Guru meminta siswa untuk berpamitan dan memberi salam kepada guru saat pulang. **(Sikap/PPK : Religius, Santun)**

HHH. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL dan PENGAYAAN

2. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan: Daftar Periksa dan Skor
- c. Penilaian Keterampilan: Unjuk Kerja

3. Instrumen Penilaian

a. Sikap

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut

b. Pengetahuan

Skor Maksimal: 100

Skor yang diperoleh X 100

Skor maksimal

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 - 100	A	SB (Sangat Baik)
66 - 80	B	B (Baik)

Konversi Nilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
51 - 65	C	C (Cukup)
0 - 50	D	D (Kurang)

- 1) Menemukan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan

D	G	E	M	E	R	L	A	P
T	N	K	C	A	P	B	A	B
E	A	A	U	R	A	G	U	L
R	T	D	I	M	G	A	N	G
B	N	N	A	N	G	J	A	N
A	I	E	I	R	N	D	N	D
N	B	H	A	F	I	A	Y	I
G	G	N	U	H	H	L	L	R

- 2) Mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan

No	Kata	maknanya
1	Hendak	mau; akan; bermaksud akan
2	Gemerlap	berkilap-kilap; berkilauan
3	Bintang	benda langit terdiri atas gas menyala seperti matahari
4	Terbang	bergerak atau melayang di udara
5	Hinggap	bertengger setelah terbang

3) Menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan silaketiga Pancasila



4) Menentukan konversi satuan panjang (cm dan m) Jawaban disesuaikan dengan pengukuran siswa dengan ketentuan bahwa $1 \text{ cm} = 0,01 \text{ m}$.

c. Keterampilan

1) Membaca indah puisi anak tentang lingkungan (dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat).

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1	Belum mampu membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		2	Mampu membaca sebagian kecil isi puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		3	Mampu membaca sebagian besar isi puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
		4	Mampu membaca puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
2	Membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.	1	Belum mampu membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.
		2	Mampu membaca sebagian kecil isi puisi dengan lancar dan

No	Aspek /Kriteria	Skor	
			percaya diri.
		3	Mampu membaca sebagian besar isi puisi dengan lancar dan percaya diri.
		4	Mampu membaca puisi dengan lancar dan percaya diri.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

2) Mengoreksi kesalahan pembacaan puisi anak tentang lingkungan (ditinjau dari lafal, intonasi, dan ekspresi yang diungkapkan)

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1	Belum mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
		2	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal saja atau sebaliknya.
		3	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal dan intonasi saja atau sebaliknya.
		4	Mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
	Mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang santun	1	Belum mampu mengoreksi pembacaan puisi tentang lafal, intonasi, dan ekspresi.
		2	Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang cukup santun.

No	Aspek /Kriteria	Skor	
		3	Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang santun.
		4	Mampu mengoreksi pembacaan puisi menggunakan bahasa yang sangat santun.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

3) Menuliskan isi puisi anak tentang lingkungan dengan ejaan yang tepat

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menulis puisi tentang lingkungan.	1	Belum mampu menulis isi puisi tentang lingkungan
		2	Mampu menulis sebagian kecil isi puisi tentang lingkungan
		3	Mampu menulis sebagian besar isi puisi tentang lingkungan
		4	Mampu menulis seluruh isi puisi tentang lingkungan
2	Mendaftar kata-kata yang sesuai dengan lingkungan.	1	Belum mampu mendaftar kata-kata yang sesuai dengan lingkungan
		2	Mampu mendaftar 0-3 kata yang sesuai dengan lingkungan
		3	Mampu mendaftar 4-7 kata yang sesuai dengan lingkungan
		4	Mampu mendaftar 8-10 kata yang sesuai dengan lingkungan

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

4) Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ketiga di sekolah

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Menceritakan tiga sikap sesuai sila ketiga Pancasila berdasarkan pengalaman	1	Belum mampu menceritakan sikap sesuai sila ketiga Pancasila berdasarkan pengalaman.
		2	Mampu menceritakan satu sikap sesuai sila ketiga Pancasila berdasarkan pengalaman.
		3	Mampu menceritakan dua sikap sesuai sila ketiga berdasarkan pengalaman.
		4	Mampu menceritakan tiga sikap sesuai sila ketiga Pancasila berdasarkan pengalaman.
2	Volume Suara	1	Suara sangat pelan atau tidak terdengar
		2	Terdengar hanya bagian depan ruang kelas.
		3	Terdengar sampai setengah ruang kelas.
		4	Terdengar sampai seluruh ruang kelas.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Baik Sekali

5) Mengukur panjang benda dengan satuan baku yang sering digunakan(misalnya cm dan m)

No	Aspek /Kriteria	Skor	
1	Memilih alat ukur yang sesuai dengan benda.	1	Belum mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
		2	Mampu memilih sebagian kecil alat ukur yang sesuai dengan benda.
		3	Mampu memilih sebagian besar alat ukur yang sesuai dengan benda.
		4	Mampu memilih semua alat ukur yang sesuai dengan benda.
2	Mengukur panjang benda.	1	Belum mampu mengukur panjang benda.
		2	Mampu mengukur sebagian kecil benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		3	Mampu mengukur sebagian besar benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.
		4	Mampu mengukur panjang benda yang sesuai dengan ukuran yang sebenarnya.

Ket :

1 = Perlu Bimbingan, 2 = Cukup, 3 = Baik,

4 = Baik Sekali

REKAPITULASI NILAI
Subtema 2. Pengalamanku di Sekolah

No	Nama Siswa	Observasi	Diri	Antar teman	Wawancara	Anekdote	Jumlah Skor Sikap	Nilai Akhir Sikap	Tertulis	Lisan	Penugasan	Jumlah Skor Pengetahuan	Nilai Akhir Pengetahuan	Kinerja (Unuk Kerja & Proyek	Portofolio	Nilai Akhir Keterampilan	Jumlah Skor Keterampilan

Nilai = Jumlah Skor : Aspek Penilaian

Untuk Siswa yang nilainya masih di bawah nilai KKM, maka diberikan REMEDIAL dan yang telah melampaui nilai KKM diberi PENGAYAAN

Keterangan

Sikap		Pengetahuan		Keterampilan	
Nilai	Predikat	Skor Rerata	Predikat	Capaian Optimum	Predikat
86-100	A	86-100	A	86-100	A
71-85	B	71-85	B	71-85	B
56-70	C	56-70	C	56-70	C
≤ 55	D	≤ 55	D	≤ 55	D

A = Sangat Baik, B = Baik, C = Cukup, D = Perlu Bimbingan

Remedial

- Guru mengulas kembali contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila.
- Guru membimbing kembali siswa dalam memahami kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.
- Guru mengulas kembali materi tentang menentukan konversi satuan panjang (cm dan m).

Pengayaan

- Guru menugaskan siswa menunjukkan contoh perilaku di sekolah yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila.
- Guru menugaskan siswa menentukan konversi satuan panjang (cm dan m).
- Guru menugaskan siswa untuk mengartikan kosakata baru yang terdapat dalam puisi anak tentang lingkungan yang diperdengarkan.

Mengetahui,
Kepala SD/MI

..... 20
Guru Kelas

(_____)
NIP/NIK :

(_____)
NIP/NIK :

Refleksi Guru

- Hal-hal yang perlu menjadi perhatian selama pembelajaran.
.....
.....
- Siswa yang perlu mendapat perhatian khusus.
.....
.....
- Hal-hal apa saja yang menjadi catatan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.
.....
.....
- Hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dan ditingkatkan agar pembelajaran lebih efektif.
.....
.....

BAB V
Produk Multimedia
Pembelajaran Tematik



**TAMPILAN MULTIMEDIA
MATERI & PADOMAN PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN TEMA 5 SUB TEMA 2
PENGALAMANKU
DI SEKOLAH KELAS II SEKOLAH DASAR**



**TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMA 5 PENGALAMANKU
SUB TEMA 2PENGALAMANKU DI SEKOLAH KELAS II
SEKOLAH DASAR**

1. Tampilan Cover



Cover menampilkan judul dari media pembelajaran yaitu kelas II Tema 5Pengalamanku Sub Tema 2 Pengalamanku di Sekolah

2. Tampilan Sub Menu



3. Tampilan dari Menu Profil



4. Tampilan dari Menu KD



Kompetensi Dasar yang terdapat dalam masing-masing pembelajaran

5. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 1



Dalam pembelajaran 1 terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika

6. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 1

Sub Tema Pengalaman Ku Di Sekolah
Pelajaran 1

BAHASA INDONESIA
3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.
4.6 Menyampaikan ungkapan santun (menggunakan kata "maaf", "tolong") untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

MATEMATIKA
3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

SBDP
3.1 Mengetahui karya imajinatif dua dan tiga dimensi.
4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.

e

7. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 2

Sub Tema Pengalaman Ku Di Sekolah
Pelajaran 2

PPKN
3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila".
4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila.

BAHASA INDONESIA
3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.
4.6 Menyampaikan ungkapan santun (menggunakan kata "maaf", "tolong") untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

8. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 3

Sub Tema Pengalaman Ku Di Sekolah
Pelajaran 3

PPKN
3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambing negara "Garuda Pancasila"
4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila.

MATEMATIKA
3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

9. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 4

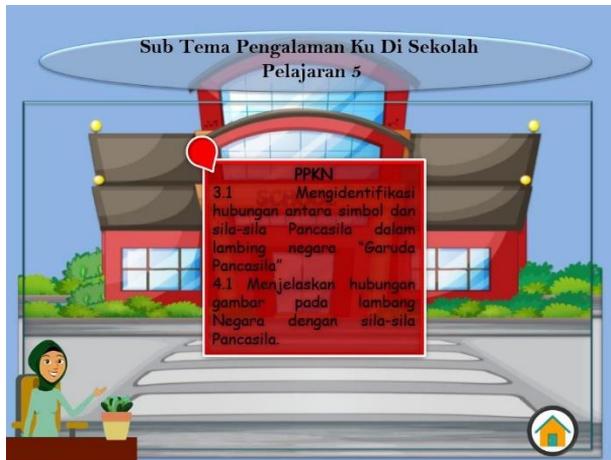
Sub Tema Pengalaman Ku Di Sekolah
Pelajaran 4

BAHASA INDONESIA
3.6 Mencermati ungkapan permintaan maaf dan tolong melalui teks tentang budaya santun sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia.
4.6 Menyampaikan ungkapan ungkapan santun (menggunakan kata "maaf", "tolong") untuk hidup rukun dalam kemajemukan.

MATEMATIKA
3.6 Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4.6 Melakukan pengukuran panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

SBDP
3.1 Menegal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.
4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.

10. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 5



11. Tampilan dari Menu KD Pembelajaran 6



12. Tampilan dari Menu Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

-  Siswa dapat mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.
-  Siswa dapat mencermati puisi anak dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis dan lisan.
-  Siswa dapat menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
-  Siswa dapat mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.

13. Tampilan dari Menu Materi dan Evaluasi

pembelajaran 1 pembelajaran 2 pembelajaran 3

pembelajaran 4 pembelajaran 5 pembelajaran 6

EV 1 EV 2 EV 3

EV 4 EV 5 EV 6

Vica Kristalian P
NIM 1605146029

14. Tampilan dari Pembelajaran 1



a. Karya seni

Karya Seni ada yang berasal dari bahan alam dan bahan buatan Yang termasuk dalam bahan alam yaitu biji-bijian.



b. Hasil karya dari biji-bijian yaitu kolase.



c. Karya seni yang berasal dari alam selain biji-bijian yaitu kerang yang berasal dari laut dapat dibuat untuk hiasan bingkai foto.



- d. Karya seni yang berasal dari alam selain biji-bijian, kerang dan ada jugatanah liat yang dapat dibuat vas bunga.



- e. Karya seni selain dari alam ada juga karya seni dar bahan buatan yaitukertas origami.



- f. karya seni dari bahan buatan yaitu kain flanel Hasil karya yaitu dapat dibuat tempat tisu, boneka, dan berbagai macam hiasan



- g. Karya seni dari bahan buatan yaitu manik-manik



- h. Materi Bahasa Indonesia Ungkapan permintaan tolong diucapkan karena seseorang memerlukan bantuan orang lain. Ungkapan permintaan tolong diucapkan dengan santun
- Contoh ungkapan permintaan tolong yang tidak sopan:





- Contoh ungkapan kalimat permintaan tolong yang sopan.



- i. Materi Matematika
Menjelaskan tentang mengenal satuan panjang dengan bernyanyi bersama.



- j. Tangga satuan Panjang dan mengamati satuan panjang dari meter ke sentimeter dan sebaliknya

PEMBELAJARAN 1

**Tangga Satuan Panjang
Dari Meter ke Sentimeter**

km
hm
dam
m
dm
cm
mm

$\times 10$

$\div 10$

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

PEMBELAJARAN 1

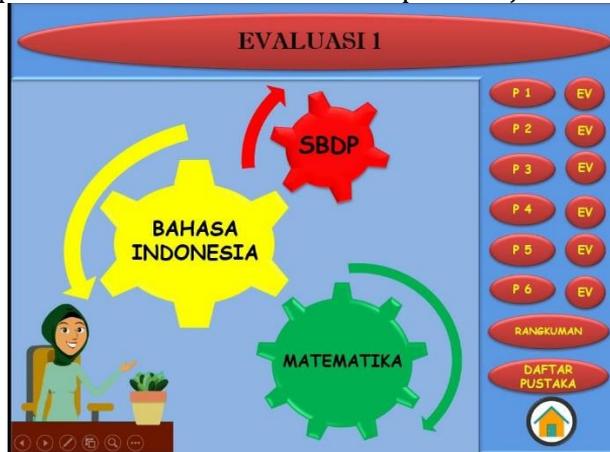
Ingat ya ...!

