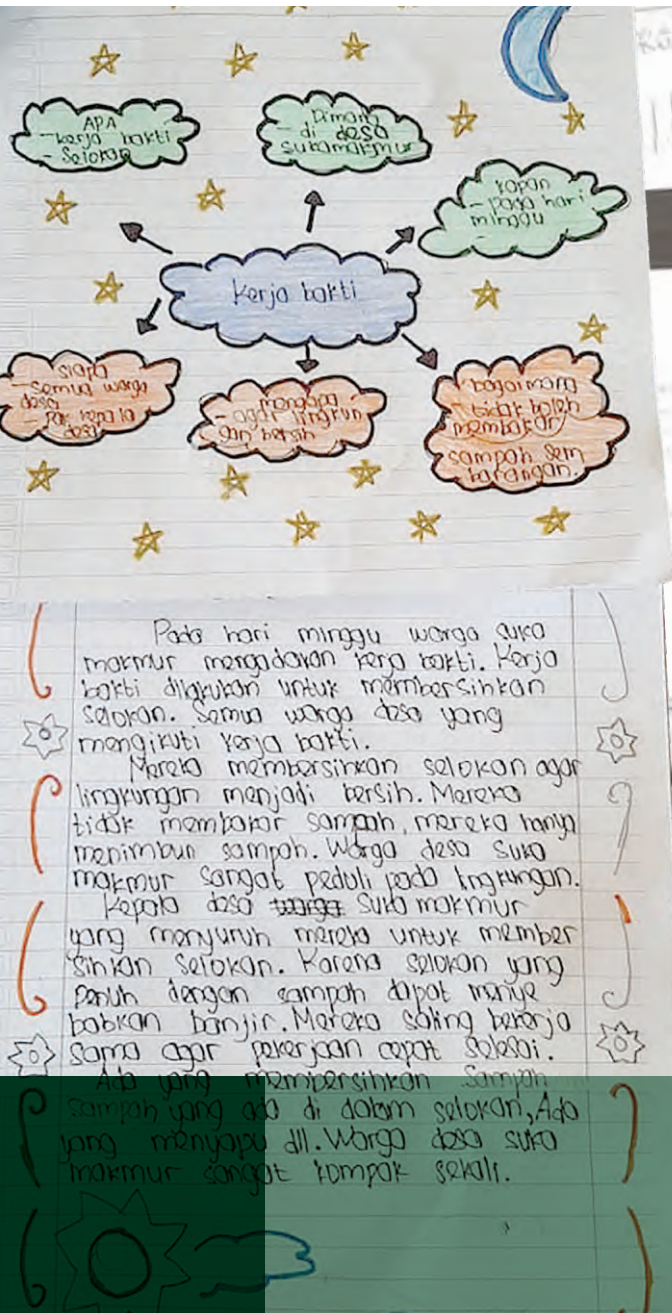




**Tanoto
Foundation**

PINTAR



Modul II

Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SD dan MI

Bahasa Indonesia

Modul Praktik yang Baik dalam

**PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA
DI SD DAN MI
II**

Daftar Isi

	Halaman
Kata Pengantar	
Unit 1	Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2	Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan <i>Graphic Organizer</i>
Unit 3	Strategi Menentukan Gagasan Pokok Teks
Unit 4	Kecakapan Literasi Visual
Unit 5	Memahami Teks Prosedur
Unit 6	Praktik Mengajar
Unit 7	Rencana Tindak Lanjut Penulisan Praktik Baik

Kata Pengantar

Tanoto Foundation adalah yayasan filantropi yang didirikan oleh Sukanto Tanoto dan Tinah Bingei Tanoto dengan fokus kegiatan pada sektor pendidikan. Sejak 2010, Tanoto Foundation telah mengembangkan program Pelita Pendidikan untuk mendukung pemerintah dalam meningkatkan mutu Pendidikan dasar di Indonesia. Pada 2018, Program Pelita Pendidikan bertransformasi menjadi Program PINTAR atau Pengembangan Inovasi Kualitas Pembelajaran.

Program ini bertujuan membantu Pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar (SD dan MI & SMP dan MTs) dalam hal pembelajaran, manajemen sekolah, dan kepemimpinan kepala sekolah. Pada tingkat nasional, Program PINTAR (Pengembangan Inovasi Kualitas Pembelajaran) bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Kemristekdikti), serta Kementerian Agama (Kemenag); sedangkan pada tingkat kabupaten/kota, program bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan Kantor Kemenag setempat. Saat ini, Program PINTAR (Pengembangan Inovasi Kualitas Pembelajaran) menjangkau 14 kabupaten/kota di 5 propinsi (Sumatera Utara, Riau, Jambi, Kalimantan Timur, dan Jawa Tengah), dan bekerjasama dengan 10 LPTK di kelima provinsi tersebut.

Untuk mencapai tujuan di atas, Program PINTAR (Pengembangan Inovasi untuk Kualitas Pembelajaran) menyelenggarakan pelatihan-pelatihan mencakup *Training of Trainer* (TOT) fasilitator daerah di tingkat provinsi, pelatihan guru di tingkat sekolah, dan pendampingan sekolah mitra melalui Kelompok Kerja Guru (KKG), Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), Kelompok Kerja Kepala Sekolah (KKKS), Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS), Kelompok Kerja Kepala Madrasah (KKKM), dan di tingkat sekolah dan madrasah. Program ini dimulai pada tahun 2018.

Kemitraan dengan LPTK diwujudkan melalui pelatihan kepada dosen, pelatihan serta pendampingan kepada sekolah dan madrasah mitra mereka. Pelatihan tersebut di atas menggunakan modul yang dikembangkan dengan melibatkan dosen, pengawas, guru, dan staf Tanoto Foundation.

Berbeda dengan modul pertama, yang lebih menekankan pada metodologi umum pembelajaran, seperti Pendekatan Pembelajaran Aktif, Pengembangan Pertanyaan Produktif, Pertanyaan Imajinatif, dan Pertanyaan Terbuka, serta Pengelolaan Kelas, **modul ke dua ini lebih menekankan pada pembahasan ‘keterampilan’ dan ‘proses’ khas mata pelajaran (IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris) serta pemodelan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan dan menggambarkan proses tersebut**, baik untuk jenjang SD & MI kelas tinggi (Kelas 4, 5, dan 6) dan SMP & MTs. Khusus kelas awal SD & MI (Kelas 1, 2, dan 3), modul lebih berfokus pada pengembangan Literasi Kelas Awal.

Modul ke dua ini secara keseluruhan memuat topik/unit berikut:

Pembelajaran Matematika

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1

Unit 2: Keterampilan dan Proses Matematis

Unit 3: Pemodelan Pembelajaran Faktor Persekutuan ter-Besar (FPB)
Unit 4: Pemodelan Pembelajaran Luas Permukaan Balok
Unit 5: Pemodelan Pembelajaran Penyajian Data
Unit 6: Praktik Mengajar
Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Kerja Ilmiah dalam Pembelajaran IPA
Unit 3: Pembelajaran Perpindahan Panas
Unit 4: Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia
Unit 6: Praktik Mengajar
Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Keterampilan IPS dan Sikap Sosial
Unit 3: Pembelajaran IPS dengan Model *Discovery Learning*
Unit 4: Pembelajaran IPS dengan Model *Problem-Based Learning*
Unit 5: Pembelajaran IPS dengan Model *Project-Based Learning*
Unit 6: Praktik Mengajar
Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan *Graphic Organizer*
Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Pokok Teks
Unit 4: Kecakapan Literasi Visual
Unit 5: Memahami Teks Prosedur
Unit 6: Praktik Mengajar
Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Kelas Awal

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Apa dan Mengapa Literasi?
Unit 3: *Big Book*
Unit 4: Membaca Bersama
Unit 5: Membaca Terbimbing
Unit 6: Praktik Mengajar
Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Jadwal Pelatihan Pembelajaran Bahasa Indonesia – Tingkat Sekolah

Jam	Menit	Materi	
Hari ke 1			
Pukul			
08.00 – 08.45	45'		• Pembukaan • Penjelasan program pelatihan • Kontrak belajar
08.45 – 10.15	90'	UNIT 1	Kaji ulang hasil pelatihan Modul 1
10.15 – 10.30	15'		Coffee break
10.30 – 12.00	90'	UNIT 2	Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan Graphic Organizer
12.00 – 13.00	60'		ISHOMA
13.00 – 14.00	60'	UNIT 2	Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan Graphic Organizer
14.00 – 15.00	60'	UNIT 3	Strategi Menentukan Gagasan Pokok
15.00 - 15.15	15'		Istirahat
15.15 – 16.15	60'	UNIT 3	Strategi Menentukan Gagasan Pokok
16.15 – 17.15	60'	UNIT 4	Kecakapan Literasi Visual
Hari 2			
08.00 – 09.00	60'	UNIT 4	Kecakapan Literasi Visual
09.00 - 10.00	60'	UNIT 5	Memahami Teks Prosedur
10.00 – 10.15	15'		Coffee break
10.15 – 11.15	60'	UNIT 5	Memahami Teks Prosedur
11.15 – 12.30	75'	UNIT 6	Persiapan Praktik Mengajar
12.30 – 13.30	60'		ISHOMA
13.30 – 15.15	105'	UNIT 6	Persiapan praktik mengajar
15.15 - 15.30	15'	UNIT 6	Persiapan praktik mengajar
15.30 - 17.00	90	UNIT 6	Persiapan praktik mengajar
Hari 3			
08.00 – 10.00	120'	UNIT 6	Praktik mengajar
10.00 - 11.00	60'		Kembali ke lokasi pelatihan dan istirahat
11.00 – 12.30	90'	UNIT 6	Evaluasi praktik mengajar
12.30 – 13.30	60'		ISHOMA

Jam	Menit	Materi	
Hari ke 1			
Pukul			
13.30 – 14.30	60'		Penulisan praktik baik (coms)
14.30 – 15.30	60'	UNIT 7	Rencana Tindak Lanjut
15.30 - 15.45	15'		Coffee break
15.45 – 16.00	45'		Evaluasi pelatihan dan penutupan

Pengantar Pelatihan



**HASIL KARYA
TERTULIS SISWA**

HASIL TERTULIS SISWA

KEADAAN SEKARANG

- Selama ini siswa lebih mampu menceritakan hasil karya secara lisan daripada tertulis
- Hasil tertulis sering singkat dan terbatas pada menjawab pertanyaan di LK

HASIL YANG DIINGINKAN

Hasil tertulis siswa seharusnya

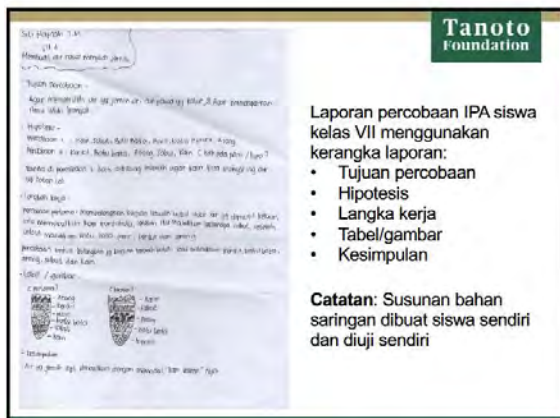
- Merupakan hasil pemikiran siswa sendiri
- Cukup lengkap dan sistematis

UNTUK MENCAPAI TUJUAN INI

- Siswa perlu dibantu struktur tulisannya (msl. kerangka laporan, peta pikiran)
- Anak yang belum biasa menulis secara teliti, sebaiknya menceritakan secara lisan dulu sebelum menulis

PAJANGAN KELAS

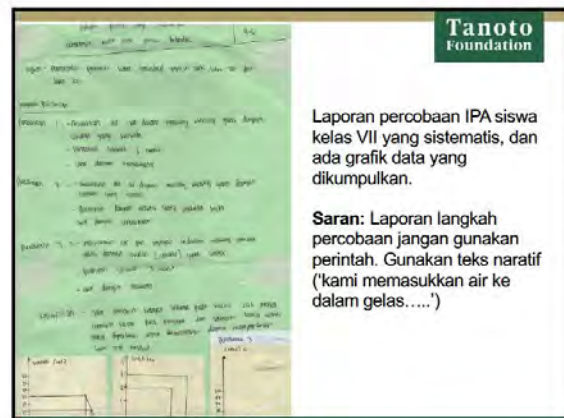
- Pajangan kelas seharusnya sebagian besar terdiri dari hasil karya siswa yang menghargai hasil tersebut dan memberikan contoh kepada siswa lain



Laporan percobaan IPA siswa kelas VII menggunakan kerangka laporan:

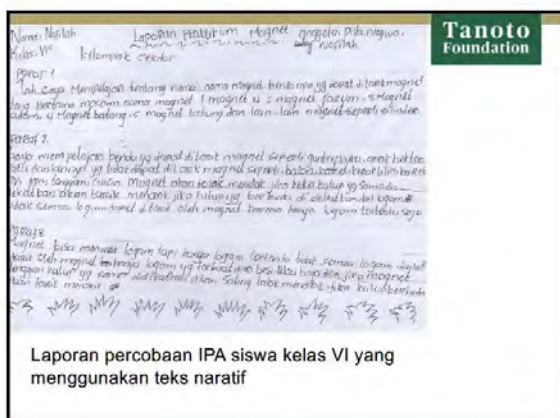
- Tujuan percobaan
- Hipotesis
- Langkah kerja
- Tabel/gambar
- Kesimpulan

Catatan: Susunan bahan saringan dibuat siswa sendiri dan diuji sendiri



Laporan percobaan IPA siswa kelas VII yang sistematis, dan ada grafik data yang dikumpulkan.

Saran: Laporan langkah percobaan jangan gunakan perintah. Gunakan teks naratif ('kami memasukkan air ke dalam gelas....')

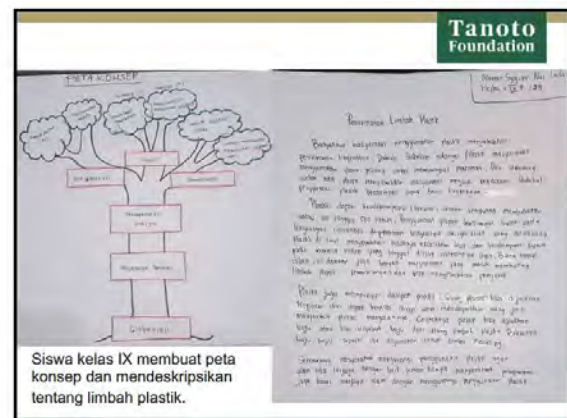
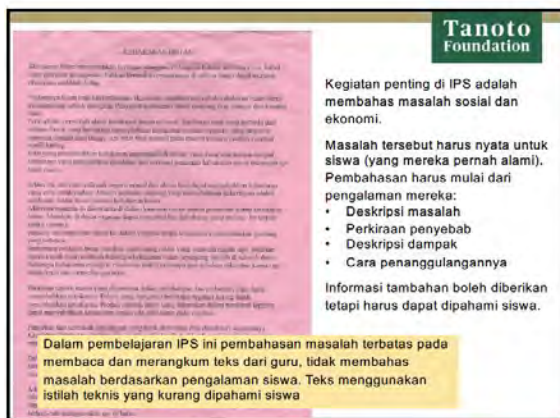
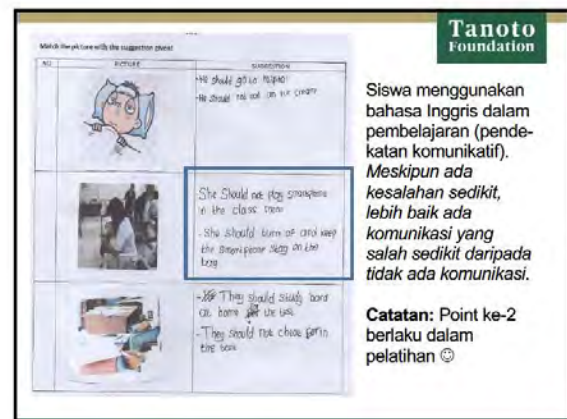
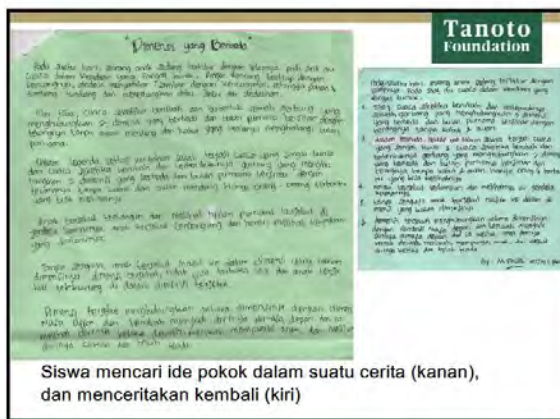
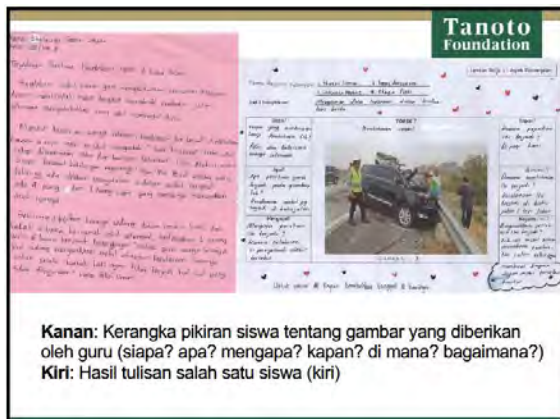


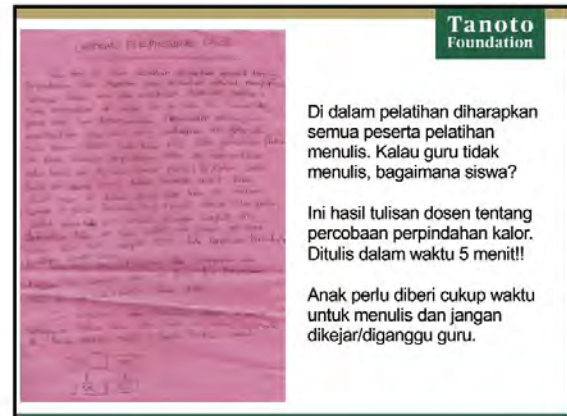
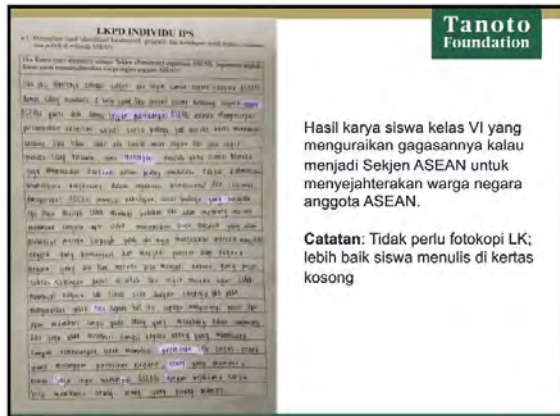
Laporan percobaan IPA siswa kelas VI yang menggunakan teks naratif



Laporan siswa kelas VI tentang pembuatan rangkaian listrik seri.

Penjelasan menggunakan kata-kata sendiri, tetapi tulisannya terburu-buru karena waktu yang diberikan guru terlalu sedikit





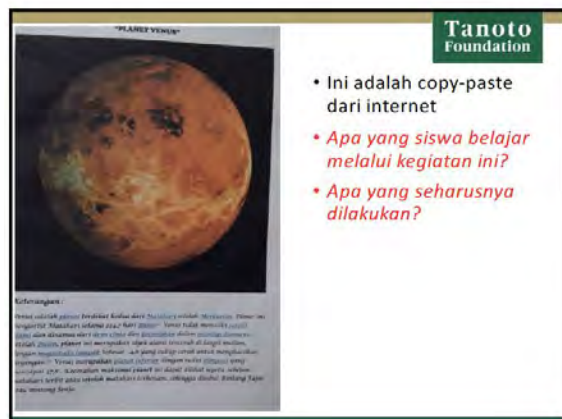


Di SMP

Tanoto
Foundation

BEBERAPA KOMENTAR LAIN TENTANG HASIL KARYA TERTULIS SISWA

Tanoto
Foundation



- Ini adalah copy-paste dari internet
- Apa yang siswa belajar melalui kegiatan ini?
- Apa yang seharusnya dilakukan?

Tanoto
Foundation



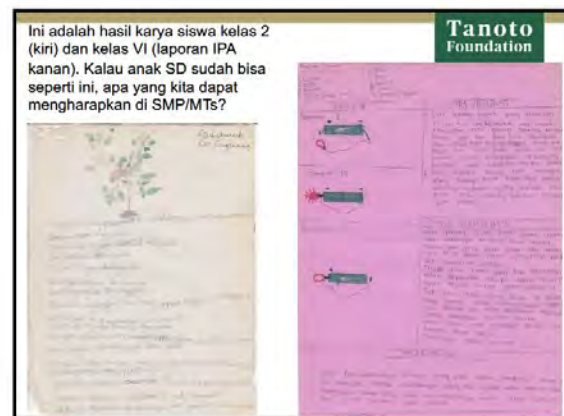
- Siswa ini sudah mulai ada hasil.
- Siswa kelas VI sudah mengumpulkan data jenis pekerjaan orang tua, dan membuat grafik dan legenda
- Apa yang siswa ini perlu kerjakan kemudian?