100 cm = 1 m
200 cm = 2 m

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

k. Tampilan Menu Evaluasi 1 atau dari pembelajaran 1



l. Evaluasi 1 tentang Pelajaran SBDP



EVALUASI 1





P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



2. Hasil karya pada gambar berasal dari bahan ...

Kertas Lipat

Tanah Liat





Evaluasi Pembelajaran 1 SBDP

EVALUASI 1





P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



3. Hasil karya pada gambar berasal dari bahan ...

Kerang

Biji-Bijian





Evaluasi Pembelajaran 1 SBDP

EVALUASI 1



4. Hasil karya pada gambar berasal dari bahan ...

Kertas Lipat

Kerang



Evaluasi Pembelajaran 1 SBDP

P 1

EV

P 2

EV

P 3

EV

P 4

EV

P 5

EV

P 6

EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



15. Tampilan awal media pembelajaran 2



- a. Materi tentang PPKn
Menjelaskan materi tentang lambang dan bunyi dari Pancasila.



- b. Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila pertama Pancasila yaitu berdoa sebelum belajar



- c. Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila pertama Pancasila yaitu menghargai teman yang beribadah.



- d. Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila pertama Pancasila yaitu beribadah bersama keluarga



- e. Materi Bahasa Indonesia
Membuat kalimat permintaan tolong yang sopan..



- f. Kalimat permintaan tolong yang sopan dan yang tidak sopan.



- g. Tampilan menu evaluasi 2 pembelajaran 2



h. Evaluasi 2 pembelajaran PPKn

EVALUASI 2

Lengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tersedia!

Piket kelas yang dilakukan bersama-sama terasa lebih ...

Tulus adil ketiga

kesatu ringan

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi Pembelajaran 2 PPKn

EVALUASI 2

Lengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tersedia!

Mendoakan teman yang sedang sakit sesuai dengan sila ... Pancasila.

Tulus adil ketiga

kesatu ringan

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi Pembelajaran 2 PPKn



EVALUASI 2

Lengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tersedia

Pembagian tugas kelompok harus dilakukan dengan cara ...

Tulus adil ketiga

kesatu ringan

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



asi Pem

Navigation icons: back, forward, search, etc.



EVALUASI 2

Lengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tersedia

Bermain tanpa membedakan suku teman, sesuai dengan sila ... Pancasila.

Tulus adil ketiga

kesatu ringan

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



Eva

Navigation icons: back, forward, search, etc.

EVALUASI 2

Lengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tersedia

Membantu teman yang terkena musibah banjir harus dilakukan dengan ...

Tulus adil ketiga

kesatu ringan

Evaluasi 2

Evaluasi Pembelajaran 2 PPKn

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

i. Evaluasi 2 Pemelajaran Bahasa Indonesia

EVALUASI 2

Tentukan kalimat permintaan tolong yang sesuai dengan gambar!

 **A** Ayah, tolong bantu saya turun dari permainan ini!

B Ayah, tolong bantu saya mengambil buku di atas lemari!

Bahasa Indonesia

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

EVALUASI 2

Tentukan kalimat permintaan tolong yang sesuai dengan gambar!



A Beni, tolong bantu saya membawa buku ini!

B Beni, bantu saya menyiram bunga!

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi Pembelajaran 2

EVALUASI 2

Tentukan kalimat permintaan tolong yang sesuai dengan gambar!



A Beni, bantu ayah menyapu halaman!

B Beni, tolong bantu ayah memperbaiki motor!

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi Pembelajaran 2

EVALUASI 2

Tentukan kalimat permintaan tolong yang sesuai dengan gambar!



A Beni, tolong bantu ibu mencuci piring!



B Beni, tolong bantu ibu memasang jam dinding!

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA




Evaluasi  Belajar

EVALUASI 2

Tentukan kalimat permintaan tolong yang sesuai dengan gambar!



A Beni, tolong bantu saya mengepel lantai!



B Beni, tolong bantu saya menyiram bunga!

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA




Evaluasi 2  Evaluasi

16. Tampilan awal Media Pembelajaran 3



- a. Contoh-contoh Ungkapan permintaan tolong yang sopan sesuai gambar 1



Neli, tolong ambilkan tanah liat itu!

- b. Contoh-contoh Ungkapan permintaan tolong yang sopan sesuai gambar 2



Ani, tolong bantu saya mengetik surat!

- c. Contoh-contoh Ungkapan permintaan tolong yang sopan sesuai gambar 3



Nak, Tolong bantu saya menyapu halaman ini!

- d. Materi SBDP menjelaskan Langkah-Langkah membuat Vas bunga daribahan alam yaitu tanah liat



PEMBELAJARAN 3



00:25:66

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA





PEMBELAJARAN 3



00:35:12

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA





PEMBELAJARAN 3



01:00:10

Video Murni | 100% HD | 100% Original

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA





PEMBELAJARAN 3



01:05:03

Video Murni | 100% HD | 100% Original

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA





e. Materi pembelajaran Matematika

PEMBELAJARAN 3

**Tangga Satuan Panjang
Dari Sentimeter ke Meter**

km hm dam m dm cm mm

X 10

: 10

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

PEMBELAJARAN 3

Ingat ya ...!

1 m = 100 cm
2 m = 200 cm

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

f. Evaluasi 3 Pembelajaran PPKn

The screenshot shows an interactive learning application interface. At the top, a red oval contains the text "EVALUASI 3". Below this, a green box contains the instruction "Hubungkan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa atau guru." (Connect activities that can be done by students or teachers). A central red box displays the activity "Menjaga kebersihan halaman sekolah" (Maintaining school yard cleanliness). Below the activity, three yellow boxes are arranged: "Guru" (Teacher) on the left, "Siswa" (Student) on the right, and "Guru dan Siswa" (Teacher and Student) in the center. On the right side, there is a vertical column of red buttons labeled "P 1" through "P 6", each with an "EV" label next to it. Below these are two larger red buttons labeled "RANGKUMAN" (Summary) and "DAFTAR PUSTAKA" (Bibliography). At the bottom right, there is a house icon and the text "Evaluasi Pembelajaran". The bottom left corner features navigation icons for back, forward, search, and other functions. An illustration of a female teacher sitting at a desk is visible on the left side of the interface.

The screenshot shows the same interactive learning application interface as above, but with a different activity. The central red box now displays "Menjaga kerapian seragam siswa" (Maintaining student uniform neatness). The surrounding elements, including the instruction box, activity options ("Guru", "Siswa", "Guru dan Siswa"), the right-side navigation buttons ("P 1" to "P 6", "RANGKUMAN", "DAFTAR PUSTAKA"), and the bottom navigation icons, are identical to the first screenshot. The house icon and "Evaluasi Pembelajaran" text are also present at the bottom right. The teacher illustration remains on the left side.

EVALUASI 3

Hubungkan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa atau guru.

Menjaga kebersihan toilet guru

Guru Siswa

Guru dan Siswa

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

EVALUASI 3

Hubungkan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa atau guru.

Merawat tanaman di taman sekolah

Guru Siswa

Guru dan Siswa

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

EVALUASI 3

Hubungkan kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa atau guru.

Menjaga kebersihan toilet guru

Guru Siswa

Guru dan Siswa

P 1 EV
 P 2 EV
 P 3 EV
 P 4 EV
 P 5 EV
 P 6 EV
 RANGKUMAN
 DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi 3

Evaluasi Pembelajaran 3 PPKn

g. Evaluasi 3 pembelajaran Matematika

EVALUASI 3

Ubahlah dalam satuan sentimeter (cm)

1 m → 200 cm
100 cm

P 1 EV
 P 2 EV
 P 3 EV
 P 4 EV
 P 5 EV
 P 6 EV
 RANGKUMAN
 DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi Pembelajaran 3 PPKn

EVALUASI 3

Ubahlah dalam satuan sentimeter (cm)

3 m → 300 cm
400 cm

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

EVALUASI 3

Ubahlah dalam satuan sentimeter (cm)

5 m → 600 cm
500 cm

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

EVALUASI 3

Ubahlah dalam satuan sentimeter (cm)

11 m → 100 cm
1100 cm



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

Eva

EVALUASI 3

Ubahlah dalam satuan sentimeter (cm)

15 m → 1500 cm
1000 cm



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi 3
Eva

17. Pembelajaran 4



- a. Menjelaskan tentang kerajinan dari daun.



b. Hasil karya topi terbuat dari bahan alam yaitu daun.



c. Hasil karya seni tas terbuat dari bahan alam yaitu daun.



d. Ketupat terbuat dari bahan alam yaitu daun.

PEMBELAJARAN 4



Vica Kristallian P
NIM 1805146029

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

e. Edo membacakan puisi tentang ketupat lebaran

PEMBELAJARAN 4



ketupat lebaran

ketupat lebaran dengan sayap
apar ayam
Disantap sepulang dari sholat
idul Fitri
Untuk kakek dan nenek,
tetangga dan sahabat.
Senangnya, sungguh nikmat
ketupat lebaran dengan
sambal goreng hati
Tersedia di meja
sepulang dari sholat
Memang sedap dan gurih rasanya.

Vica Kristallian P
NIM 1805146029

P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

f. Penjelasan tentang cara membaca puisi.



Membaca puisi harus dengan intonasi, lafal dan ekspresi yang sesuai agar isi dari puisi tersampaikan kepada pendengar.

g. Pembelajaran 4 matematika



h. Menyelesaikan soal matematika.

PEMBELAJARAN 4

❖ Cara Menyelesaikan Soal

1. 2 m 42 cm = ... cm
2 m + 42 cm = ... cm
200 cm + 42 cm = 242 cm

2. 2 m 42 cm = ... cm
2 m + 42 cm = ... cm
200 cm + 42 cm = 242 cm

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA





i. Evaluasi 4 Pembelajaran SBDP

EVALUASI 4

Pilihlah 3 benda di bawah ini yang terbuat dari bahan alam yaitu daun-daunan!















Evaluasi 4

Evaluasi Pembelajaran 4



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



j. Evaluasi 4 pembelajaran Bahasa Indonesia

EVALUASI 4

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Memakan, meminum

P	R	A	G	Q	W	N	R	E
A	E	T	G	U	R	I	H	K
T	B	O	L	P	R	K	D	V
N	S	X	I	Z	O	M	Y	J
A	K	E	T	U	P	A	T	U
S	H	F	N	V	O	T	M	C

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi Pembelajaran 4 Bahasa Indonesia

EVALUASI 4

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Dibuat dari beras yang dimasukkan ke dalam anyaman daun kelapa.

P	R	A	G	Q	W	N	R	E
A	E	T	G	U	R	I	H	K
T	B	O	L	P	R	K	D	V
N	S	X	I	Z	O	M	Y	J
A	K	E	T	U	P	A	T	U
S	H	F	N	V	O	T	M	C

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi

EVALUASI 4

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Enak rasanya (seperti ikan goreng)

P	R	A	G	Q	W	N	R	E
A	E	T	G	U	R	I	H	K
T	B	O	L	P	R	K	D	V
N	S	X	I	Z	O	M	Y	J
A	K	E	T	U	P	A	T	U
S	H	F	N	V	O	T	M	C

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



EVALUASI 4

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Gulai ayam atau itik dan sebagainya, berkuah santan kental.

P	R	A	G	Q	W	N	R	E
A	E	T	G	U	R	I	H	K
T	B	O	L	P	R	K	D	V
N	S	X	I	Z	O	M	Y	J
A	K	E	T	U	P	A	T	U
S	H	F	N	V	O	T	M	C

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



EVALUASI 4

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Enak, lezat.

P	R	A	G	Q	W	N	R	E
A	E	T	G	U	R	I	H	K
T	B	O	L	P	R	K	D	V
N	S	X	I	Z	O	M	Y	J
A	K	E	T	U	P	A	T	U
S	H	F	N	V	O	T	M	C

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi 4

Evaluasi Pembelajaran 4 B...

k. Evaluasi 4 Pembelajaran Matematika

EVALUASI 4

Ubahlah satuan hasil pengukuran panjang berikut!

$2 \text{ m } 42 \text{ cm} = \dots \text{ cm}$

240 cm

242 cm

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi Pembelajaran 4

EVALUASI 4

Ubahlah satuan hasil pengukuran panjang berikut!

3 m 32 cm = ... cm

332 cm 330 cm



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



← → ↶ ↷ 🔍

EVALUASI 4

Ubahlah satuan hasil pengukuran panjang berikut!

5 m 84 cm = ... cm

584 cm 500 cm



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



← → ↶ ↷ 🔍

EVALUASI 4

Ubahlah satuan hasil pengukuran panjang berikut!

415 cm = ... m ... cm

4 m 15 cm 4 m 10 cm



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



Eva

EVALUASI 4

Ubahlah satuan hasil pengukuran panjang berikut!

872 cm = ... m ... cm

8 m 70 cm 8 m 72 cm



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi 4



Evaluasi

18. Pembelajaran 5



a. Menjelaskan tentang Bunyi Sila Pancasila



b. Belajar tentang lambang dan bunyi dari sila kedua Pancasila

PEMBELAJARAN 5



00:09:44

Sila Kedua Pancasila

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



PEMBELAJARAN 5



Kemanusiaan yang adil dan beradab

00:11:09

Sila Kedua Pancasila

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



- c. Contoh dari sila kedua Pancasila yaitu membersihkan halaman sekolah.