Tanoto
Foundation



Siswa kelas IX SMP membaca cerita bahasa Inggris. Kemudian membuat cerita gambar dengan gambar dan kata-kata sendiri.

Tanoto
Foundation



Ini adalah hasil karya siswa kelas 2 (kiri) dan kelas VI (laporan IPA kanan). Kalau anak SD sudah bisa seperti ini, apa yang kita dapat diharapkan di SMP/MTs?

Tanoto
Foundation

Tanoto Foundation

Why? Why? Why?

- Mengapa siswa jarang menulis laporan, cerita, karangan yang panjang dan teliti?
- Apakah dianggap tidak penting?
- Apakah mereka tidak diberi waktu?
- **TANTANGAN:** Dalam praktik mengajar TOT kami mengharapkan akan ada tulisan anak yang panjang, teliti dan menarik

25

Tanoto Foundation

Thank You

www.tanotofoundation.org

UNIT 1

KAJIULANG PENERAPAN HASIL PELATIHAN 1

UNIT 1

Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1 (90 menit)



Keberhasilan suatu pelatihan guru yang sebenarnya terlihat pada seberapa jauh hasil pelatihan tersebut diterapkan di sekolah. Pelatihan guru yang tidak membawa dampak pada perubahan tampilan pembelajaran di kelas sangatlah sia-sia. Proses pembelajaran yang diinginkan adalah pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik.



Pendahuluan

Keberhasilan suatu pelatihan terlihat apabila pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta telah diterapkan dan telah membawa perubahan ke arah yang diharapkan. Keberhasilan sebuah pelatihan bukan pada selesainya acara pelatihan itu sendiri, tetapi seberapa jauh hasil pelatihan tersebut diterapkan di sekolah. Pelatihan yang tidak membawa perubahan adalah pelatihan yang sia-sia.

Pada pelatihan putaran pertama, peserta/guru dan kepala sekolah telah mendapatkan materi yang terkait dengan pembelajaran dan materi manajemen berbasis sekolah (MBS). Materi yang terkait pembelajaran masih bersifat metodologi umum seperti 1) konsep pembelajaran aktif, 2) pertanyaan yang dapat mendorong siswa belajar secara aktif, memikirkan berbagai alternatif penyelesaian suatu masalah, mengungkapkan imajinasi, dan 3) Pengelolaan kelas. Sedangkan hal yang terkait MBS meliputi 1) membangun budaya baca, 2) manajemen berbasis sekolah, dan 3) pemantauan sekolah.

Sangatlah penting untuk melihat seberapa jauh sekolah-sekolah yang guru dan kepala sekolahnya telah mengikuti pelatihan mengalami kemajuan dalam pembelajaran dan manajemen sekolah. Apa saja yang telah berkembang dan apa faktor pendukungnya, serta apa saja yang masih mengalami kendala, apa faktor penghambatnya, serta upaya apa saja yang sudah dilakukan. Tingkat kemajuan dalam dua hal tersebut (pembelajaran dan manajemen sekolah) dapat dipakai sebagai tolok ukur keberhasilan pelatihan sebelumnya dan menjadi landasan untuk pelatihan dan upaya-upaya pelatihan selanjutnya.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran;
2. Mengemukakan alasan suatu praktik pembelajaran sudah baik atau belum baik;
3. Merumuskan saran perbaikan atau peningkatan kualitas praktik pembelajaran.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
2. Video pembelajaran Kelas awal/IPA/IPS/MAT/IND (sesuai mata pelajaran)
3. Kertas Perkat, *post-it*, atau *Metaplan* (kertas HVS yang dipotong menjadi 8 bagian yang sama dan diberi solatip kertas)
4. Lem
5. Spidol Besar
6. Kertas Plano (*Flipchart*)
7. RPP, lembar kerja peserta didik, hasil kerja peserta didik yang dianggap TERBAIK sebagai hasil penerapan Pelatihan modul 1 oleh peserta, dan hasil kerja siswa yang bersesuaian dengan LKPD tersebut (Tiap mata pelajaran 1 buah).



Waktu 90'

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 90 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Langkah-langkah Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (90')

Introduction – (5')	Connection – (10')	Application – (65')	Reflection – (5')	Extension – (5')
Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Mengingat kembali materi pelatihan 1	- Kegiatan 1 (15'): Berbagi pengalaman penerapan hasil pelatihan 1 - Kegiatan 2 (15'): Identifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran - video - Kegiatan 3 (15'): Pembahasan hasil pengamatan - Kegiatan 4 (20') Kajiulang Perangkat Pembelajaran dan Hasil Kerja PD	- Peserta menjawab berbagai pertanyaan - Penguatan	Saran tindak lanjut untuk: - Mencoba hal-hal baru. - Melakukan refleksi - Melakukan perbaikan



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I Introduction (5 menit)

- Sebelum datang ke pelatihan 2, peserta diminta membawa: SATU RPP, 1 lembar kerja, dan 1 hasil kerja peserta didik yang bersesuaian. Maksudnya, jika RPP dan LK-nya tentang 'penjernihan air', maka hasil kerja peserta didiknya juga, misal, berupa laporan 'percobaan penjernihan air'
- Pajangkanlah RPP, LK, dan hasil kerja peserta didik tersebut di ruangan SEBELUM sesi Kajiulang dimulai.

- Fasilitator menyampaikan latar belakang bahwa:
 - Keberhasilan pelatihan dilihat dari seberapa jauh hasil pelatihan diterapkan di sekolah;
 - Sangatlah penting untuk melihat apa saja yang telah berkembang dan apa saja yang

- belum serta apa faktor penghambatnya;
- Kualitas pelatihan perlu terus ditingkatkan baik isi maupun metodologi.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan sebagai berikut.
 - Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran;
 - Mengemukakan alasan suatu praktik pembelajaran sudah baik atau belum baik;
 - Merumuskan saran perbaikan atau peningkatan kualitas praktik pembelajaran.
 3. Fasilitator menyampaikan garis besar kegiatan pada sesi ini.

C Connection (10 menit)

Kegiatan: Mengingat Kembali Materi Pelatihan 1 (10')

Fasilitator mengingatkan kembali materi pelatihan 1 yang lalu dengan menayangkan kembali materi-materi tersebut, antara lain:

- a. Komponen Pembelajaran Aktif MIKiR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi)
- b. Pertanyaan produktif, imajinatif, dan terbuka
- c. Pengelolaan kelas

A Application (65 menit)

Kegiatan 1: Berbagi Pengalaman Penerapan Hasil Pelatihan 1 (15')

- (1) Dengan acuan materi di atas, fasilitator meminta peserta untuk menyampaikan pengalaman mereka terkait penerapan hasil pelatihan 1 di atas, berpandu pada pertanyaan berikut.
 - Apa sajakah contoh-contoh kegiatan pembelajaran yang merupakan keberhasilan penerapan hasil pelatihan 1?
 - Apa sajakah yang masih perlu ditingkatkan?

Fasilitator menuliskan secara singkat, pada kertas plano, hal-hal yang dikemukakan peserta.

Kegiatan 2: Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan Pembelajaran (15')

1. Fasilitator menyampaikan bahwa berikutnya peserta akan mengamati pembelajaran dalam video selama lebih kurang 10 menit; dan peserta diminta mencatat secara perseorangan;
2. Peserta mengamati pembelajaran dalam video untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran tersebut dengan acuan antara lain:
 - Tujuan pembelajaran

- MIKiR
- Pertanyaan produktif, imajinatif, atau terbuka
- Pengelolaan kelas

Secara perseorangan, peserta diminta mencatat, untuk bahan pembahasan.

Kegiatan 3: Pembahasan Hasil Pengamatan Pembelajaran – (15')

1. Secara berkelompok/berpasangan, peserta saling menyampaikan hasil amatan dan membahasnya, antara lain, pada BAGIAN mana:
 - dianggap sudah baik? mengapa hal itu dianggap baik? Bagaimana meningkatkannya?
 - dianggap belum baik, mengapa hal itu dianggap belum baik? Bagaimana sebaiknya hal itu dilakukan?

Hasil pembahasan ditulis pada kertas plano berkolom seperti berikut.

Hal yang SUDAH baik	Bagaimana MENINGKATKAN ?
Hal yang BELUM baik	Bagaimana SEBAIKNYA dilaksanakan?

Catatan: Plano berkolom seperti ini sebaiknya disiapkan fasilitator sehingga peserta **TIDAK KEHILANGAN** waktu untuk fokus pada pembahasan isinya.

2. Salah satu pasangan atau perwakilan kelompok diminta untuk menyampaikan hasil pembahasannya di depan kelas; kelompok/pasangan lain menambahkan;
3. Fasilitator menayangkan lagi video, dan pada 'adegan' tertentu, tayangan dihentikan (pause), kemudian fasilitator meminta peserta untuk memberikan komentar (jika hal tersebut belum dikomentari kelompok/pasangan).

Kegiatan 4: Kajiulang Perangkat Pembelajaran dan Hasil Kerja Peserta Didik - (20')

Peserta diminta saling mengamati dan memberikan komentar terhadap RPP, LKPD, dan hasil kerja peserta didik yang dipajangkan. Pengamatan berfokus pada:

- a. Rencana Persiapan Pembelajaran (RPP)
 - Apakah RPP menggambarkan MIKiR?
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
 - Apakah LKPD mendorong peserta didik untuk BERBUAT?
 - Apakah pertanyaan pada LKPD mendorong peserta didik untuk berimajinasi atau mencari lebih dari satu jawaban benar?
 - Apakah LKPD mendorong peserta didik untuk menuliskan hasil

percobaan/pengamatan/ wawancara/atau lainnya?

c. Hasil Kerja Peserta Didik

- Apakah tampilan hasil kerja peserta didik tertata dengan alur yang jelas?
- Jika berupa laporan, apakah laporan
 - menunjukkan kata-kata peserta didik sendiri?
 - cukup panjang sesuai tingkat kelasnya?
 - terstruktur secara logis? dan
 - naratif (TIDAK mengandung kalimat perintah seperti LKPD)?

Catatan:

Jawaban yang diharapkan dari semua pertanyaan di atas adalah 'YA'

R Reflection (5 menit)

Refleksi

Fasilitator meminta peserta untuk menjawab pertanyaan berikut:

1. Hal/materi hasil pelatihan 1 apa yang belum saya terapkan secara baik?
2. Bagaimana saya akan memperbaikinya?
3. Hal/materi apa lagi yang harus dipelajari agar praktik pembelajaran lebih baik lagi? (Lebih baik = lebih mengembangkan potensi siswa)

Catatan untuk Fasilitator

Potensi peserta didik adalah 'rasa ingin tahu' dan 'berimajinasi'. Kedua potensi ini merupakan 'bahan dasar' kreativitas. Artinya, kalau hasil pembelajaran tidak menjadikan peserta didik kreatif, maka itu berarti mesti ada sesuatu yang 'salah dalam proses pembelajaran'.

Jawaban ditulis pada kertas berpererekat atau post-it kemudian tempelkan pada kertas plano berkolom yang disediakan, misal seperti berikut (Jawaban tiap pertanyaan ditulis pada post-it terpisah)

1- Hal yang belum saya terapkan secara baik	2 - Saya akan memperbaiki dengan cara ...	3 – Materi yang harus saya pelajari lagi

(Tabel di atas HARUS disiapkan fasilitator pada saat persiapan agar peserta lebih banyak waktu untuk mengisinya).

Penguatan

Fasilitator memberikan penguatan bahwa:

1. Hasil pelatihan seyogyanya diterapkan, tanpa menunggu pendampingan dari fasilitator, agar kualitas pembelajaran semakin meningkat;
2. Dalam Pendidikan atau lebih khusus pembelajaran, yang terpenting adalah 'perbaikan/*improvement*', bukan 'kesempurnaan/*perfection*'
3. Kita harus mencoba hal-hal baru tanpa takut salah. Rasa 'takut salah' merupakan tembok penghalang untuk sampai pada perubahan/pembaharuan

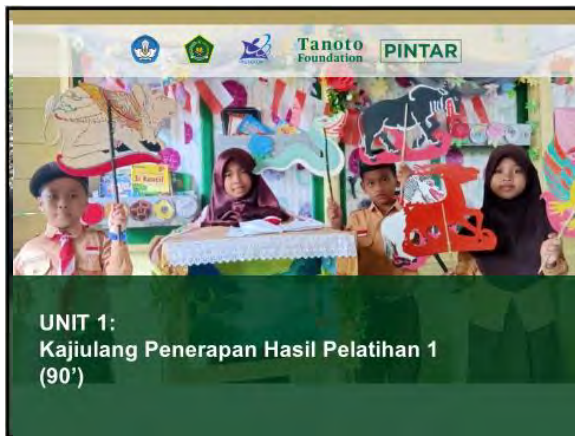
E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

- mencoba hal-hal baru TANPA takut salah. Karena hanya dengan demikianlah perkembangan akan terjadi;
- biasa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan;
- melakukan perbaikan terhadap praktik-praktik pembelajaran yang belum optimal.

MATERI PRESENTASI UNIT 1



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Keberhasilan pelatihan dilihat dari bagaimana hasil pelatihan diterapkan di sekolah;
- Sangatlah penting untuk melihat apa saja yang telah berkembang, apa saja yang belum; apa saja faktor pendukung, dan apa saja faktor penghambat;
- Kualitas pelatihan perlu terus ditingkatkan baik isi maupun metodologi.

Tanoto Foundation PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran;
2. Mengemukakan alasan suatu praktik pembelajaran dianggap baik atau kurang baik;
3. Merumuskan saran perbaikan atau peningkatan kualitas praktik pembelajaran.

Tanoto Foundation PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection – 10'

Kegiatan: Mengingat kembali materi pelatihan 1

Extension – 5'

Saran tindak lanjut untuk:

- Merefleksi lebih lanjut penerapan hasil pelatihan
- Mencoba hal-hal baru

Reflection – 5'

- Peserta menjawab berbagai pertanyaan
- Penguatan

Application – 65'

- Kegiatan 1 (15'): Berbagi pengalaman penerapan hasil pelatihan 1
- Kegiatan 2 (15'): Identifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran – video
- Kegiatan 3 (15'): Pembahasan hasil pengamatan
- Kegiatan 4 (20'): Kajiulang Perangkat Pembelajaran dan Hasil Kerja PD

Tanoto Foundation PINTAR

C Connection – 10'

Kegiatan: Mengingat Kembali Materi Pelatihan 1 (10')

Mengalami (M):

- melakukan kegiatan (*doing*) dan/atau ...



... terkait dengan materi pembelajaran.



- mengamati (*observing*)

Tanoto Foundation PINTAR

Interaksi (I): Proses pertukaran 'gagasan' antar dua orang atau lebih.



Komunikasi (K): Proses penyampaian gagasan/pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain.

Tanoto Foundation PINTAR

Refleksi (R):
Proses memikirkan makna dari belajar yang dialami, baik yang terkait *materi* yang dipelajari maupun *pengalaman belajar*-nya.

Refleksi ini dapat dipicu dengan pertanyaan:

- Apa yang saya pelajari hari ini?
- Apa manfaat dari yang saya pelajari ini?
- Bagaimana proses belajar saya tadi?
- Apa lagi yang ingin saya pelajari?




M I K I R

Tanoto Foundation PINTAR

Pertanyaan



1a. Apa warna jeruk ini?
1b. Apa bentuk jeruk ini?

• Tidak mendorong siswa **melakukan kegiatan** terlebih dahulu **terhadap jeruk** untuk memperoleh jawabannya.

Pertanyaan TIDAK PRODUKTIF

2a. Apakah jumlah pasi ketiga jeruk ini sama?
2b. Apakah semakin besar jeruk semakin banyak jumlah pasinya?

• Mendorong siswa **melakukan kegiatan** terlebih dahulu **terhadap jeruk** untuk memperoleh jawabannya.

Pertanyaan PRODUKTIF

Tanoto Foundation PINTAR

Pertanyaan (lanjutan)



1a. Di mana gadis itu duduk?
1b. Apa yang ia duduki?

• Jawabannya terlihat **langsung** pada gambar.

Pertanyaan FAKTUAL

2a. Apa yang sedang ia pikirkan?
2b. Apa yang ia akan lakukan?

• Jawabannya tidak tampak pada gambar tetapi merupakan hasil **imajinasi** penjawab

Pertanyaan IMAJINATIF

Tanoto Foundation PINTAR

Pertanyaan (lanjutan)

1a. Berapakah keliling persegipanjang ini?
1b. Berapakah luas persegipanjang ini?

Hanya 1 jawaban benar

Pertanyaan TERTUTUP

2a. Berapa saja ukuran persegipanjang yang kelilingnya sama dengan keliling persegipanjang ini?
2b. Berapa saja ukuran persegipanjang yang luasnya sama dengan luas persegipanjang ini?

Lebih dari 1 jawaban benar

Pertanyaan TERBUKA

Tanoto Foundation PINTAR

Pengelolaan Kelas

1. Fungsi Pajangan, a.l.:

- Motivasi
- Apresiasi
- Sumber belajar
- Umpan balik
- Komunikasi

MASUK

2. Dasar pertimbangan pengaturan meja-kursi siswa, a.l.:

- Mobilitas
- Interaksi
- Akses

MIA

Tanoto Foundation PINTAR

A Application – 65'

Kegiatan 1: Berbagi Pengalaman Penerapan Hasil Pelatihan 1 (15')

Kelompok/Berpasangan: Dengan acuan materi tadi,

- Apa sajakah contoh-contoh kegiatan pembelajaran yang merupakan keberhasilan penerapan hasil pelatihan 1?
- Apa sajakah yang masih perlu ditingkatkan?

Pleno: Wakil kelompok/pasangan, silakan menyampaikan:

- Keberhasilan
- Hal yang masih perlu peningkatan

Tanoto Foundation PINTAR

Kegiatan 2: Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan Pembelajaran (15')

- Berikut cuplikan pembelajaran dalam video;
 - Amatilah pembelajaran tersebut, apa sajakah **kekuatan** dan **kelemahan**-nya dengan acuan:
 - Tujuan pembelajaran
 - MIKIR
 - Pertanyaan produktif, imajinatif, dan/atau terbuka
 - Pengelolaan kelas: MIA; MASUK
- Catatlah hasil amatan Bapak/Ibu pada kertas untuk bahan diskusi.

VIDEO

Kegiatan 3: Pembahasan Hasil Pengamatan Pembelajaran – (15')

Diskusikanlah dalam kelompok/pasangan:

- Bagian mana sajakah yang dianggap **sudah baik**? Mengapa? Bagaimana hal tersebut **dikembangkan**?
- Bagian mana sajakah yang dianggap **belum baik**? Mengapa? Bagaimana hal tersebut **sebaiknya dilakukan**?

Tulis hasil diskusi pada kertas *metaplan* (Biru: Sudah baik, Kuning: Belum baik) dan tempel pada kertas plano seperti berikut (Slide berikutnya)

Hal yang SUDAH baik	Bagaimana MENGEMBANGKAN?
Hal yang BELUM baik	Bagaimana SEBAIKNYA dilaksanakan?

Pleno

- Silakan satu pasangan atau perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi; Silakan kelompok lain menambahkan atau memberikan komentar.
- Perhatikan kembali video tadi. Mari kita simak dan beri komentar bersama.

Kegiatan 4: Kajiulang Perangkat Pembelajaran dan Hasil Kerja Peserta Didik – (20')

1. Kajiulang RPP, LKPD, dan hasil kerja peserta didik yang dipajangkan.
2. Pengamatan berfokus pada:
 - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - Apakah RPP menggambarkan MIKIR?
 - b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
 - Apakah LKPD mendorong PD untuk BERBUAT?
 - Apakah pertanyaan pada LKPD mendorong PD untuk berimajinasi atau mencari lebih dari satu jawaban benar?
 - Apakah LKPD mendorong PD untuk menuliskan hasil percobaan/pengamatan/ wawancara/atau lainnya?

Kegiatan 4: Kajiulang Perangkat Pembelajaran dan Hasil Kerja Peserta Didik – lanjutan

c. Hasil Kerja Peserta Didik

- Apakah tampilan hasil kerja peserta didik tertata dengan alur yang jelas?
- Jika berupa laporan, apakah laporan
 - menunjukkan kata-kata peserta didik sendiri?
 - cukup panjang sesuai tingkat kelasnya?
 - terstruktur secara logis?, dan
 - naratif (TIDAK mengandung kalimat perintah seperti LKPD)?