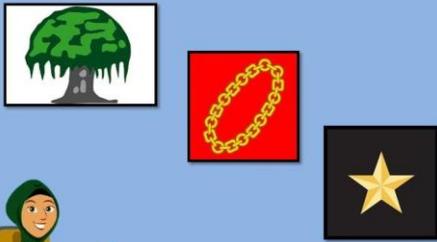
- d. Contoh dari sila kedua Pancasila yaitu melakukan piket kelas..



e. Evaluasi 5 Pembelajaran PPKn

EVALUASI 5

Lambang sila kedua Pancasila adalah ...



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

Evaluasi Pembelajaran PPKn

EVALUASI 5

Bunyi sila kedua Pancasila adalah ...

Ketuhanan Yang Maha Esa

Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Persatuan Indonesia



P 1 EV
P 2 EV
P 3 EV
P 4 EV
P 5 EV
P 6 EV
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA

Eva

EVALUASI 5

Gambar berikut yang sesuai dengan sila kedua Pancasila adalah ...



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi Penilaian 5

EVALUASI 5

Gambar berikut yang tidak sesuai dengan sila kedua Pancasila adalah ...



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Ev

EVALUASI 5

Sikap yang sesuai dengan sila kedua Pancasila adalah ...

Berdoa sebelum makan dan minum

Bermusyawarah menentukan ketua kelas

Membantu teman yang terjatuh



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



19. Pembelajaran 6



- a. Edo menyampaikan puisi ketupat lebaran dengan cara yang sudah dipelajari sebelumnya. Sesuai dengan intonasi, lafal dan ekspresi.



- b. Menjelaskan kata-kata penting dan maknanya yang ada dalam puisi.

The screenshot shows a learning application interface titled "PEMBELAJARAN 6". The main content area displays an illustration of people processing bamboo. A text box lists the following terms and their meanings:

- Buluh : bamboo/ talang
- Potong : penggal / kerat
- Raut : melicinkan/ menghaluskan
- Riang : suka hati/ girrang sekali
- Timbang : tidak berat sebelah/ sama berat

On the right side, there is a navigation menu with buttons labeled P 1 through P 6, each with an "EV" label, and buttons for "RANGKUMAN" and "DAFTAR PUSTAKA". A home icon is at the bottom right. In the bottom left, there is a small illustration of a woman in a hijab sitting at a desk with a potted plant.

- c. Contoh gambar yang sesuai dengan sila Ketiga Pancasila

The screenshot shows a learning application interface titled "PEMBELAJARAN 6". The main content area displays an illustration of a woman in a hijab pointing to a screen showing the third Pancasila principle: "sila ke 3 - 'Persatuan Indonesia'". The screen shows two groups of children: one group is divided by a red 'X' and a red line, while the other group is united and playing together. On the right side, there is a navigation menu with buttons labeled P 1 through P 6, each with an "EV" label, and buttons for "RANGKUMAN" and "DAFTAR PUSTAKA". A home icon is at the bottom right. In the bottom left, there is a small illustration of a woman in a hijab sitting at a desk with a potted plant.

PEMBELAJARAN 6

sila ke 3 - "Persatuan Indonesia"

Vica Kristallian P
NIM 1605146029

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



PEMBELAJARAN 6

sila ke 3 - "Persatuan Indonesia"

Vica Kristallian P
NIM 1605146029

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA





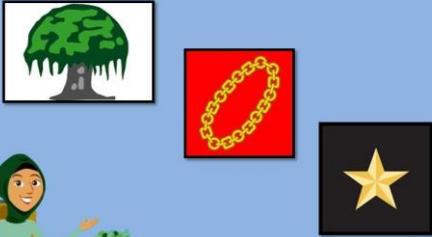
d. Menu dari Evaluasi 6



e. Evaluasi 6 Pembelajaran PPKn

EVALUASI 6

Lambang sila ketiga Pancasila adalah ...



P 1 **EV**
P 2 **EV**
P 3 **EV**
P 4 **EV**
P 5 **EV**
P 6 **EV**
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



EVALUASI 6

Bunyi sila ketiga Pancasila adalah ...

Ketuhanan Yang Maha Esa

Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab

Persatuan Indonesia

P 1 **EV**
P 2 **EV**
P 3 **EV**
P 4 **EV**
P 5 **EV**
P 6 **EV**
RANGKUMAN
DAFTAR PUSTAKA



EVALUASI 6

Gambar berikut yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi

EVALUASI 6

Gambar berikut yang tidak sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi

EVALUASI 6

Sikap yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila adalah ...

Mencintai produk Indonesia

Rajin menabung

Menjenguk teman yang sakit



P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi 6

f. Evaluasi 6 Pembelajaran Bahasa Indonesia

EVALUASI 6

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Bambu atau talang

D	P	W	R	W	U	J	U	D
B	J	P	C	A	Y	B	K	B
E	O	O	U	R	S	I	U	L
B	A	T	I	M	B	A	N	G
U	J	O	A	U	U	J	A	N
L	C	N	R	R	X	D	N	A
U	A	G	A	F	I	A	Y	I
H	G	P	U	H	E	L	L	R

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi Pembelajaran 6

EVALUASI 6

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Tidak berat sebelah atau sama berat

D	P	W	R	W	U	J	U	D
B	J	P	C	A	Y	B	K	B
E	O	O	U	R	S	I	U	L
B	A	T	I	M	B	A	N	G
U	J	O	A	U	U	J	A	N
L	C	N	R	R	X	D	N	A
U	A	G	A	F	I	A	Y	I
H	G	P	U	H	E	L	L	R

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



EVALUASI 6

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Suka hati atau girang sekali

D	P	W	R	W	U	J	U	D
B	J	P	C	A	Y	B	K	B
E	O	O	U	R	S	I	U	L
B	A	T	I	M	B	A	N	G
U	J	O	A	U	U	J	A	N
L	C	N	R	R	X	D	N	A
U	A	G	A	F	I	A	Y	I
H	G	P	U	H	E	L	L	R

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Evaluasi

EVALUASI 6

Temukan kata yang sesuai dengan maknanya!

Panggal atau kerat

D	P	W	R	W	U	J	U	D
B	J	P	C	A	Y	B	K	B
E	O	O	U	R	S	I	U	L
B	A	T	I	M	B	A	N	G
U	J	O	A	U	U	J	A	N
L	C	N	R	R	X	D	N	A
U	A	G	A	F	I	A	Y	I
H	G	P	U	H	E	L	L	R

Evaluasi 6

Eva

20. Menu dari Rangkuman Pembelajaran Sub Tema 2 Pengalamanku Di Sekolah

Rangkuman

PPKN

Bahasa
Indonesia

Matematika

SBDP

Rangkuman PPKn

- ❖ Lambang sila kesatu Pancasila adalah Bintang
- ❖ Bunyi dari sila kesatu Pancasila adalah Ketuhanan Yang Maha Esa
- ❖ Sikap yang sesuai dengan sila kesatu adalah mendoakan teman yang sedang sakit agar lekas sembuh.
- ❖ Lambang sila kedua Pancasila adalah Rantai.
- ❖ Bunyi dari sila kedua Pancasila adalah Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab.
- ❖ Sikap yang sesuai dengan sila kedua Pancasila adalah membantu teman yang terjatuh ketika bermain.
- ❖ Lambang sila ketiga Pancasila adalah Pohon Beringin
- ❖ Bunyi sila ketiga Pancasila adalah Persatuan Indonesia
- ❖ Sikap yang sesuai dengan sila ketiga adalah bermain dengan teman tanpa membeda-bedakan suku bangsa.

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Rangkuman Bahasa Indonesia

- ❖ Ungkapan permintaan tolong diucapkan karena seseorang memerlukan bantuan orang lain.
- ❖ Ungkapan permintaan tolong diucapkan dengan santun.
- ❖ Setelah orang menolong jangan lupa mengucapkan terimakasih.
- ❖ Sebuah puisi memiliki Tema.
- ❖ Tema adalah pokok isi puisi.
- ❖ Lafalkan atau ucapkan setiap kata dengan jelas.
- ❖ Perhatikan ekspresi atau pandangan wajah.

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Rangkuman Matematika

- ❖ Mengukur panjang benda harus menggunakan alat ukur panjang yang baku.
- ❖ Alat ukur panjang baku contohnya penggaris, meteran kain, meteran rol kecil, meteran rol besar, pengukuran dengan jangka sorong
- ❖ $1 \text{ m} = 100 \text{ cm}$
- ❖ $100 \text{ cm} = 1 \text{ m}$
- ❖ $2 \text{ m } 43 \text{ cm} = 243 \text{ cm}$

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Rangkuman SBDP

- ❖ Kerajinan tangan ada dua macam yaitu dari bahan alam dan buatan.
- ❖ Bahan alam yang berasal dari alam tanpa campur tangan manusia.
- ❖ Contoh bahan alam adalah biji-bijian, kerang dan tanah liat.
- ❖ Bahan buatan adalah bahan yang di buat oleh manusia.
- ❖ Contoh bahan buatan adalah origami, kain flannel dan manik-manik.
- ❖ Hasil karya dari bahan alam yaitu, kolase biji-bijian dan bingkai foto dari kerang
- ❖ Hasil karya dari bahan buatan yaitu membuat bentuk dari origami, kalung dan gelang dari manik-manik.

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



21. Daftar Pustaka Pembelajaran

The image shows a digital interface for a book list. At the top, a red oval contains the title "DAFTAR PUSTAKA". Below this, a blue rectangular area contains the text of the book list. To the right of the text is a vertical column of red buttons. The buttons are labeled "P 1" through "P 6", each with a corresponding "EV" button next to it. Below these are buttons for "RANGKUMAN" and "DAFTAR PUSTAKA". At the bottom right of the blue area is a circular icon of a house.

DAFTAR PUSTAKA

Aadhalia, Dhesy. 2018. ESPS Maematika untuk SD/MI Kelas II. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Indradi,A. 2018. ESPS Bahasa Indonesia untuk SD/MI Kelas II. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Tematik Terpadu Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud

M.J.A, Irene Dwi Tyas. 2018. ESPS PPKn untuk SD/MI Kelas II. Jakarta: Penerbit Erlangga.

P 1 EV

P 2 EV

P 3 EV

P 4 EV

P 5 EV

P 6 EV

RANGKUMAN

DAFTAR PUSTAKA



Buku Petunjuk Penggunaan Media



DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	1
A. Persiapan sebelum menggunakan multimedia.....	2
B. Area tampilan multimedia.....	3
C. Tombol navigasi.....	9
D. Bagan alur tahapan kegiatan penggunaan media	10
E. Langkah penggunaan multimedia pembelajaran.....	11
F. Sesudah menggunakan multimedia pembelajaran... ..	18

1

A. Persiapan sebelum menggunakan multimedia

- 1) Pelajari multimedia sesuai panduan, sehingga menampilkan urutan *slide* dapat dilakukan secara runtut.
- 2) File multimedia, disimpan dalam bentuk *Powerpoint slide show* dan *Powerpoint presentation*.
- 3) Mempersiapkan komputer atau laptop yang akan digunakan untuk presentasi atau dapat dishare link agar dapat dibuka di handphone.
- 4) Masukkan CD multimedia pembelajaran ke dalam CD-room, atau masukkan flashdisk.
- 5) Buka *windows explorer*, *DVD RW drive*
- 6) Membuka multimedia pembelajaran "Tematik Kelas 2 Tema 5 Pengalamanku Sub tema 2 Pengalamanku di Sekolah" dengan cara meng-klik file multimedia dengan jenis file *powerpoint slide show*.