R Reflection – 5'

Refleksi

1. Hal/materi hasil pelatihan 1 apa yang belum saya terapkan secara baik?
2. Bagaimana saya akan memperbaikinya?
3. Hal/materi apa lagi yang harus dipelajari agar praktik pembelajaran lebih baik lagi? (Lebih baik = lebih mengembangkan potensi siswa)

Tuliskan refleksi Bapak/Ibu pada *metaplan* (Tiap *metaplan* memuat jawaban dari masing-masing pertanyaan); kemudian tempelkan pada plano yang disediakan. (Slide berikutnya)

Tanoto PINTAR

Tempelkan hasil refleksi pada plano berkolom seperti berikut.

1- Hal yang belum saya terapkan secara baik	2 - Saya akan memperbaiki dengan cara	3 – Materi yang harus saya pelajari lagi

Tanoto PINTAR

Penguatan

- Hasil pelatihan seyogyanya segera diterapkan, tanpa menunggu pendampingan dari fasilitator, agar dampak pelatihan segera terlihat;
- Kita harus mencoba hal-hal baru tanpa takut salah. Rasa 'takut salah' merupakan tembok penghalang untuk sampai pada perubahan/pembaharuan.
- Dalam Pendidikan atau lebih khusus pembelajaran, yang terpenting adalah 'perbaikan/improvement', bukan 'kesempurnaan/perfection'

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

- Cobakanlah hal-hal baru TANPA takut salah. Karena hanya dengan demikianlah perkembangan akan terjadi;
- Biasakanlah melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan;
- Lakukanlah perbaikan terhadap praktik-praktik pembelajaran yang belum optimal.

Tanoto PINTAR



Terima Kasih

www.pintar.tanotofoundation.org

Tanoto PINTAR Foundation



Aku Cinta Membaca

Di suatu pagi yang cerah, seperti biasa Tika tikus mengawali hari dengan melakukan olahraga. Ketika sedang melakukan pemanasan, ia mendengar suara yang cukup merdu. Tika berusaha untuk mencari asal suara. Ternyata dari sekumpulan burung yang sedang bernyanyi. Tika memberanikan diri untuk mendekat. Ketika sudah dekat, salah satu burung dari kumpulan itu menyapanya.

“Hai Tikus, mengapa kamu kemari?” tanya burung.

“Aku hanya ingin mendengar kalian bernyanyi,” jawab Tika.

“Baiklah. kamu boleh melihat, asal tidak mengganggu ya,” sahut burung lainnya..

Tika sangat senang melihat dan mendengarkan burung-burung bernyanyi. Hampir setiap pagi ia melakukan rutinitas barunya tersebut. Hingga suatu hari, ia memberanikan diri untuk bertanya,

“Wahai burung, bolehkah aku ikut bernyanyi bersama kalian?”

“Hanya burung yang boleh bernyanyi di sini, dan salah satu ciri burung adalah mempunyai sayap. Apakah kamu juga mempunyai sayap?” seekor burung balik bertanya.

“Aku tidak punya sayap, apa aku tak boleh ikut?” suara Tika lirih terdengar.

“Maaf, kalau begitu kamu tidak boleh ikut.” Lalu sekumpulan burung itu terbang meninggalkan Tika dalam perasaan sedih.

Dalam hatinya, Tika berkata,

“Andai aku punya sayap, pasti aku bisa ikut bernyanyi bersama burung-burung itu.”

Tiba-tiba, muncul seorang peri di depan Tika.

“Wahai tikus kecil, aku akan mengabulkan keinginanmu.”

Seketika itu juga Tika memiliki sayap. Ia begitu senang dan langsung ingin menunjukkan sayapnya kepada teman-teman tikus lainnya. Namun apa yang terjadi?

Semua tikus berlari menuju sarangnya masing-masing. Mereka semua ketakutan karena mengira bahwa Tika adalah seekor kelelawar yang akan memangsa mereka.

Tika tak putus asa. Ia menuju ke sarangnya sendiri untuk memamerkan sayapnya kepada keluarganya. Sesampainya di sarang, ia juga diusir oleh ibunya karena dikira kelelawar jahat. Akhirnya, Tika memutuskan untuk terbang menuju sekumpulan burung, bergabung dan bernyanyi bersama mereka.

Tika terbang secepat yang ia mampu, sambil menahan tangis karena sedih diusir oleh keluarga dan teman-teman tikus. Ia ingin segera sampai di antara teman-teman barunya yang bersayap. Namun betapa terkejutnya ia melihat burung-burung yang ia hampiri beterbangan menjauh dengan mimik muka ketakutan.

“Lariiii, ada kelelawar mendekat. Selamatkan diri kalian!”, teriak salah satu burung. Tika pun menangis sedih. Ia menyesal sekali telah memiliki sayap. Di tepi sungai ia memandang bayangan tubuhnya sambil terisak.

“Ah, andai sayap-sayap ini tidak ada, pasti aku bisa kembali bersama keluargaku’
Lalu muncul peri yang memberinya sayap,

“Wahai Tikus kecil, kenapa kamu masih bersedih? Bukankah kamu sudah memiliki sayap seperti yang kamu mau?’ tanya Peri.

“Aku dapat sayap yang kuinginkan, tapi aku tidak bahagia, Peri. Tak ada yang mau berteman denganku. Keluargaku pun tak mau kudekati. Aku ingin kembali sebagai tikus saja. Peri yang baik, kumohon kembalikan aku seperti semula.” pinta Tika sambil menangis.

Dalam sekejap Tika kembali menjadi seekor tikus, tanpa sayap.

“Kita memang harus mensyukuri apa yang kita miliki, Tika, karena belum tentu apa terlihat baik dimiliki orang lain itu lebih baik daripada yang kita miliki.” ujar Peri mengingatkan Tika.

Oleh : **Krisnina Rihardini**

UNIT 2

MENGEMBANGKAN PEMAHAMAN BACAAN DENGAN *GRAPHIC ORGANIZER (140')*

UNIT 2

Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan *Graphic Organizer* (140 menit)



Graphic organizer dapat membantu peserta didik dalam mengumpulkan informasi.



Pendahuluan

Membaca adalah proses mengumpulkan informasi. Semua informasi ini dikumpulkan hingga menjadi satu kesatuan informasi. *Graphic Organizer* (GO) merupakan grafik visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta, dan istilah dalam satu topik utama. *Graphic organizer* berupa bagan atau skema yang disusun sedemikian rupa sebagai alat bantu peserta didik dalam memproses semua informasi yang didapatkan dari berbagai sumber belajar, seperti internet, buku, koran, dan majalah. Oleh karena itu, penggunaan *graphic*

organizer sangat disarankan untuk digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memahami informasi yang sudah dibacanya.

Graphic organizer dapat menjadi media yang membantu peserta didik karena media ini selain memberikan representasi informasi visual, *graphic organizer* juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam menggali informasi serta meningkatkan kompetensi berbahasa peserta didik yang meliputi kemampuan mengidentifikasi informasi, meringkas isi, dan menyajikan data. Meskipun demikian, gurulah yang berperan dalam memperkenalkan, melatih, dan memberikan penilaian, sehingga peserta didik terbiasa menggunakannya sebagai bagian dari proses pembelajaran.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan *graphic organizer* untuk mencapai keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik,
2. mempraktikkan pemanfaatan *graphic organizer* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 2
2. Lembar Kerja Peserta 2.1 Diskusi Pemodelan Pembelajaran
3. Informasi Tambahan 2.1 Contoh Kegiatan Berdasar Pemodelan
4. Informasi Tambahan 2.2 Jenis dan Fungsi GO
5. Lembar Kerja Peserta 2.2a; 2.2b; 2.2c; 2.2d Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*
6. ATK (spidol, kertas plano, kertas HVS, kertas metaplan, kertas tempel)
7. Skenario pemodelan pembelajaran
8. Bahan/ perangkat pemodelan pembelajaran



Waktu

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 140 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Garis Besar Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (140')

Introduction 5 menit	Connection 10 menit	Application 110 menit	Reflection 10 menit	Extension 5 menit
Fasilitator menyampaikan 1. latar belakang, 2. tujuan, dan 3. garis besar kegiatan.	Urun Gagasan tentang: 1. kemampuan siswa memahami isi bacaan 2. strategi dan media yang digunakan guru	Kegiatan 1: (70') Pemodelan Kegiatan 2: (20') Diskusi Pemodelan Kegiatan 3: (20') Praktik	Peserta menjawab pertanyaan tentang keterampilan dan kompetensi berbahasa yang dapat dikembangkan melalui GO	Saran tindak lanjut untuk memanfaatkan GO sesuai jenis dan fungsinya untuk mendukung pemahaman siswa.



Rincian Langkah-langkah Kegiatan



Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut.
 - a. Kegiatan membaca adalah proses mengumpulkan berbagai informasi.

- b. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan karena banyaknya informasi yang ditemukan.
 - c. Informasi yang diperoleh melalui membaca perlu ditata atau dikelompokkan.
 - d. Guru perlu mengenalkan alat untuk membantu peserta didik mengelompokkan informasi tersebut.
 - e. *Graphic organizer* merupakan salah satu alat untuk membantu peserta didik dalam mengelompokkan informasi yang diperoleh saat membaca, sehingga peserta didik mampu memahami isi bacaan dengan baik.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan kegiatan pada sesi ini:
 - a. menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan *graphic organizer* untuk mencapai kompetensi berbahasa peserta didik,
 - b. mempraktikkan pemanfaatan *graphic organizer* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
 3. Fasilitator menyampaikan bagan Garis Besar Kegiatan menggunakan tayangan.



Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan (10')

Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN dengan mengajukan pertanyaan:

- a. Bagaimana kemampuan peserta didik Bapak/ Ibu dalam memahami isi bacaan?
- b. Apakah strategi dan media pembelajaran yang telah Bapak/ Ibu gunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan? Jelaskan!

Catatan untuk Fasilitator

1. Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
2. Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang media pembelajaran, khususnya *graphic organizer*.



Application (110 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran (70')

- Fasilitator mengajak peserta untuk mengikuti kegiatan pemodelan dengan mengacu pada Skenario Pembelajaran yang sudah disiapkan.
- Seluruh peserta menjadi peserta didik dan fasilitator menjadi guru.
- Fasilitator meminta peserta untuk mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif.

Catatan untuk Fasilitator

- Baca dan pahami skenario pemodelan dengan baik.
- Siapkan lembar kerja dan peralatan yang dibutuhkan dalam pemodelan sesuai dengan jumlah peserta.
- Fasilitator tidak diperkenankan membawa teks skenario saat pemodelan. Oleh karena itu, pastikan fasilitator memahami setiap langkah dan kebutuhan dalam skenario pemodelan.