2

B. Area Tampilan Multimedia

1. Tampilan Judul



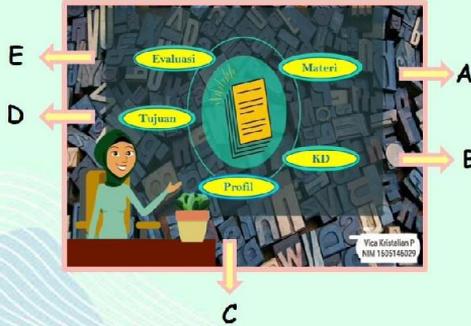
Keterangan :

Area A = Judul slide

Area B = Nex Slide

3

2. Tampilan SUB Multimedia Pertama



Keterangan :

- Area A = Menu Materi
- Area B = Menu KD
- Area C = Menu Profil
- Area D = Menu Tujuan
- Area E = Menu Evaluasi/Kuis

4

3. Tampilan SUB Multimedia Kedua



Keterangan :

- Area A = Judul KD
- Area B = Menu KD Dalam Pembelajaran

5

4. Tampilan SUB Multimedia Keempat



Keterangan :

Area A = Menu Pembelajaran

Area B = Menu Evaluasi

6

4. Tampilan SUB Multimedia Keempat



Keterangan :

Area A = Menu Pembelajaran

Area B = Menu Evaluasi

6

5. Tampilan SUB Multimedia Kelima

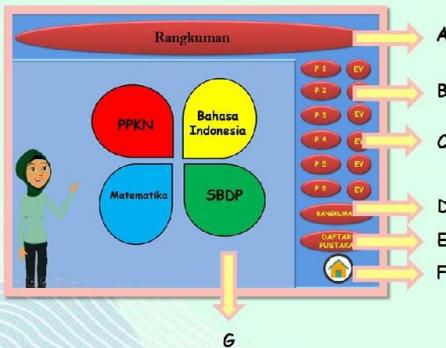


Keterangan :

- Area A = Judul Slide
- Area B = Menu Materi
- Area C = Menu Evaluasi/Kuis
- Area D = Menu Rangkuman
- Area E = Menu Daftar Pustaka
- Area F = Kembali Kemenu Utama
- Area G = Sajian materi
Tempat menyajikan isi dari menu

7

6. Tampilan SUB Multimedia Keenam

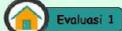


Keterangan :

- Area A = Judul Slide
- Area B = Menu Materi
- Area C = Menu Evaluasi/Kuis
- Area D = Menu Rangkuman
- Area E = Menu Daftar Pustaka
- Area F = Kembali Kemenu Utama
- Area G = Sub Rangkuman Materi

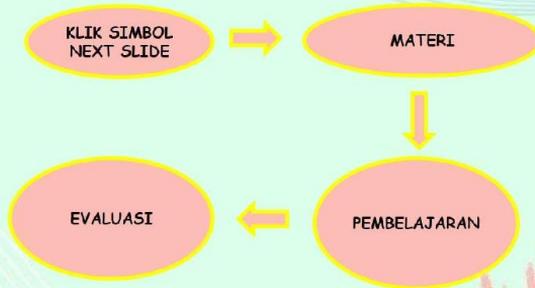
8

C. Tombol Navigasi

	=	<i>Next Slide</i>	= Mengarahkan kita pada <i>Slide</i> selanjutnya
	=	<i>Home</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu pertama
	=	<i>Home Evaluasi</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu evaluasi PB 1
	=	<i>Home Evaluasi</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu evaluasi PB 2
	=	<i>Home Evaluasi</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu evaluasi PB 3
	=	<i>Home Evaluasi</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu evaluasi PB 4
	=	<i>Home Evaluasi</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu evaluasi PB 5
	=	<i>Home Evaluasi</i>	= Mengarahkan kita pada tampilan menu evaluasi PB 6

9

D. Bagan Alur Tahapan Kegiatan Penggunaan Multimedia



BERLAKU UNTUK PEMBELAJARAN 1 SAMPAI PEMBELAJARAN 6

10

E. Langkah Penggunaan Multimedia Pembelajaran

1) Tampilan awal berupa judul, guru hanya perlu meng-klik tombol "next"



11

2. Terdapat tampilan menu seperti gambar. Sesuai bagan alur tahapan kegiatan, klik menu "Tujuan". Hal ini untuk menginformasikan tujuan pembelajaran.



12

3. Terdapat tampilan menu seperti gambar. Sesuai bagan alur tahapan kegiatan, klik menu "KD". Hal ini untuk menginformasikan Kompetensi Dasar pembelajaran.



Kemudian klik Home  untuk menuju kemenu awal.

4. Terdapat tampilan menu seperti gambar. Sesuai bagan alur tahapan kegiatan, klik menu "Materi". Hal ini untuk menginformasikan materi pembelajaran.



Klik menu pembelajaran sesuai yang akan dipelajari



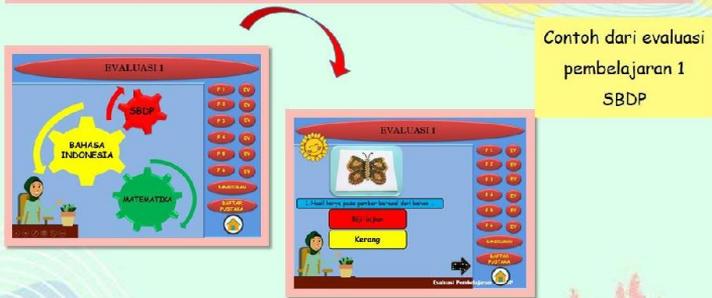
Kemudian klik Home  untuk menuju kemenu awal.

5. Terdapat tampilan menu seperti gambar. Sesuai bagan alur tahapan kegiatan, klik menu "Evaluasi". Hal ini untuk menginformasikan materi pembelajaran.



15

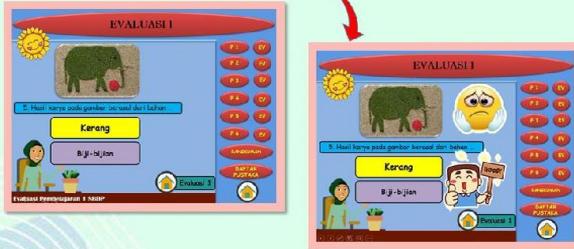
6. Terdapat tampilan menu evaluasi dari beberapa mata pelajaran klik salah satu.



Kemudian klik Next  untuk menuju ke nomor berikutnya.

16

7. Menjawab dengan mengklik jawaban yang dipilih, akan muncul koreksi jawaban benar salah



Untuk mengakhiri multimedia pembelajaran, cukup klik tombol home Untuk menuju kemenu awal.



17

F. Sesudah menggunakan multimedia pembelajaran

1. Setelah selesai, klik kanan pada DVD RW drive pilih eject. CD akan keluar.
2. Simpan CD multimedia pembelajaran ke dalam tempatnya



SELAMAT MENCOBA

18

BAB VI

Penyajian Uji Coba dan Analisis Data

PENYAJIAN DATA UJI COBA

Penyajian data uji coba meliputi data uji coba yang diperoleh dari ahli media, ahlimateri, guru, dan siswa.

1. Data Uji Coba Ahli Media

Uji coba produk pada ahli media merupakan langkah untuk mengetahui kelayakan produk sehingga dapat digunakan untuk uji coba di lapangan. Uji coba produk ini dipercayakan kepada ahli media Muhammad Yahya, M. Kom dengan data yang telah diperoleh pada tabel berikut.

Tabel Data Hasil Uji Coba Media

No	Indikator Penilaian	Skor	Saran
1	Panduan dan arahan pengguna	4	
2	Keperluan penyesuaian multimedia dengan PC	5	
3	Ketersediaan dan kesesuaian tombol	4	

No	Indikator Penilaian	Skor	Saran
	navigasi		
4	Keterbacaan (ukuran dan kejelasan)	5	
5	Bahasa yang digunakan sesuai usia	5	
6	Penggunaan warna yang tepat	5	
7	Visual menarik	5	
8	Kualitas gambar	4	
9	Mengkomunikasikan dengan jelas dan efektif	5	
10	Kualitas suara	5	
11	Tingkat ketertarikan dan keterlibatan	5	
12	Kualitas teknis	5	
13	Kemudahan pengoperasian	5	
14	Jumlah Skor	62	

Prosentase

95%

Kesimpulan dan Komentar:

Secara keseluruhan multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran Tematik Pengalamanku di Sekolah, yang perlu ditambahkan adalah menu petunjuk dalam media dan menyertakan *Quick Time Player* agar bisa terbaca pada office 2010 ke bawah.

Dari tabel data hasil uji coba media, skala penilaian produk multimedia yang dilakukan uji coba terhadap ahli media mendapatkan jumlah nilai 62 dengan persentase 95%.

2. Data Uji Coba Ahli Materi

Uji coba produk pada ahli materi merupakan langkah untuk mengetahui kelayakan materi yang ada dalam produk untuk diuji coba di lapangan. Uji coba produk ini dipercayakan kepada ahli materi Dr. M. Ilyas, M.Pd dengan data yang telah diperoleh pada tabel berikut.

Tabel Data Hasil Uji Coba Materi

No	Indikator Penilaian	Skor	Saran
1	Kesesuaian materi dengan tujuan	5	
2	Materi pelajaran berurutan dan logis	4	
3	Tersedia glosarium dan referensi	5	
4	Pemberian tanda untuk konsep yang penting	4	
5	Kesesuaian antara contoh atau latihan dengan materi yang disajikan	5	
6	Soal untuk mengecek pemahaman	5	
7	Pemberian <i>feedback</i>	5	
8	Pemberian kesempatan untuk mereview soal yang salah dalam kuis	4	
9	Ketersediaan rangkuman	5	
10	Bahasa yang digunakan sesuai usia	5	
11	Interaksi untuk melibatkan siswa	4	
12	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.	5	
	Jumlah Skor	56	

Dari tabel data hasil uji coba materi, skala penilaian produk multimedia Tematik Pengalamanku di Sekolah yang dilakukan uji coba terhadap ahli materi mendapatkan jumlah nilai 56 dengan persentase 93 %.

3. Data Uji Coba Kepala Sekolah

Uji coba produk kepada Kepala Sekolah dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis dan menariknya produk multimedia pembelajaran tema. Nilai kepraktisan yang diperoleh akan dijumlah secara terpisah dengan nilai kemenarikan produk. Hal ini bertujuan untuk mempermudah melihat persentase kepraktisan dan kemenarikan produk multimedia pembelajaran tema. Data hasil uji coba Kepala Sekolah yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Data Hasil Uji Coba Kepala Sekolah

No	Indikator Penilaian Kepraktisan	Skor	Saran
1	Kemudahan dalam pengoperasian awal multimedia	5	
2	Kemudahan dalam memahami petunjuk	5	
3	Kemudahan mengenal tombol navigasi	4	
4	Kemudahan menampilkan tayangan selanjutnya	5	
5	Kejelasan perintah yang dipakai dalam multimedia	5	
6	Kelugasan bahasa yang dipakai dalam multimedia	5	
7	Kemudahan memutar audio	5	
8	Kemudahan memutar kembali audio	5	

No	Indikator Penilaian Kepraktisan	Skor	Saran
9	Ketersediaan rangkuman	5	
10	Kemudahan mendapatkan umpan balik dari soalkuis	5	
11	Kemudahan penyimpanan <i>file</i> multimedia	5	
	Jumlah Skor	54	

Prosentase

98%

No	Indikator Penilaian Kemenarikan	Skor	Saran
1	Kemunculan rasa senang terhadap materi yang lengkap	5	
2	Kemunculan rasa tertantang dalam permainan kuis	4	
3	Kemunculan rasa senang menggunakan multimedia pembelajaran	5	
4	Ketertarikan mengembangkan multimedia pada materi lain	5	
	Jumlah Skor	19	

Prosentase

98%

Data yang diperoleh dari uji coba produk kepada kepala sekolah memperoleh nilai kepraktisan 54 dengan persentase 98%. Nilai kemenarikan yang diperoleh dari uji coba produk kepada guru memperoleh nilai 19 dengan persentase 95%.

4. Data Uji Coba Guru

Uji coba produk kepada guru dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis dan menariknya produk multimedia

Pembelajaran tema. Nilai kepraktisan yang diperoleh akan dijumlah secara terpisah dengan nilai kemenarikan produk. Hal ini bertujuan untuk mempermudah melihat persentase kepraktisan dan kemenarikan produk multimedia pembelajaran tema. Data hasil uji coba guru yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Data Uji Coba Guru

No	Indikator Penilaian Kepraktisan	Skor	Saran
1	Kemudahan dalam pengoperasian awal multimedia	5	
2	Kemudahan dalam memahami petunjuk	4	
3	Kemudahan mengenal tombol navigasi	4	
4	Kemudahan menampilkan tayangan selanjutnya	5	
5	Kejelasan perintah yang dipakai dalam multimedia	5	
6	Kelugasan bahasa yang dipakai dalam multimedia	4	
7	Kemudahan memutar audio	5	
8	Kemudahan memutar kembali audio	5	
9	Ketersediaan rangkuman	5	
10	Kemudahan mendapatkan umpan balik dari soalkuis	5	
11	Kemudahan penyimpanan <i>file</i> multimedia	5	
	Jumlah Skor	52	
	Prosentase	94%	

No	Indikator Penilaian Kemerarikan	Skor	Saran
1	Kemunculan rasa senang terhadap materi yang lengkap	5	
2	Kemunculan rasa tertantang dalam permainan kuis	4	
3	Kemunculan rasa senang menggunakan multimedia pembelajaran	5	
4	Ketertarikan mengembangkan multimedia pada materi lain	5	
	Jumlah Skor	19	
	Prosentase	95%	

Data yang diperoleh dari uji coba produk kepada guru memperoleh nilai kepraktisan 52 dengan persentase 94%. Nilai kemenarikan yang diperoleh dari uji coba produk kepada guru memperoleh nilai 19 dengan persentase 95%.

5. Data Uji Coba Siswa

a. Data Uji Coba Siswa Perorangan

Uji coba siswa perorangan dilakukan kepada 2 orang siswa yang telah sesuai dengan ketentuan subjek uji coba, yaitu kelas II. Data hasil uji coba siswa perorangan dijelaskan pada tabel uji coba guru yang menampilkan data tentang kepraktisan dan kemenarikan produk.

Tabel Data Hasil Uji Coba Siswa Perorangan

No	Indikator	Σ	Saran
			Siswa
Kepraktisan			
1.	Kemudahan memahami materi	8	
2.	Kemudahan dalam menyelesaikan kuis	7	
3.	Kemudahan dalam mengikuti pembelajaran	6	
4.	Kebutuhan sumber dan media lain	7	
	Jumlah	28	
	Persentase	87,5%	
Kemenarikan			
5.	Perhatian terhadap materi dalam multimedia	8	
6.	Keseriusan dalam mendengarkan penyampaian materi	5	
7.	Keingintahuan tentang pembelajaran berikutnya	8	
8.	Kesenangan dalam bermain teka-teki	8	
9.	Keinginan untuk belajar materi lain dengan multimedia	8	
	Jumlah	37	
	Persentase	92%	

Nilai kepraktisan dari uji coba siswa perorangan mendapatkan 28 dan persentase 87,5%, sedangkan untuk nilai kemenarikan mendapatkan 37 dengan prosentase 92%. Nilai keefektifan produk dilihat dari nilai prates dan pasca tes siswa subjek uji coba sebagai berikut.