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (20')

- Fasilitator membagikan LK 2.1 kepada setiap pasangan.
- Secara berpasangan, peserta diminta berdiskusi tentang pemodelan yang telah diikuti.
- Fasilitator meminta perwakilan pasangan untuk presentasi dan pasangan lain memberikan komentar untuk temuan yang berbeda.
- Fasilitator memberikan penguatan dengan menampilkan tabel contoh kegiatan pemodelan (kunci jawaban LKP 2.1) melalui tayangan.
- Fasilitator menyampaikan penguatan:
 - Jenis *graphic organizer* sangat beragam, guru dapat memilih dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan jenis teks bacaan.
 - GO merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi berbagai informasi, meringkas/ menyimpulkan, serta menyajikan informasi yang telah dipahaminya.
- Fasilitator membagikan IT 2.1 tentang tabel contoh kegiatan berdasar pemodelan.

Catatan untuk Fasilitator

Fasilitator menayangkan tabel sebagai penguatan terkait kegiatan pemodelan. Tabel ini hanya contoh, jika ada peserta menemukan kegiatan lain yang mendukung capaian kompetensi berbahasa yang belum disebutkan dalam tabel dapat disampaikan sebagai tambahan.

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam memanfaatkan GO (terkait pertanyaan: apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dst)	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Menyajikan informasi
	Mengungkapkan kembali ringkasan isi bacaan berdasarkan jawaban dalam GO	Meringkas isi
Membaca	Membaca teks sesuai kelompoknya	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Mengisi GO sesuai pertanyaan	Mengidentifikasi informasi

Kegiatan 3: Praktik Memanfaatkan *Graphic Organizer* (20')

Catatan: Skenario dibuat dengan asumsi peserta berjumlah 8 orang (2 meja @ 4 orang).

- Fasilitator membagikan IT 2.2 tentang jenis dan fungsi *graphic organizer* kepada peserta.
- Fasilitator meminta setiap peserta membaca senyap IT 2.2 selama 3 menit.
- Fasilitator membagi LKP berbeda untuk tiap pasang peserta (LKP 2.2a; LKP 2.2b; LKP 2.2c; LKP 2.2d). Jika total peserta lebih dari 4 pasang, maka 1 LKP dikerjakan

- oleh 2 pasang.
- d. Peserta berdiskusi berpasangan sesuai LKP yang dibagikan.
 - e. Fasilitator meminta peserta untuk karya kunjung antarpasang dengan LKP berbeda.
 - f. Tiap pasangan mencermati, memberikan komentar, dan menuliskannya pada kertas tempel terkait dengan:
 - 1) Jenis *Graphic Organizer* yang digunakan
 - 2) Fungsi *Graphic Organizer* yang dipakai
 - g. Fasilitator memandu perpindahan karya kunjung dan mengakhirinya setelah semua pasangan sudah saling mencermati dan memberikan komentar.

R

Reflection (10 menit)

Fasilitator memeriksa ketercapaian tujuan dari sesi, dengan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apa saja kompetensi berbahasa peserta didik yang dapat dikembangkan dengan GO? Beri contoh kegiatan pembelajarannya!
- b. Apa saja jenis dan fungsi GO?

Fasilitator menyampaikan penguatan melalui tayangan.

- a. *Graphic organizer* dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Demikian halnya dengan kompetensi berbahasa peserta didik, yaitu mengidentifikasi informasi, menyimpulkan isi, dan menyajikan data.
- b. Guru harus mampu memilih GO sesuai dengan jenis dan fungsinya untuk mengoptimalkan perkembangan kompetensi peserta didik, khususnya dalam memahami isi bacaan.
- c. Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan pada unit 2.

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

Praktik memanfaatkan *graphic organizer* sesuai dengan jenis dan fungsinya untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan.

Skenario Pemodelan Pembelajaran

Topik : *Graphic Organizer*

Kelas : V

Waktu : 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar

3.2 Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana*

4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana* menggunakan kosakata baku

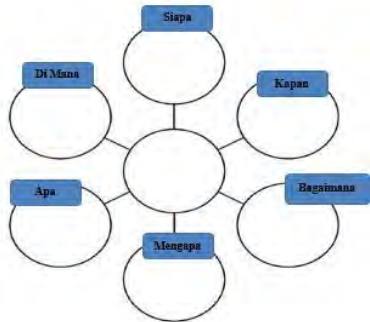
Tujuan Pembelajaran

1. Melalui teks yang dibacanya, peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dengan rinci dan benar.
2. Melalui tanya jawab, peserta didik mampu mengelompokkan informasi ke dalam aspek *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana* dengan benar.
3. Melalui diskusi, peserta didik dapat menyajikan hasil pengelompokan informasi ke dalam aspek *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana* dalam *graphic organizer* dengan benar.

Metode Pembelajaran : Diskusi

Media Pembelajaran : *Graphic Organizer*

Sumber Belajar : teks bacaan *Sunan Bonang*

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan		
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, “Anak-anak, kita akan belajar tentang bagaimana cara yang efektif dalam mengelompokkan informasi.”	klasikal	5’
2. Guru melakukan apersepsi: “Bagaimana cara kalian mencatat hal-hal penting yang kalian temukan setelah membaca teks yang panjang agar kalian mudah memahaminya?” “Hari ini kita akan membahas lebih dalam tentang cara menyajikan hal-hal penting bacaan dengan bantuan <i>graphic organizer</i> , agar kalian mudah memahaminya.”		
Kegiatan Inti		
3. Peserta didik membaca senyap teks <i>Sunan Bonang</i> .	individu	5’
4. Guru mengenalkan akronim ADIK SIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana) sambil membuat GO di papan tulis. 	klasikal	10’
5. Peserta didik membuat kalimat pertanyaan berdasarkan ADIK SIMBA dan menuliskannya di papan tulis.		
6. Guru meminta seorang siswa menjawab pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lingkaran GO. Guru melakukan hal sama sampai seluruh <i>graphic organizer</i> terisi.	klasikal	15’

7. Perwakilan peserta didik mengungkapkan kembali isi bacaan secara ringkas dengan kalimat sendiri di depan kelas.	klasikal	5'
8. Peserta didik mengerjakan LKPD 2.1	pasangan	15'
9. Perwakilan pasangan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.	klasikal	5'
10. Guru dan peserta didik membahas hasil diskusi LKPD 2.1.	klasikal	5'
Kegiatan Penutup		
11. Guru mengajukan pertanyaan: a. Bagaimana perasaanmu saat belajar tadi? b. Apakah masih ada yang bingung saat mengisi <i>graphic organizer</i> ? c. Apa yang akan kalian lakukan setelah belajar dengan <i>graphic organizer</i> ?	klasikal	5'



BAHAN PEMODELAN

Teks Bacaan



Sunan Bonang

Sunan Bonang adalah penyebar Islam di pesisir utara Jawa Timur. Beliau adalah putra Sunan Ampel. Nama lain beliau adalah Maulana Makdum Ibrahim atau Raden Ibrahim. Ketika masih remaja, bersama dengan Raden Paku, Sunan Bonang dikirim oleh Sunan Ampel ke Pasai untuk memperdalam ilmu agama. Sepulang dari sana, beliau mulai berdakwah dengan cara menjadi guru dan mubalig. Beliau juga mendirikan pesantren di daerah Tuban, Jawa Timur. Santri-santri yang menjadi muridnya berasal dari berbagai daerah di nusantara.

Dalam menyebarkan agama Islam, Sunan Bonang selalu menyesuaikan diri dengan corak kebudayaan masyarakat Jawa. Beliau dianggap sebagai pencipta gending (lagu) pertama dalam

rangka siar agama Islam. Sunan Bonang dan wali-wali lainnya, menggunakan wayang dan musik gamelan sebagai sarana dakwah Islam. Sunan Bonang sendiri menciptakan lagu-lagu untuk kegiatan dakwah yang dikenal dengan nama Tembang Durma. Sunan Bonang wafat tahun 1525 dan dimakamkan di Tuban, Jawa Timur. Menurut dugaan, beliau dilahirkan pada tahun 1465 M, dan wafat pada tahun 1525 M.



LKPD 2.1

Menemukan Informasi dengan *Graphic Organizer*

Bacalah teks bacaan berikut dengan cermat!

Kepalah Sekolahku, Pahlawanku

Pak Welly adalah Kepala Sekolah Dasar Cemara di pelosok Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Beliau lahir di Labuha, Maluku Utara. Di sekolah ini, muridnya juga berasal dari berbagai daerah. Pak Welly senang melihat murid-muridnya dapat belajar dan bermain bersama tanpa mempersoalkan asal-usul. Semua murid adalah unik, baik sifat maupun kecerdasannya.

Sudin adalah penduduk asli Grobogan. Ia seorang anak yang suka membaca, percaya diri, dan pandai berpidato. Pak Welly ingin Sudin memperoleh pengalaman berharga melalui lomba pidato yang sebentar lagi akan diadakan di tingkat nasional. Sambil berpikir bagaimana memperoleh dana, Pak Welly mendaftarkan Sudin sebagai peserta lomba. Ia melatih Sudin setiap hari. Semakin dekat ke hari lomba, Pak Welly risau. Andai saja gajinya cukup untuk mendanai Sudin ke kota, pikirnya.

Hingga suatu sore terlintas ide di benaknya. Dipandanginya kebun pisang di belakang sekolah. Hampir semua pohon sudah berbuah dan siap panen. Esok paginya ia mengumpulkan guru, penjaga sekolah, serta murid kelas 4, 5 dan 6. Mereka bergotong royong memanen pisang. Di hari Senin pagi, ia mengundang pejabat setempat untuk hadir pada upacara bendera.

Rupanya Pak Welly ingin menyelenggarakan lelang pisang di sekolah. Murid kelas 4, 5 dan 6 sudah dilatihnya untuk menjadi petugas lelang. Siapa calon pembelinya? Para bapak dan ibu pejabat daerah yang diundangnya. Sebelum lelang dimulai, ia sampaikan bahwa dana hasil lelang akan digunakan untuk mengirim Sudin mengikuti lomba pidato di kota. Para pejabat kagum dan terharu menyaksikan usaha Pak Welly. Tekad serta usaha mendukung kemajuan muridnya sungguh menyentuh hati. Dalam sekejap pisang habis dilelang. Dana yang terkumpul lebih dari cukup untuk memberangkatkan Sudin.

Didampingi Pak Seto, guru kelasnya, Sudin pun berangkat ke kota. Tak terkira bangga dan syukurnya. Sudin berhasil mempersembahkan piala juara pertama lomba pidato untuk sekolahnya. Tak sia-sia usaha Pak Welly dan teman-teman sekolahnya.



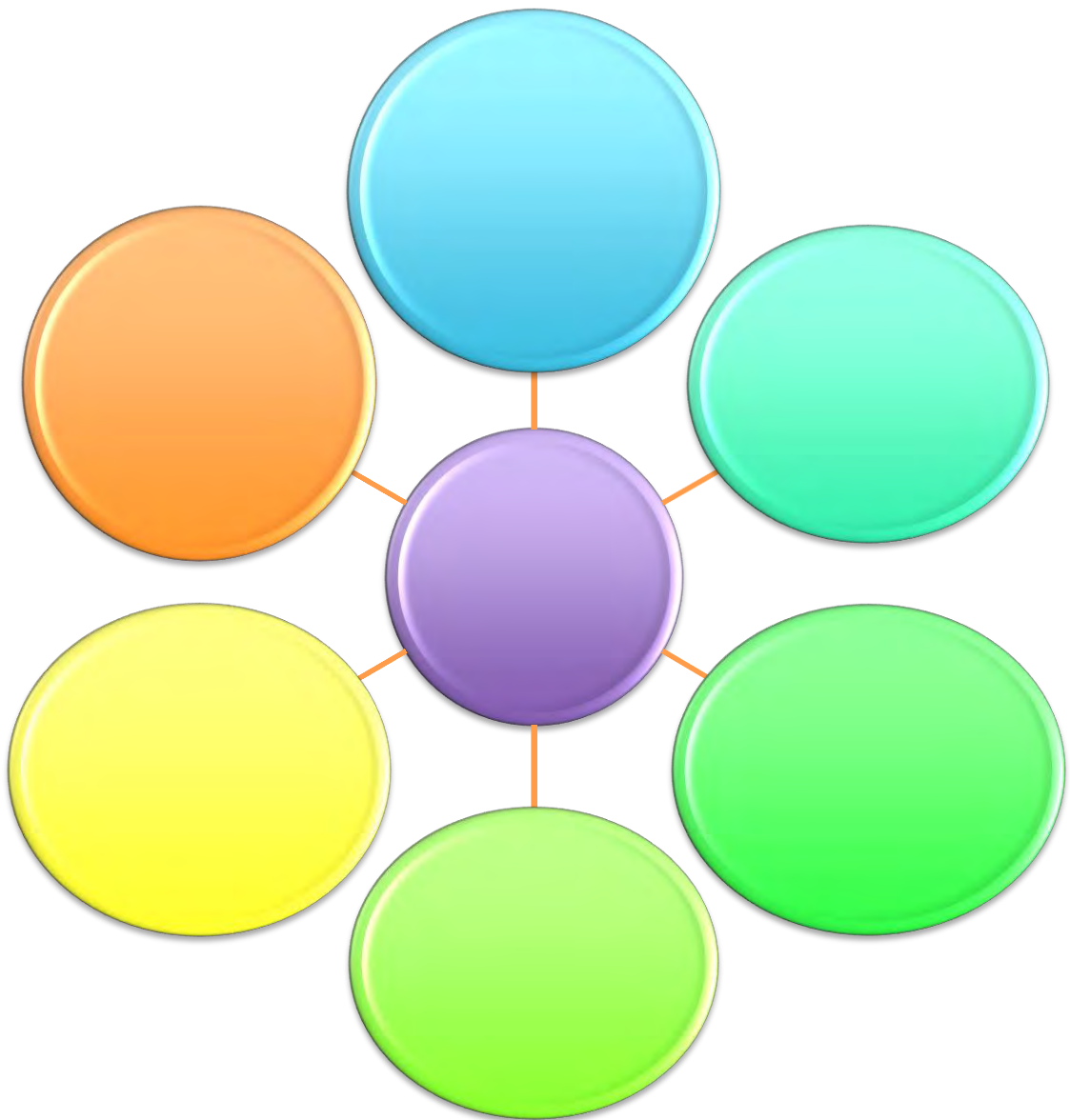
LKPD 2.1

Menemukan Informasi dengan *Graphic Organizer*

Petunjuk:

1. Kelompokkan berbagai informasi dalam teks bacaan *Kepala Sekolahku, Pahlawanku* berdasarkan **ADIK SIMBA** (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana)!
2. Tuliskan dalam *graphic organizer*!

ADIK SIMBA - Kepala Sekolahku, Pahlawanku





LKP 2.1

Diskusi Pemodelan Pembelajaran

1. Tuliskan kegiatan belajar (boleh lebih dari 1) yang Bapak/ Ibu alami selama mengikuti kegiatan pemodelan pembelajaran!

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan Belajar yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak		
Berbicara		
Membaca		
Menulis		

Keterangan: *)

Kelompokkan kegiatan yang telah Bapak/ Ibu alami dalam kompetensi berbahasa sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi Informasi
 - b. Meringkas/ Menyimpulkan Isi
 - c. Menyajikan Informasi
2. Bagaimana keefektifan penggunaan *Graphic Organizer* (GO) untuk pembelajaran kompetensi tersebut berdasar pemodelan yang telah dilakukan!



Informasi Tambahan 2.1

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam memanfaatkan GO (terkait pertanyaan: apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dst)	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Menyajikan informasi
	Mengungkapkan kembali ringkasan isi bacaan berdasarkan jawaban dalam GO	Meringkas isi
Membaca	Membaca teks sesuai kelompoknya	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Mengisi GO sesuai pertanyaan	Mengidentifikasi informasi

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan pada Unit ini

Kelas 4

3.10	Membanding-kan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10	Menyajikan hasil membanding-kan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
------	---	------	--

Kelas 5

3.2	Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i>	4.2	Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i> menggunakan kosakata baku
3.5	Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i>	4.5	Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i> serta kosakata baku dan kalimat efektif
3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi

Kelas 6

3.4	Menggali informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i>	4.4	Memaparkan informasi penting dari buku sejarah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i> serta memperhatikan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif
-----	---	-----	---



Informasi Tambahan 2.2

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Graphic Organizer

Graphic Organizer (GO) merupakan grafik visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta, dan istilah dalam satu topik utama. Gambar di samping merupakan *Graphic Organizer* karya peserta didik kelas tiga yang sedang mencatat semua hal tentang anjing.



Contoh report graphic organizer

Pernyataan McKnight di atas menegaskan bahwa *graphic organizer* merupakan bagan atau skema yang disusun sedemikian rupa sebagai alat bantu peserta didik dalam memproses semua informasi yang didapatkan melalui proses belajar, baik itu dari aktivitas di dalam

laboratorium dan kelas maupun informasi yang berasal dari sumber lain seperti internet, buku, koran, dan majalah. Oleh karena itu, penggunaan *Graphic Organizer* sangat disarankan untuk digunakan oleh guru di dalam kelas literasi untuk membantu peserta didik memahami apa yang sudah dibacanya secara visual.

Membaca adalah proses mengumpulkan informasi. Semua informasi ini disintesis hingga menjadi satu kesatuan informasi. Pembuatan grafik ini hendaknya menjadi media yang membantu peserta didik karena media ini selain memberikan representasi informasi visual, *Graphic Organizer* juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dan dapat menggali informasi serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meskipun demikian, gurulah yang berperan dalam memperkenalkan, melatih, dan memberikan penilaian, sehingga peserta didik terbiasa menggunakannya sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Penggunaan *Graphic Organizer* dapat membantu mengembangkan pengetahuan tentang:

- a. sebab dan akibat,
- b. bagaimana mencatat,
- c. membandingkan dan membedakan,
- d. mengorganisasi informasi
- e. menemukan ide utama dari suatu cerita.

Penggunaan *Graphic Organizer* di dalam kelas akan memberikan keuntungan bagi dua pihak yang terlibat di dalam proses belajar mengajar, yaitu guru dan peserta didik. Bahkan, menurut Edwin Ellis (2004), penggunaan *Graphic Organizer* dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik.

Banyak jenis *Graphic Organizer* yang dapat digunakan oleh guru di dalam kelas. Akan tetapi, dalam kesempatan ini hanya akan dibahas beberapa jenis saja. Di antaranya adalah seperti yang akan dijelaskan berikut.

Graphic Organizer:

menyimpan informasi dalam bentuk visual,
informasi diproses dan disimpan dengan dua cara, yaitu berbentuk linguistik (kata-kata) dan berbentuk non-linguistik (visual), (Paivo, 1991), mencatat informasi dalam bentuk gambar/visual dapat menstimulasi dan meningkatkan kerja otak (Marzano dkk,2001).

1) *Brainstorming Worksheet*

Graphic organizer jenis *Brainstorming Worksheet* ini bertujuan untuk menemukan dan menuliskan setiap huruf dari kata, menemukan kata-kata dan frase yang terkait dengan topik tertentu. Contoh di sebelah menggambarkan jenis grafik tersebut. Setelah peserta didik membaca buku atau teks tentang binatang, guru memintanya untuk menuliskan jenis binatang atau hal-hal yang berhubungan dengan binatang. Hasil pekerjaan peserta didik kemudian didiskusikan.

1000 Binatang			
A Ayam	B Batu Bervirga Bersewa	C Cacing	D Daging
E Eling	F Flamingo	G Gajah	H Herbivora
I Insang Ikan	J Jerapah	K Kucing Kucing	L Leopard
M Macan Melahirkan	N Nuri Nuri	O Omelona	P Paruh
Q	R Rajungan	S Sapi	T Topi
U Ular Ubur-ubur	V Vivipar	W Whale	X Zoben