Tabel Data Hasil Uji Coba Siswa Perorangan tentang Keefektifan Produk

Nomor Siswa	Nilai prates	Nilai pascates	Selisih
1	50	100	50
2	37,5	100	62,5
Jumlah	87,5	200	112,5
Rata-rata	43,75	100	56,25

Kenaikan nilai rata-rata prates dan pasca tes dari uji coba siswa perseorangan mencapai nilai 56,25. Persentase keefektifan produk dihitung dari banyak siswa yang mengalami peningkatan antara nilai prates dan pasca tes, sehingga dari tabel Data Uji Coba Siswa Perorangan, keefektifan produk mencapai 100%, karena dapat menaikkan nilai dari 2 siswa subjek uji coba perorangan.



b. Data Uji Coba Siswa Lapangan

Uji coba kepada siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan, keefektifan, dan kepraktisan produk multimedia. Data kemenarikan dan kepraktisan produk didapat dengan menggunakan skala sikap, sedangkan data keefektifan produk, didapat dari nilai prates dan pasca tes. Berikut data hasil uji coba siswa lapangan.

Tabel Data Hasil Uji Coba Siswa

No	Indikator	Σ	Saran
			Siswa
Kepraktisan			
1.	Kemudahan memahami materi	82	
2.	Kemudahan dalam menyelesaikan kuis	77	
3.	Kemudahan dalam mengikuti pembelajaran	80	
4.	Kebutuhan sumber dan media lain	72	
	Jumlah	311	
	Persentase	88%	
Kemenarikan			
5.	Perhatian terhadap materi dalam multimedia	81	
6.	Keseriusan dalam mendengarkan penyampaian materi	75	
7.	Keingintahuan tentang	81	

No	Indikator	Σ	Saran
			Siswa
	pembelajaran berikutnya		
8.	Kesenangan dalam bermain teka-teki	86	
9.	Keinginan untuk belajar materi lain dengan multimedia	80	
	Jumlah	403	
	Persentase	91,5%	

Nilai kepraktisan dari uji coba siswa lapangan mencapai jumlah 311 dengan persentase 88,4%. Sedangkan nilai kemenarikan mendapat 403 dengan persentase 91,5%. Nilai keefektifan produk juga dilihat dari nilai prates dan pasca tes siswa subjek uji coba lapangan, data secara rinci dapat dilihat secara rinci pada lampiran. Rata-rata nilai prates yaitu 47,7 sedangkan nilai pasca tes yaitu 80 nilai tersebut telah mencapai KKM mata pelajaran Tematik, yaitu 75. Terdapat 2 dari 22 siswa yang tidak mengalami peningkatan nilai pasca tes, dan siswa yang mengalami peningkatan nilai, ada 20 siswa. Sehingga persentase keefektifan produk mencapai 92%.

Kesan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia ini sangat baik. Mayoritas siswa merasa senang dan lebih mudah memahami materi. Mereka juga memberikan berbagai saran, yaitu: siswa menyarankan agar lebih banyak gambar (tokoh) dan cerita, menginginkan pembelajaran yang lebih seru lagi, dan siswa menginginkan pembelajaran lain menggunakan multimedia.

Foto Menyaksikan Media Pembelajaran



Foto Melaksanakan kegiatan yang sesuai pancasila



Foto Melaksanakan kegiatan yang sesuai pancasila



Foto Kegiatan SBDP Menggunakan Bahan Buatan



ANALISIS DATA

1. Analisis Data Kevalidan Produk

Kevalidan produk diuji coba oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Tingkat kevalidan produk terkait dengan medianya, total skor yang diperoleh yaitu 62 dari skor maksimal 65. Untuk mencari persentase tingkat kevalidan produk digunakan rumus perolehan skor dibagi skor maksimal dikali 100, sehingga persentase yang didapat yaitu 95%. Persentase tersebut diterjemahkan berdasarkan tabel 3.7 Kriteria Validitas Produk dengan tingkat validitas Valid dengan keterangan Dapat Digunakan. Tingkat kevalidan produk terkait dengan materi di dalam multimedia, total skor yang diperoleh yaitu 54 dengan skor maksimal 55. Persentase dicari dengan menggunakan rumus yang sama, sehingga mendapatkan nilai 93% dengan tingkat validitas Valid dengan keterangan dapat digunakan.

Tingkat kevalidan produk secara utuh, dapat dicari dengan menjumlahkan kedua persentase kevalidan produk dari ahli materi dan ahli media, kemudian dibagi dengan 2.

$$\text{Kevalidan Produk Gabungan} = \frac{95\% + 93\%}{2} = 94\%$$

Kevalidan multimedia 94% dengan tingkat kevalidan Valid, dan multimedia dapat dipergunakan.

Selain data kuantitatif, data kualitatif yang berupa saran perbaikan dari para ahli juga menjadi pertimbangan kelayakan suatu produk. Ahli media memberikan saran terkait dengan buku panduan multimedia perlu diberikan bagan alur penggunaan media untuk memudahkan pengguna multimedia; sertakan *Quick Time player* agar office 2010 dapat digunakan. Berdasarkan saran perbaikan di atas, maka produk multimedia tetap memerlukan

perbaikan, agar lebih layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.

2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk didapat dari uji coba guru, uji coba siswa perorangan maupun lapangan. Total skor kepraktisan produk yang diperoleh dari uji coba kepala sekolah yaitu 54 dengan persentase 98%. Total skor kepraktisan produk yang diperoleh dari uji coba guru yaitu 52 dengan persentase 94%. Total skor kepraktisan produk yang diperoleh dari uji coba siswa perorangan yaitu 28 dengan persentase 87,5%. Sedangkan total skor kepraktisan dari uji coba siswa di lapangan yaitu 311 dengan persentase 88%. Dari keempat total skor yang diperoleh, akan digabungkan, sehingga memperoleh persentase tingkat kepraktisan produk gabungan dengan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase Kepraktisan Produk} = \frac{98\% + 94\% + 87,5\% + 88\%}{4} = 92\%$$

Persentase kepraktisan produk mencapai 92% dengan tingkat kepraktisan Sangat Praktis, sehingga produk dapat digunakan tanpa perbaikan.

3. Analisis Data Keefektifan Produk

Keefektifan produk pada uji coba siswa perorangan mencapai 100%, hal ini dapat dimaknai, dua orang subjek uji coba, memiliki kenaikan nilai dari nilai prates ke pasca tes. Sedangkan pada uji coba siswa lapangan, persentase keefektifan produk mencapai 86,4%. Persentase keefektifan produk pada uji coba siswa lapangan tidak mencapai 100% dikarenakan terdapat 3 siswa yang mengalami penurunan nilai, dari prates ke pasca tes. Persentase keefektifan produk gabungan yaitu $(100\% + 86,4\%): 2$ yaitu 93,2%

dengan tingkat keefektikan Sangat Efektif.

4. Analisis Data Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk didapat dari uji coba guru, uji coba siswa perorangan maupun lapangan. Total skor kemenarikan produk yang diperoleh dari uji coba Kepala sekolah yaitu 19 dengan persentase 95%. Total skor kemenarikan produk yang diperoleh dari uji coba guru yaitu 19 dengan persentase 95%. Total skor kemenarikan produk yang diperoleh dari uji coba siswa perorangan yaitu 37 dengan persentase 92%. Sedangkan total skor kemenarikan dari uji coba siswa di lapangan yaitu 403 dengan persentase 91,5%. Dari keempat total skor yang diperoleh, akan digabungkan, sehingga memperoleh persentase tingkat kemenarikan produk gabungan dengan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase Kemenarikan Produk} = \frac{95\% + 95\% + 92\% + 91,5\%}{4} = 93\%$$

Persentase kemenarikan produk mencapai 93% dengan tingkat kemenarikan Sangat menarik, sehingga produk dapat digunakan tanpa perbaikan.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, persentase yang diperoleh yaitu: (1) tingkat kevalidan 94%; (2) tingkat kepraktisan memperoleh 92%; (3) tingkat keefektifan 93,2%; (4) Tingkat kemenarikan 93%. Simpulan yang diberikan para ahli yaitu multimedia Tematik pengalamanku di sekolah telah cukup baik untuk dipergunakan, namun perlu menjadi perhatian pada beberapa hal, yaitu mengenai panduan, tampilan, kualitas suara, tujuan pembelajaran dan penggunaan istilah. Dari analisis tersebut, Kesimpulan yang dapat diambil yaitu multimedia Tematik pengalamanku di sekolah dapat digunakan dengan beberapa perbaikan yang harus dilakukan.

BAB VII

Penutup

Berdasarkan hasil dan analisis data yang telah dilakukan, secara kuantitatif, data menunjukkan bahwa multimedia tematik pengalamanku di sekolah berada pada tingkat valid, sangat praktis, sangat efektif, dan sangat menarik, sehingga mencapai kesimpulan dapat dipergunakan dan tidak diperlukan perbaikan produk. Namun, secara kualitatif, yaitu saran dari para ahli, perlu ada perbaikan pada beberapa hal.

KESIMPULAN

Produk multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah telah dikembangkan dengan mengikuti berbagai prinsip multimedia. Pengertian multimedia pembelajaran merupakan sebuah piranti lunak komputer yang berisi tentang presentasi sebuah materi dengan memadukan berbagai media digital berupa teks, gambar, animasi, suara dan video yang digunakan untuk menyampaikan, atau membantu siswa dalam mempelajari kajian tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah dibuat dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan audio. Komponen video tidak dicantumkan dikarenakan multimedia pembelajaran tematik

pengalamanku di sekolah ini merupakan media yang diperuntukkan dalam pembelajaran tematik dengan kompetensi Mendengarkan. Menurut pengertian Hofstter (dalam Praherdiono, 2008:2) multimedia juga menuntut adanya navigasi, interaksi, kreasi, dan komunikasi antara pemakai (guru dan siswa) dan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah masih terbatas pada interaksi dan navigasi saja. Guru dan siswa sebagai pemakai, berinteraksi dengan multimedia pembelajaran.

Pandangan pesan multimedia menjadi salah satu hal penting bagi pengembangan multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah. Terdapat tiga pandangan pesan multimedia, yaitu media pengiriman, presentasi dan modalitas sensori (Mayer, 2009:11). Multimedia pengenalan pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah menggunakan mode presentasi yang fokus pada cara bagaimana materi itu disajikan, penggunaan kata, dan gambar. Pengaturan penyajian materi disajikan dengan meletakkan sub-sub materi pada *slide* yang berbeda. Materi juga disajikan dengan menggunakan kata yang mudah dipahami oleh siswa.

Multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Lee dan Owens (2004:3) dengan langkah: (1) analisis (analisis kebutuhan dan analisis awal akhir); (2) desain; (3) pengembangan; (4) implementasi; (5) evaluasi. Model pengembangan ini dipilih karena memiliki langkah-langkah yang runtut dan mudah untuk diikuti. Langkah pertama yang mengharuskan pengembang menganalisis kebutuhan dan kesenjangan yang terjadi antara teori dan praktek di lapangan. Langkah kedua yaitu pengembang mulai mendesain multimedia berdasarkan analisis kebutuhan yang telah ditemukan dan kondisi lapangan. Langkah ketiga, pengembang mulai mengembangkan produk dengan membangun apa yang telah

dirancang pada tahap desain.

Langkah keempat merupakan tahap implementasi, pengembang melakukan uji coba produk yang telah dikembangkan. Multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah diuji cobakan kepada 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 kepala sekolah, 1 guru Kelas, 2 siswa sebagai subjek uji coba perorangan, dan 22 siswa sebagai subjek uji coba lapangan. Uji coba ini digunakan untuk mengetahui prosentase tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan produk.

Tingkat kevalidan yang diperoleh multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah ini mencapai 94% dengan tingkat kevalidan Valid dan multimedia dapat dipergunakan. Tingkat kepraktisan yang diperoleh multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah mencapai 92% dengan tingkat kepraktisan Sangat Praktis, sehingga dapat digunakan tanpa perbaikan.. Tingkat kemenarikan produk mencapai 93% dengan predikat sangat menarik.

Tingkat keefektifan juga tak kalah penting bagi sebuah produk multimedia, multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah mencapai persentase 93,2% dengan predikat sangat efektif dan dapat dipergunakan tanpa perbaikan. Keefektifan multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah diperoleh dari banyak siswa yang mengalami peningkatan dari nilai prates ke nilai pasca tes.

Ketercapaian persentase kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan yang sangat baik, membuat multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran tematik. Antusias siswa yang besar terhadap multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah, menunjukkan bahwa siswa dengan perbedaan gayabelajar dalam satu kelas, dapat terfasilitasi dengan sebuah multimedia. Rusman (2009:110-111) menjelaskan bahwa

gaya belajar visual adalah pengemasan informasi meliputi gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dalam bentuk gambar dan teknik. Auditori adalah gaya belajar dengan mendengarkan. Sedangkankinestetik adalah gaya belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak dan mengalami. Multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah cukup menguntungkan bagi siswa dengan gaya belajar auditori dan visual.

Siswa dengan gaya belajar auditori dapat belajar dengan audio pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah yang ada dalam multimedia. Siswa dengan gaya belajar visual, dapat belajar dengan melihat dan mencermati tampilan-tampilan *slide* yang penuh dengan teks dan gambar.

SARAN

1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan produk multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah, sebagai berikut.

- a. Guru dan siswa perlu memahami petunjuk penggunaan multimedia agar pemanfaatan multimedia menjadi lebih baik, baik dari segi urutan menampilkan *slide* maupun penyampaian materi.
- b. Guru perlu aktif dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik.
- c. Guru perlu didampingi operator untuk mengoperasikan multimedia, sehingga guru bebas memandu siswa, tanpa harus kembali ke meja guru untuk mengoperasikan multimedia.
- d. Siswa diharapkan untuk memperhatikan pembelajaran dengan baik, khususnya pada kegiatan mendengarkan.

2. Diseminasi

Penggunaan multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah inidiharapkan dapat dimanfaatkan pula oleh sekolah lain.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk multimedia pembelajaran tematik pengalamanku di sekolah masih dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dari segi isi materi, tampilan dan aplikasi yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Delora. 2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Rampal Celaket Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Denova, Ananti. 2013. Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 tahun) Studi Kasus SDN Kebraoni Surabaya. *Calyptra: Jurnal Ilmiah Universitas Surabaya*, Vol 2 No. 2. (Online) dalam Jurnal Ubaya (<http://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/viewFile/586/562>) diakses 2 Februari 2016.
- Essa, Eva L. 2002. *Introdution to Early Childhood Education*. Maryland: Delmar Pub Publication.
- Fahdina, Jauhar. 2013. Multimedia Wayang melalui “Yangpik (Wayang Apik)” Berbasis Mobile. (Online), (http://eprints.dinus.ac.id/12525/1/jurnal_12566.pdf), diakses 12 Desember 2015.
- Harmon, Deborah A. dan Jones, Toni Stokes. 2005. *Elementary Education: A Reference Handbook*. California: ABC CLIO.
- Hasani, Nur Iswati. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar*. Tesis tidak diterbitkan. Surakarta: Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
- Ibrahim., Sihkabudden., Suprijanta., dan Kustiawan. 2000. *Media Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.

- Kemp, Jerrold E., Morrison, Gary R., Ross, Steven M. 1997. *Designing Effective Instruction*. New York: Macmillan College Publishing Company.
- Keputusan Gubernur Jawa Timur No. 188/188/KPTS/013/2005 tentang Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa untuk Jenjang Pendidikan SD/SDLB/ MI dan SMP/SMPLB/MTS Negeri dan Swasta Propinsi Jawa Timur.
- Lee, William W. dan Owens, Diana L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design*. USA: Pfeiffer.
- Mayer, Richard E. 1997. Multimedia Learning: Are We Asking the Right Questions?. *Educational Psychologist*, 32(1): hlm. 1-19. (Online) dalam Taylor Francis Online (<http://www.uky.edu/~gmswan3/544/mayer1997.pdf>), diakses 15 Desember 2015.
- Mayer, Richard E. 2003. The Promise of Multimedia Learning: Using the Same Instructional Design Methods Across Different Media. *Learning and Instruction*, 13: hlm. 125-139. (Online) dalam Projects (<http://projects.ict.usc.edu/dlxxi/materials/Sept2009/Research%20Readings/MayerMediaMethod03.pdf>), diakses 15 Desember 2015.
- Mayer, Richard E. Tanpa Tahun. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan Teguh Wahyu Utomo. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mayer, Richard E. dan Moreno, Roxana. 2003. Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1): hlm. 43-52. (Online) dalam Taylor Francis Online (http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1KXP7KR7M-8N27KG-1FNL/mayer_moreno_2003.pdf), diakses 15 Desember 2015.
- Mulyono, Sri. 1982. *Wayang: Asal-usul Filsafat dan Masa Depan*. Jakarta: PT Gunung Agung.

- Neo, Mai., Neo, Tse-Kian dan Xiao-Lian, Gilian Tan. 2007. A Constructivist Approach to Learning an Interactive Multimedia Course: Malaysian Students' Perspectives. *Australian Journal of Educational Technology*, 23(4): hlm. 470-489. (Online) dalam Ajet (<http://ajet.org.au/index.php/AJET/article/viewFile/1247/619>), diakses tanggal 15 Desember 2015.
- Peraturan Pemerintah RI No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Sistem Informasi Pendidikan dan Dunia Kerja.* (Online), (<http://sindiker.dikti.go.id/dok/PP/PP32-2013PerubahanPP19-2005SNP.pdf>), diakses 3 Februari 2016.
- Persatuan Pedalangan Indonesia Kabupaten Kebumen. 2012. *Sejarah Perkembangan Kesenian Wayang: Ditinjau dari Sejarah Perkembangan serta Peranannya dalam Menunjang Pendidikan Kepribadian Bangsa.* Kebumen: Persatuan Pedalangan Indonesia.
- Praherdhiono, Henry dan Adi Eka Pramono. 2008. *Panduan Praktikum Multimedia.* Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Rusman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21.* Bandung: Alfabeta.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif.* 2004. Bandung: Nusamedia dan Nuansa.
- Siri Mengenal Budaya I: Wayang Kulit.* 2003. Malaysia: Cawangan Dokumentasi dan Penerbitan, Bahagian Pembangunan Kebudayaan dan Kesenian, Kementerian Kebudayaan, Kesenian dan Pelancongan

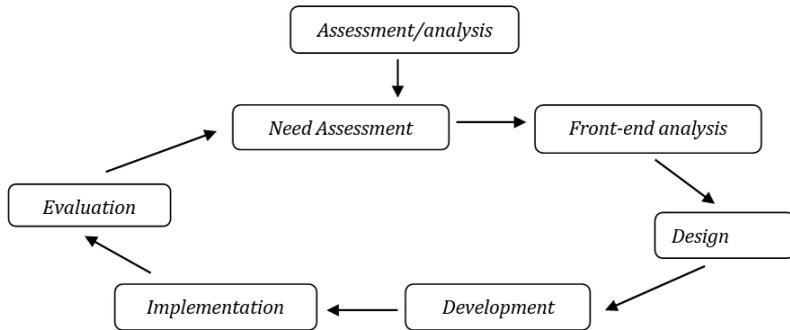
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, James D. Tanpa tahun. *Instructional Technology and Media for Learning-Teknologi pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terjemahan Arif Rahman. 2012. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sunarto, 2009. *Wayang Kulit Purwa dalam Pandangan Sosio Budaya*. Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Sutiyono, 2009. *Puspawarna Seni Tradisi dalam Perubahan Sosila-Budaya*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Widjajanto, Wahyu., Lund, Michael., Schelhowe, Heidi., Subramani, Sunthararajan., Friedrich, Martha. 2015. Wayang Authoring- A Tool to Enhance Children's Creative Imagination and Self-Expression. (online), dalam ResearchGate (https://www.researchgate.net/profile/HeidiSchelhowe/publication/228369720_Wayang_Authoring_A_Tool_to_Enhance_Children%27s_Creative_Imagination_and_Self-Expression/links/00463533c3ba6123de000000.pdf), diakses 12 Desember 2015.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Lee dan Owens (2004). Alasan dalam memilih model pengembangan ini dikarenakan model pengembangan ini dikategorikan sebagai model prosedural yang mana urutan langkahnya tersusun secara sistematis, dengan langkah pengembangan yang jelas. Langkah-langkah model pengembangan ini membantu dalam menentukan langkah-langkah yang harus diambil dalam penelitian pengembangan ini, dan menitikberatkan pula pada pengembangan desain multimedia untuk menjawab kebutuhan siswa yang diketahui melalui proses analisis kebutuhan. Adapun langkah-langkah meliputi: (a) assessment/analisis yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir; (b) desain; (c) pengembangan; (d) implementasi; dan (e) evaluasi. Langkah-langkah tersebut dapat dilihat lebih jelas dengan menggunakan diagram alur seperti pada gambar berikut ini:



Gambar Tahap-tahap mendesain multimedia *Instructional*

Sumber: Lee dan Owens (2004:3)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan meliputi: (1) Assessment/analisis yang terdiri dari dua bagian utama yaitu analisis kebutuhan dan analisis awal-akhir; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi. Langkah-langkah tersebut dijabarkan dalam proses pengembangan ini sebagai berikut.

1. Assessment/analisis
 - a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mencari kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diinginkan. Analisis kebutuhan meliputi (1) menganalisis pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan siswa; (2) melihat bagaimana lingkungan sekolah; (3) melihat kembali semua data yang diperoleh dan mengidentifikasi kebutuhan mereka. Analisis kebutuhan dilakukan oleh penulis melalui

rangkaian studi pendahuluan yang terdiri atas wawancara kepada guru kelas II, wawancara kepada siswa kelas II, dan observasi lapangan maupun pembelajaran.

b. Analisis Awal-akhir

Tahap ini merupakan bagian dari tahap assessment/ analisis yang bertujuan untuk memperoleh data secara lebih akurat. Ada sembilan analisis yang dapat dilakukan, yaitu:

1) Analisis Siswa

Analisis siswa meliputi tentang latar belakang siswa, gaya belajar siswa, dan keterampilan prasyarat yang harus dimiliki siswa. Latar belakang, gaya belajar dan keterampilan prasyarat ini telah diperoleh dari wawancara terhadap guru dan siswa. Wawancara kepada guru dan siswa dilaksanakan pada saat observasi awal.

Keterampilan prasyarat yang dimiliki siswa tidak secara langsung terpakai dalam pembelajaran, karena multimedia dioperasikan oleh guru. Namun tidak menutup kemungkinan apabila siswa ingin mengoperasikan sendiri multimedia pembelajaran, misalkan di rumah. Semua siswa kelas II SD Vidatra mampu mengoperasikan komputer dengan bantuan orang tua.

2) Analisis Teknologi

Data yang berkaitan dengan teknologi di kelas II SD Vidatra yang menunjang pembelajaran multimedia diperoleh dari wawancara kepada guru dan didukung dengan observasi lapangan. Fasilitas kelas cukup memadai apabila pembelajaran menggunakan multimedia. Di dalam kelas terdapat 1 unit komputer, LCD proyektor, dan juga speaker. Keadaan ruang kelas II sangat terang, tetapi jendela dilengkapi dengan tirai berwarna gelap, sehingga apabila memerlukan

pembelajaran dengan menggunakan LCD proyektor, siswa cukup menutup jendela dengan tirai.

3) Analisis Situasi

Analisis situasi sekolah dilakukan dengan observasi lapangan. Observasi dilakukan terhadap ruang kelas II dan lingkungan sekolah. Data ini diperoleh dari catatan lapangan pada saat observasi awal. Situasi kelas cukup tenang, walaupun ruang kelas II ini berada di Sebelah kelas I. Situasi sekolah juga sangat menunjang, suasana sekolah cukup tenang.

4) Analisis Tugas

Pada analisis tugas, berdasarkan wawancara dan observasi pembelajaran mengenai kebutuhan siswa, siswa diberikan beberapa kegiatan sebagai berikut.

- a) Siswa diberikan materi.
- b) Menyimak materi.
- c) Siswa diminta untuk menjelaskan materi yang sudah disampaikan.
- d) Permainan tebak gambar sebagai tugas.
- e) Kuis sebagai evaluasi.

5) Analisis materi

Keterampilan yang ditargetkan dalam multimedia ini adalah keterampilan memahami isi dari materi yang sudah disampaikan.

6) Analisis Tujuan

Tujuan dari tugas yang terdapat dalam multimedia disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada dalam keputusan

7) Analisis Media

Analisis media tentunya dibangun berdasarkan analisis tujuan yang telah dirancang. Untuk mencapai indikator, membutuhkan audio, membutuhkan media

gambar. Berbagai media dibutuhkan untuk membelajarkan materi sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Maka multimedia menjadi solusi yang tepat untuk menggabungkan media-media yang dibutuhkan dalam satu pembelajaran.

8) Analisis Data yang Ada

Bahan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam multimedia pembelajaran akan dipilah dan dipilih dari berbagai sumber. Acuan pemilihan materi tentunya disesuaikan dengan silabus yang ada.

9) Analisis biaya

Penggunaan biaya akan dilakukan untuk membuat multimedia, apabila terdapat beberapa konten yang membutuhkan jasa dari ahli desain. Selain itu biaya pencetakan buku panduan dan pembelian CD untuk *mem-burning* multimedia yangtelah selesai.

2. Desain

Tahapan desain adalah tahap perencanaan proyek multimedia yang dikembangkan. Setelah tahapan *assessment* selesai, maka pengembang akan memperoleh informasi yang dijadikan dasar untuk pengembangan produk multimedia. Pada tahap desain ini dilakukan kegiatan sebagai berikut.

a. Jadwal

Jadwal pendesainan produk diperkirakan mulai pada akhir Juni 2018

Tabel Jadwal Desain Produk

Waktu	Kegiatan
Minggu ke-4 juni sampai minggu ke-4 juli	Mulai mendesain dan mengembangkan produk

Waktu	Kegiatan
November minggu ke-1	Menyerahkan kepada para ahli untuk divalidasi
November minggu ke-2	merevisi produk
November minggu ke-3	Uji coba kepada kepala sekolah guru dan siswa

b. Tim proyek

Tim proyek pengembang multimedia ini adalah peneliti dan pengembang sendiri, dibantu dengan satu ahli media dan ahli materi yang bertugas memvalidasi produk. Satu orang guru kelas II sebagai subjek uji coba, dua orang siswa sebagai subjek uji coba perorangan, dan 22 siswa sebagai subjek uji coba lapangan.

c. Spesifikasi Media

Spesifikasi media menjelaskan tentang standar dan desain untuk elemen multimedia. Terdapat tujuh langkah untuk menjelaskan spesifikasi media yaitu: (1) mendefinisikan tampilan dan nuansa dari tema; (2) mendefinisikan *interface* dan fungsinya; (3) mendefinisikan interaksi dan standar umpan balik; (4) mendefinisikan perawatan video dan audio; (5) menunjukkan standar desain teks; (6) menyiapkan standar desain grafis; (7) memutuskan animasi dan efek khusus.

Berikut penjelasan pada tabel dibawah ini:

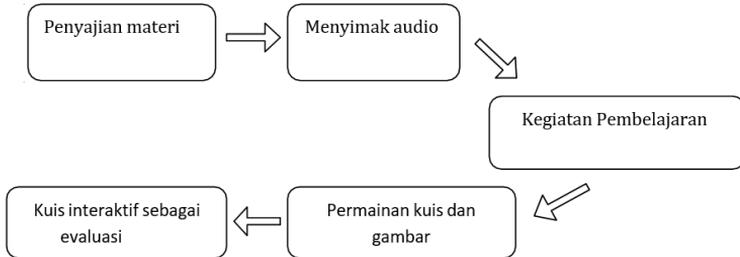
Tabel Spesifikasi Media

Elemen	Keterangan
Tampilan dan nuansa tema	<i>Background slide</i> diberikan warna-warna lembut seperti warna biru ber degradasi dengan kuning, merah muda, dan hijau muda, agar memberikan kesan sejuk. Pada kata-kata yang ditegaskan, akan diberikan warna mencolok.
<i>Interface</i> dan fungsinya	<ul style="list-style-type: none">- Margin yang akan digunakan tepi atas dan bawah: 1,5 cm; tepi kanan dan kiri: 2 cm.- Peletakan judul bab akan diletakkan di tengah atas, bagian sebelah kanan berupa menu-menu, dan materi berada di tengah area.- Tombol navigasi secara konsisten akan diletakkan di bawah samping kanan secara berurutan.
Interaksi dan umpan balik	<ul style="list-style-type: none">- Interaksi siswa dengan multimedia terdapat pada permainankuis. Tipe interaksi multimedia ini menggunakan <i>mouse</i>, sehingga siswa menebak menjawab soal kuis, cukup dengan memainkan klik jawaban yang tepat
	<ul style="list-style-type: none">- Struktur pertanyaan pada kuis yang akan dipakai yaitu soal pilihan ganda, tebak gambar yang tepat, dan teka-teki silang.

Audio	Untuk audio memiliki tipe MP3.
Desain teks	Tipe huruf yang akan digunakan secara mayoritas yaitu <i>ComicSans MS</i> dengan <i>font</i> terbesar ukuran 44 <i>bold</i> , dan untuk isi materi ukuran 36. Warna yang digunakan akan menggunakan acuan roda warna, seperti yang dijelaskan.
Desain grafis	Tipe gambar berupa JPEG untuk gambar-gambar tokoh tokoh yang ada dalam buku tema. Gambar-gambar yang lain, akan diberikan warna cerah, hangat dan sejuk, seperti biru, hijau, kuning, dan merah. Beberapa gambar akan menggunakan degradasi warna.
Animasi dan efek khusus	- Animasi Animasi utama yang akan muncul yaitu pada saat materi dan penyelesaian kuis. Efek khusus diberikan pada kata kunci-kata kunci yang dianggap penting dan perlu mendapat perhatian lebih dari siswa.

d. Struktur Materi

Langkah-langkah pembelajaran akan disajikan dalam diagram alur di bawah ini.



Gambar Diagram Alur Kegiatan Pembelajaran dalam Multimedia

e. Kontrol Konfigurasi dan Meninjau Ulang Siklus Kegiatan

Pembelajaran Multimedia yang dikembangkan, akan diberikan kepada para ahli media dan ahli materi sehingga multimedia tersebut menjadi valid dan siap untuk digunakan. Pada proses validasi, akan terdapat instrumen yang perlu diisi oleh para ahli, instrumen tersebut akan menjadi dokumentasi pengembang sebagai bahan untuk mereview produk.

Media dikembangkan melalui *Microsoft Power Point 2013* yang nantinya akan disimpan dalam tipe *file Power Point Show*, sehingga tidak akan terjadi perubahan setelah multimedia tersebut digunakan oleh guru. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan konten, meliputi materi, desain, serta *hyperlink* untuk tombol *icon*. Perubahan bisa saja terjadi apabila *file* multimedia disimpan dengan tipe file *Power Point presentation*.

3. Pengembangan dan Implementasi

Tahap pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi produk yang telah dihasilkan dari tahap desain ke dalam wujud fisik, yaitu multimedia pembelajaran Tematik. Pengembangan ini menggunakan jenis multimedia berbasis komputer. Tujuan dari tahap implementasi ini ialah untuk memperoleh masukan dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Dalam hal ini, multimedia yang dikembangkan masih dalam tahap yang belum sepenuhnya layak digunakan oleh siswa. Implementasi yang dilakukan sesuai dengan siklus yang telah dirancang pada tahap desain. Implementasi dari produk multimedia ini melibatkan subjek uji coba yakni ahli materi, ahli media, guru, Kepala Sekolah dan siswa. Setelah mendapat masukan dari para ahli, maka produk akan direvisi dan dikembangkan kembali agar menjadi layak dan valid digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan ini akan dilaksanakan sesuai penjadwalan pada tahap desain tadi.

4. Evaluasi

Setelah melakukan tahap implementasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Terdapat 4 level evaluasi, yaitu tanggapan, pengetahuan, penampilan, dan dampak. Pada pengembangan ini, peneliti hanya akan mengevaluasi pada level tanggapan dan pengetahuan. Hal ini dikarenakan pada level penampilan dan dampak akan membutuhkan jangka waktu tertentu untuk melihat perubahan tingkah laku siswa. Pada level pertama yaitu tanggapan, akan diukur dengan menggunakan lembar skala sikap yang dibagikan kepada siswa setelah belajar dengan menggunakan multimedia. Level 2 akan diukur melalui lembar

penilaian dari soal kuis yang dikerjakan siswa pada multimedia.

UJI COBA PRODUK

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data sehingga dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kevalidan, kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan produk yang dihasilkan

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba pengembangan multimedia dilakukan 2 tahap uji coba, yaitu uji perorangan dan uji lapangan. Pemilihan dua desain uji coba ini tidak melalui ujicoba kelompok kecil, hal ini dikarenakan media telah divalidasi dan diuji coba perorangan dengan hasil yang layak. Desain uji coba ini dipilih agar dapat efisien waktu, serta data yang dibutuhkan telah cukup untuk memperbaiki produk secara lengkap.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru kelas II SD Vidatra. Subjek uji coba ahli sebagai berikut.

- a. Ahli media yang menjadi validator produk, yaitu M. Yahya, M. Kom Beliau adalah guru SMK Negeri 1 Samarinda dan pemateri dibberapa seminar media.
- b. Ahli materi yang menjadi validator produk, yaitu Dr. M. Ilyas, M.Pd Beliau adalah Dosen Universitas Mulawarman memiliki pendidikan S3.
- c. Guru Kelas II SD Vidatra, yaitu Ibu Listiana. Beliau memiliki pendidikan terakhir S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- d. Bapak Kepala Sekolah SD Vidatra, yaitu Bapak Nursyamsu, S.Pd.I. Beliau memiliki pendidikan terakhir S1

- e. Siswa yang menjadi subjek uji coba perorangan adalah siswa kelas II. Siswa dengan subjek uji coba lapangan yaitu siswa kelas II SD Vidatra.

3. Jenis Data

Jenis data yang dihasilkan berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan komentar ahli media, ahli materi, dan tanggapan Guru dan siswa tentang media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu juga menggunakan data hasil observasi dan dokumentasi. Data dari hasil observasi dan dokumentasi dideskripsikan sehingga membentuk sebuah kesimpulan yang dapat mendukung data dari tanggapan, komentar, serta lembar skala sikap. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengolahan nilai validasi oleh para ahli, siswa dan dari tes hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan yaitu catatan lapangan, lembar observasi pembelajaran, lembar wawancara guru dan siswa. Sedangkan instrumen pengumpulan data pengembangan media ini berupa lembar validasi, lembar skala sikap, dan lembar penilaian. Instrumen yang digunakan dalam pengembangan ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Instrumen Pengumpulan Data

Tujuan	Aspek Penilaian Produk	Instrumen	Data yang Diperoleh	Responden
Kelayakan multimedia pembelajaran Tema Pengalamanku di Sekolah	Kevalidan produk	Lembar validasi	Tingkat kevalidan multimedia	Ahli media Ahli materi
	Kepraktisan produk	Lembar skalasikap	Kemudahan penggunaan multimedia	Guru, Kepala Sekolah dandiswa
	Keefektifan produk	Lembar penilaian	Hasil belajar siswa	siswa
	Kemenarikn produk	Lembar skalasikap	Ketertarikan dan respon dalam menggunakan multimedia	Guru, Kepala Sekolah dandiswa

Kisi-kisi untuk mengukur kevalidan produk

Tabel Kisi-kisi Instrumen Kevalidan Produk

Validator	Hal yang Diukur	Indikator
Media	Kevalidan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Panduan dan arahan pengguna 2. Keperluan penyesuaian multimedia denganPC 3. Ketersediaan dan kesesuaian tombolnavigasi

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Keterbacaan (ukuran dan kejelasan) 5. Bahasa yang digunakan sesuai usia Penggunaan warna yang tepat 6. Visual menarik 7. Kualitas gambar 8. Mengkomunikasikan dengan jelas dan efektif 9. Kualitas suara 10. Tingkat ketertarikan dan keterlibatan 11. Kualitas teknis Kemudahan pengoperasian
Materi	Kevalidan materi dalam multimedia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi dengan tujuan 2. Materi pelajaran berurutan dan logis 3. Tersedia glosarium dan referensi 4. Pemberian tanda untuk konsep yang penting 5. Kesesuaian antara contoh atau latihan dengan materi yang disajikan 6. Soal untuk mengecek pemahaman 7. Pemberian <i>feedback</i> 8. Pemberian kesempatan untuk mereview soal yang salah dalam kuis

		<ul style="list-style-type: none"> 9. Ketersediaan rangkuman 10. Bahasa yang digunakan sesuai usia 11. Interaksi untuk melibatkan siswa 12. Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.
--	--	--

Kisi-kisi untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan produk adalah sebagaiberikut.

**Tabel Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan dan
Kemenarikan Produk**

Pengguna	Hal yang Diukur	Indikator
Guru	Kepraktisan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan dalam pengoperasian awal multimedia 2. Kemudahan dalam memahami petunjuk 3. Kemudahan mengenal tombol navigasi 4. Kemudahan menampilkan tayangan selanjutnya 5. Kejelasan perintah yang dipakai dalam multimedia 6. Kelugasan bahasa yang dipakai dalam multimedia 7. Kemudahan memutar audio 8. Kemudahan memutar kembali audio 9. Ketersediaan rangkuman

		<p>10. Kemudahan mendapatkan umpan balik dari soal kuis</p> <p>11. Kemudahan penyimpanan <i>file</i> multimedia</p>
	Kemenarikan	<p>1. Kemunculan rasa senang terhadap materi yang lengkap</p> <p>2. Kemunculan rasa tertantang dalam permainan tebak gambar dan kuis</p> <p>3. Kemunculan rasa senang menggunakan multimedia pembelajaran</p> <p>4. Ketertarikan mengembangkan multimedia pada materi lain</p>
Siswa	Kepraktisan	<p>1. Kemudahan memahami materi</p> <p>2. Kemudahan bermain Kuis dan Teka-teki</p> <p>3. Kemudahan dalam mengikuti pembelajaran</p> <p>4. Kebutuhan sumber dan media lain</p>
	Kemenarikan	<p>1. Perhatian terhadap materi dalam multimedia</p> <p>2. Keseriusan dalam mendengarkan penyampaian materi</p> <p>3. Kesenangan dalam bermain kuis dan teka-teki</p> <p>4. Keantusiasan dalam mengerjakan soal kuis</p> <p>5. Keinginan untuk belajar materi lain dengan multimedia</p>

Instrumen untuk mengukur kemenarikan dan kepraktisan akan dijadikan dalam satu lembar skala sikap. Keefektifan produk akan diukur melalui prates dan pasca tes. Pertanyaan prates akan disajikan di awal sebelum materi diberikan. Soal prates yang diberikan sebanyak 5 soal untuk menggali sejauh mana pengetahuan siswa. Soal prates akan disajikan dalam bentuk isian dengan jawaban singkat. Sedangkan pertanyaan diberikan sebagai kuis di akhir pembelajaran pada multimedia sebanyak 15 soal dengan model soal pilihan ganda

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari instrumen berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Untuk analisis deskripsi kuantitatif digunakan untuk menyajikan data hasil lembar validasi, lembar skala sikap, dan lembar penilaian evaluasi sehingga tercapai kesimpulan penelitian. Berikut teknik analisis data kuantitatif.

ANALISIS DATA VALIDITAS PRODUK

Kevalidan produk dapat diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, melalui lembar validasi yang hasilnya akan diolah dengan rumus sebagai berikut.

Kevalidan Produk =

Skor yang diperoleh \times 100%

Skor maksimal

(Sumber: Arikunto, 2009:236)

Kevalidan produk dari ahli media dan ahli materi akan digabungkan, sehinggamemperoleh validitas produk gabungan dengan rumus sebagai berikut.

Kevalidan Produk Gabungan =

$$\frac{V1 + V2}{2}$$

2

Keterangan:

V1 = Persentase kevalidan dari ahli media
V2 = Persentase kevalidan dari ahli materi

Hasil yang telah diperoleh akan disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang telah ditentukan.

Tabel Kriteria Validitas Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Validitas	Keterangan
66,8%-100%	Valid	dapat digunakan
33,4%-66,7%	Cukup Valid	dapat digunakan namun perluperbaikan
00,00% - 33,3%	Tidak valid	tidak dapat dipergunakan

ANALISIS DATA TINGKAT KEPRAKTISAN PRODUK

Kepraktisan produk dapat diperoleh dari hasil lembar skala sikap guru dan siswa, melalui lembar skala sikap hasilnya akan diolah dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Persentase Kepraktisan Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Kepraktisan Produk Gabungan =

$$\frac{P1 + P2 + P3 + P4}{3}$$

3

P1 = Persentase kepraktisan dari Kepala Sekolah

P2 = Persentase kepraktisan dari Guru

P3 = Prosentase Kepraktisan dari siswa perseorangan

P4 = Persentase kepraktisan dari siswa lapangan

Hasil yang telah diperoleh akan disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang telah ditentukan.

Tabel Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat kepraktisan	Keterangan
75,01%-100%	Sangat praktis	dapat digunakan tanpa perbaikan
50,01%-75,00%	Praktis	Dapat digunakan namun perlu perbaikan
25,01%-50,00%	Kurang praktis	disarankan tidak dipergunakan
00,00%-25,00%	Tidak praktis	tidak dapat dipergunakan

Analisis Data Tingkat Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk dapat diperoleh dari hasil lembar skala sikap guru dan siswa, melalui lembar skala sikap hasilnya akan diolah dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kemenarikan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Kemenarikan Produk Gabungan} = \frac{M1+M2+M3+M4}{3}$$

Keterangan:

M1 = Persentase kemenarikan dari Kepala Sekolah

M2 = Persentase kemenarikan dari guru

M3 = Persentase kemenarikan dari siswa perorangan

M4 = Persentase kemenarikan dari siswa lapangan

Hasil yang telah diperoleh akan disesuaikan dengan kriteria pencapaian yang telah ditentukan.

Tabel Kriteria Kemerarikan Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Validitas	Keterangan
75,01%-100%	Sangat menarik	dapat digunakan tanpa perbaikan
50,01%-75,00%	menarik	Dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
25,01%-50,00%	Kurang menarik	disarankan tidak dipergunakan
00,00%-25,00%	Tidak menarik	tidak dapat dipergunakan

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD

No	Indikator Penilaian	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Panduan dan arahan pengguna				✓		
2	Keperluan penyesuaian multimedia dengan PC					✓	
3	Ketersediaan dan kesesuaian tombol navigasi				✓		
4	Keterbacaan (ukuran dan kejelasan)					✓	
5	Bahasa yang digunakan sesuai usia					✓	
6	Penggunaan warna yang tepat					✓	
7	Visual menarik					✓	
8	Kualitas gambar				✓		
9	Mengkomunikasikan dengan jelas dan efektif					✓	
10	Kualitas suara					✓	
11	Tingkat ketertarikan dan keterlibatan					✓	
12	Kualitas teknis					✓	
13	Kemudahan pengoperasian					✓	
	Jumlah Skor					62	

Keterangan:

5 = Sangat Layak, 4 = Baik/ Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Sangat Kurang Layak

Komentar Umum dan Saran Perbaikan:

Secara Umum sudah bagus namun ada beberapa yg perlu dibaiki
 1) Tambahkan menu petunjuk pengucuran di media & media ops nya
 2) Setelah di kirim play st agar offis 10 kabata bisa jalan

Kesimpulan

Layak dan diperbaiki sesuai petunjuk di bagian Saran

Kesimpulan: Instrumen penilaian hasil validasi media tematik K13 dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan aturan
3. Tidak layak digunakan

Samarinda,

Validator



Muhammad Yahya, M.Kom

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN VALIDASI UJI AHLI MATERI DALAM KEVALIDAN MATERI TEMATIK KELAS II SD

No	Indikator Penilaian	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan tujuan				✓		
2	Materi pelajaran berurutan dan logis				✓		
3	Tersedia glosarium dan referensi				✓		
4	Pemberian tanda untuk konsep yang penting				✓		
5	Kesesuaian antara contoh atau latihan dengan materi yang disajikan				✓		
6	Soal untuk mengecek pemahaman				✓		
7	Pemberian <i>feedback</i>				✓		
8	Pemberian kesempatan untuk mereview soal yang salah dalam kuis				✓		
9	Ketersediaan rangkuman				✓		
10	Bahasa yang digunakan sesuai usia				✓		
11	Interaksi untuk melibatkan siswa				✓		
12	Kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.				✓		
	Jumlah Skor				96		

Keterangan:

5 = Sangat Layak, 4 = Baik/ Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Sangat Kurang Layak

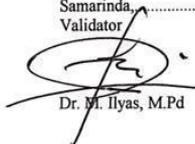
Komentar Umum dan Saran Perbaikan :

Kesimpulan

Kesimpulan : Instrumen penilaian hasil validasi materi tematik K13 dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan aturan
3. Tidak layak digunakan

Samarinda,
Validator


Dr. M. Ilyas, M.Pd

LAMPIRAN 4

INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN PRODUK MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD

No	Indikator Penilaian	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan dalam pengoperasian awal multimedia					✓	
2	Kemudahan dalam memahami petunjuk					✓	
3	Kemudahan mengenal tombol navigasi				✓		
4	Kemudahan menampilkan tayangan selanjutnya				✓		
5	Kejelasan perintah yang dipakai dalam multimedia				✓		
6	Kelugasan bahasa yang dipakai dalam multimedia				✓		
7	Kemudahan memutar audio					✓	
8	Kemudahan memutar kembali audio					✓	
9	Ketersediaan rangkuman					✓	
10	Kemudahan mendapatkan umpan balik dari soal kuis					✓	
11	Kemudahan penyimpanan file multimedia					✓	
	Jumlah Skor					52	

Keterangan:

5 = Sangat Praktis, 4 = Praktis, 3 = Cukup Praktis, 2 = Kurang Praktis, 1 = Sangat Kurang Praktis

Komentar Umum dan Saran Perbaikan :

Kesimpulan

Kesimpulan : Instrumen penilaian hasil validasi materi tematik K13 dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan aturan
3. Tidak layak digunakan

Bontang,.....
Guru Kelas



Listiana Dwi Astuti, S.S.

LAMPIRAN 5

INSTRUMEN UJI KEMENARIKAN PRODUK MEDIA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD

No	Indikator Penilaian	Skor					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kemunculan rasa senang terhadap materi yang lengkap				✓		
2	Kemunculan rasa tertantang dalam permainan tebak gambar dan kuis					✓	
3	Kemunculan rasa senang menggunakan multimedia pembelajaran					✓	
4	Ketertarikan mengembangkan multimedia pada materi lain					✓	
	Jumlah Skor					19	

Keterangan:

5 = Sangat menarik, 4 = Menarik, 3 = Cukup Menarik, 2 = Kurang Menarik, 1 = Sangat Kurang Menarik

Komentar Umum dan Saran Perbaikan :

Kesimpulan _____

Kesimpulan : Instrumen penilaian hasil validasi matert tematik K13 dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan aturan
3. Tidak layak digunakan

Bontang.....
Guru Kelas



Listiana Dwi Astuti, S.S.

LAMPIRAN 6**Rekapitulasi Hasil Uji Coba Siswa Perorangan**

No	Indikator	Skala Penilaian				Σ	Persentase (%)
		4	3	2	1		
Kepraktisan							
1.	Kemudahan mengenal materi	2	-	-	-	8	100%
2.	Kemudahan dalam menyelesaikan kuis	1	1	-	-	7	87,5%
3.	Kemudahan dalam mengikuti pembelajaran	-	2	-	-	6	75%
4.	Kebutuhan sumber dan media lain	1	1	-	-	7	87,5%
	Jumlah					28	350%
	Persentase						87,5%
Kememarikan							
5.	Perhatian terhadap materi dalam multimedia	2	-	-	-	8	100%
6.	Keseriusan dalam mendengarkan penyampaian materi	-	1	1	-	5	62,5%
7.	Keingintahuan tentang pembelajaran berikutnya	2	-	-	-	8	100%
8.	Kesenangan dalam bermain teka-teki	2	-	-	-	8	100%
9.	Keinginan untuk belajar materi lain dengan multimedia	2	-	-	-	8	100%
	Jumlah					37	92%
	Persentase						87%

LAMPIRAN 7

Rekapitulasi Hasil Uji Coba Siswa Lapangan

No	Indikator	Skala Penilaian				Σ	Persentase (%)
		4	3	2	1		
Kepraktisan							
1.	Kemudahan mengenal memahami materi	16	6	-	-	82	93,2%
2.	Kemudahan bermain menyelesaikan kuis	12	9	1	-	77	87,5%
3.	Kemudahan dalam mengikuti pembelajaran	14	8	-	-	80	91%
4.	Kebutuhan sumber dan media lain	9	11	1	1	72	82%
	Jumlah					311	353,7%
	Persentase						88,4%
Kememaranikan							
5.	Perhatian terhadap materi dalam multimedia	15	7	-	-	81	92%
6.	Keseriusan dalam mendengarkan penyampaian materi	10	11	1	-	75	85,2%
7.	Keingintahuan pembelajaran berikutnya	15	7	-	-	81	92%
8.	Kesenangan dalam bermain teka-teki	20	2	-	-	86	97,7
9.	Keinginan untuk belajar materi lain dengan multimedia	14	8	-	-	80	91%
	Jumlah					403	457,9%
	Persentase						91,5%

LAMPIRAN 8**Rekapitulasi Nilai Prates dan Pascates Uji Coba Siswa Lapangan**

Nomor Siswa	Nilai prates	Nilai pascates	Selisih
1	25	93,3	68,3
2	50	80	30
3	62,5	93,3	30,8
4	50	93,3	43,3
5	37,5	93,3	55,8
6	37,5	93,3	55,8
7	87,5	73,3	-14,2
8	25	86,6	61,6
9	37,5	80	42,5
10	25	80	55
11	50	93,3	43,3
12	50	73,3	23,3
13	62,5	40	-22,5
14	50	86,6	36,6
15	37,5	100	62,5
16	50	86,6	36,6
17	37,5	26,6	-10,9
18	75	86,6	11,6
19	50	73,3	23,3
20	37,5	60	22,5
21	50	80	30
22	62,5	80	17,5
Jumlah	1050	1752,7	702,7
Rata-rata	47,7	79,7	32
KKM	75		
Persentase Keefektifan			86,4%

PROFIL PENULIS



Vica Kristalian Praticadewi

Lahir di Jombang, 02 Mei 1992, merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang terlahir dari pasangan Karso dan Herlina. Pendidikan Formal dimulai dari tahun 1998 yakni memasuki pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 008 Bontang dan lulus pada tahun 2004. Setelah itu lulus SMP Negeri 2 Bontang pada tahun 2007 dan melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 2 Bontang dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya jenjang S1 ditempuh di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman Samarinda selama 3 tahun 5 bulan, dan lulus pada tahun 2014 dengan IPK 3,75. Berikutnya, pendidikan jenjang Strata 2 (S2) ditempuh mulai tahun 2016 hingga 2020 di Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman Samarinda.



Dr. H. Budi Rahardjo, M.S. lahir di Jombang 23 September 1958. Menyelesaikan pendidikan sarjana di IKIP Malang bidang ilmu Pensos tahun 1982, lalu melanjutkan pendidikan Magister Kesehatan Masyarakat di UNAIR Surabaya tahun 1991, serta Doktoral Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta tahun 2009. Saat ini, Budi mengemban amanah sebagai dosen di FKIP Unmul Samarinda, dan sejak tahun 2015 hingga sekarang dipercaya sebagai Koordinator Program Studi S1 PG PAUD FKIP Unmul. Dia juga aktif melakukan penelitian dan publikasi artikel dalam tiga tahun terakhir. Selain itu, dalam 2 tahun terakhir ini juga terus aktif menjadi pemakalah seminar ilmiah. Dia juga aktif dalam berbagai organisasi di antaranya, sebagai Pengurus Pusat Asosiasi Pendidikan Guru PAUD (APG PAUD Indonesia), Penasihat HIMPAUDI Provinsi Kaltim. Asesor Calon Kepala Sekolah Indonesia (LP2KS). Asesor BAN PAUD & PNF Provinsi Kaltim. Pengurus Forum PAUD Kaltim, Anggota IKAD PAUDI Pusat, dan Dewan Penasehat APPAUDI Kaltim. Sebelumnya, Budi juga telah menerbitkan sebuah buku berjudul Pengantar Ilmu Pendidikan (Teoritis Sistematis untuk Guru & Calon Guru) pada tahun 2020.