Brainstorming worksheet

2) Diagram Venn

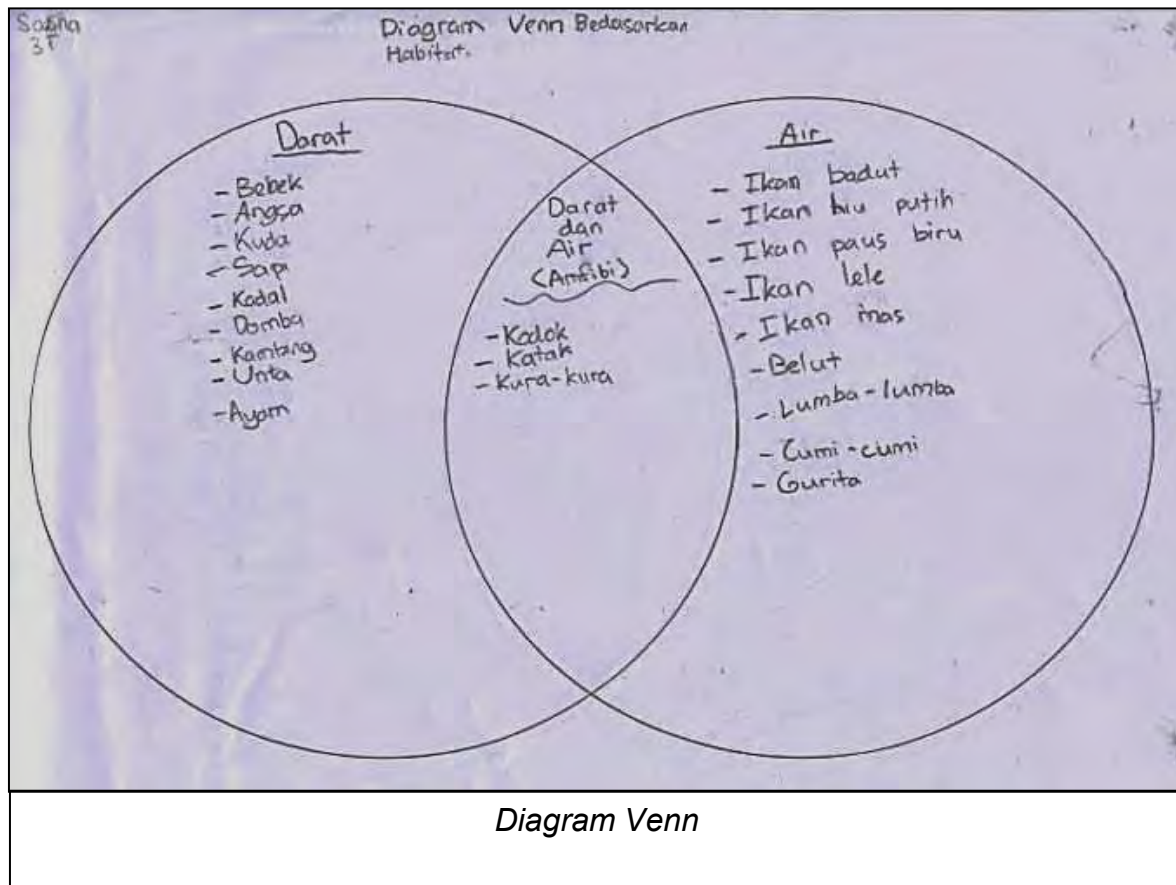


Diagram Venn adalah *graphic organizer* yang terdiri atas dua atau tiga lingkaran yang bertumpang tindih. Dalam matematika, diagram Venn digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara dua atau tiga set. Diagram Venn juga dapat digunakan dalam literasi untuk membandingkan dan mengontraskan karakteristik *item* lainnya, seperti kelompok orang, orang perorangan, buku, karakter, hewan, dan topik-topik lainnya.

3) KWHL Chart

TOPIK: Kelelawar

Apakah yang aku tahu? -Kelelawar makan buah-buahan -Kelelawar tidur nya terbalik	Apakah yang harus kuketahui? -ada berapa jenis kelelawar?? -kenapa kelelawar tidur terbalik? -kenapa kelelawar Suka di tempat lembab?
Bagaimana aku dapat mempelajarinya? -Cari di google -melihat di slide -baca buku -menonton di TV	Apa yang kupelajari? -Ternyata kelelawar species nya banyak yang aku ketahui -kelelawar kalong, kuping merah, dan vampir -cara berkembangnya vivipar (melahirkan)

KWHL Chart membantu siswa dalam mengidentifikasi binatang kelelawar

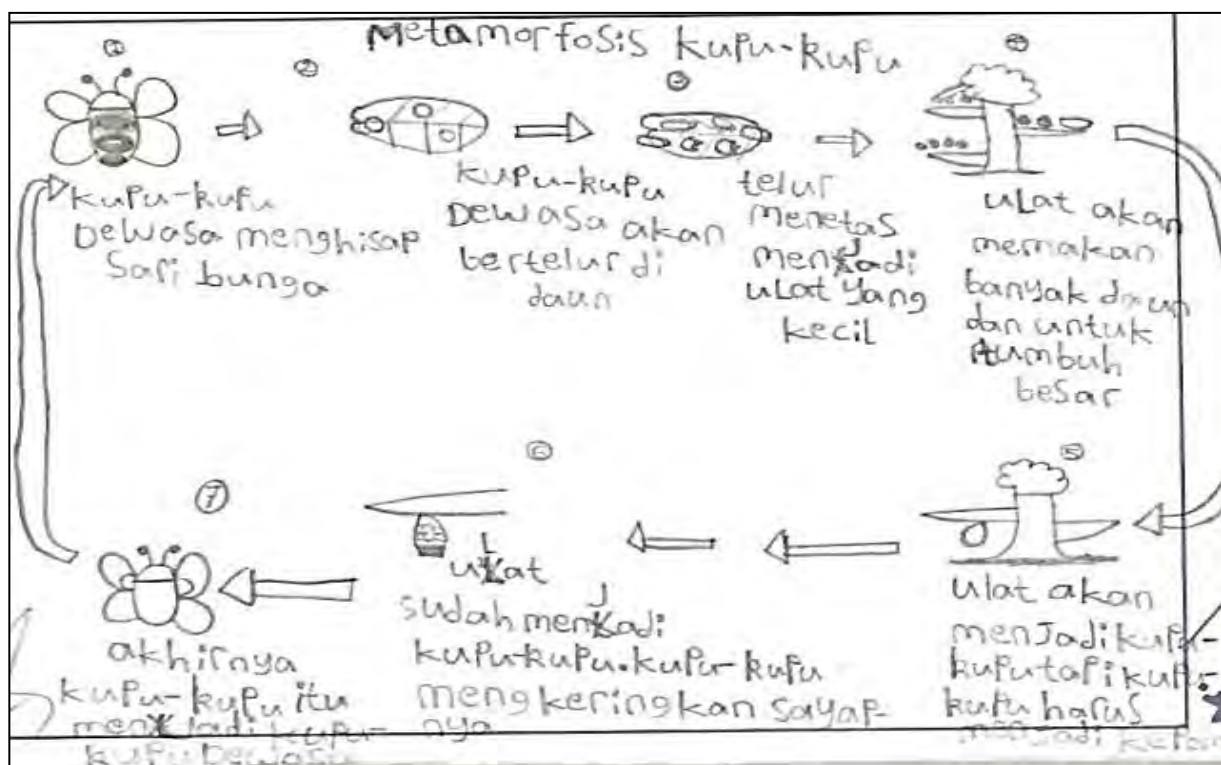
KWHL Chart adalah jenis *Graphic Organizer* yang membantu peserta didik mengatur apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka ingin pelajari tentang topik sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

Grafik ini harus digunakan sebelum, selama, dan setelah seorang peserta didik membaca tentang topik baru. Pengisian tabel membutuhkan persiapan peserta didik untuk membaca tentang suatu topik, bantuan dalam meninjau apa yang telah dipelajari tentang suatu materi, pemberian bantuan dalam memperoleh informasi lebih lanjut, dan mempersiapkan para peserta didik untuk menulis tentang apa yang telah mereka pelajari.

- K** singkatan dari apa yang sudah Anda TAHU tentang subjek.
W singkatan dari apa yang Anda INGIN untuk belajar.
H singkatan dari bagaimana cara Anda mempelajarinya.
L singkatan untuk apa yang Anda PELAJARI saat Anda membaca.

4) Diagram Siklus

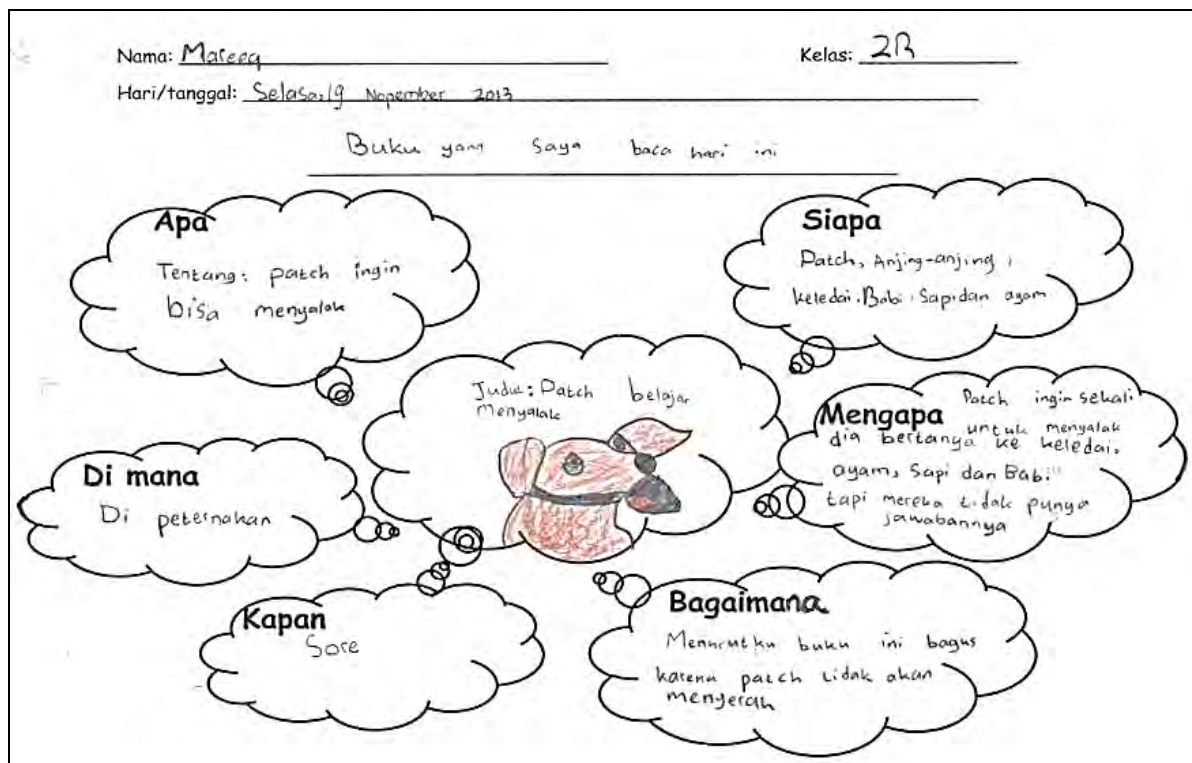
Diagram siklus adalah jenis *Graphic Organizer* yang menunjukkan bagaimana *item* yang terkait satu sama lain dalam siklus berulang. Diagram ini digunakan untuk menjelaskan siklus yang tidak memiliki awal dan ada akhir serta menunjukkan proses berulang. Dalam membuat diagram siklus, peserta didik harus mengidentifikasi peristiwa utama dalam siklus, bagaimana mereka berinteraksi, dan bagaimana siklus berulang.



5) Report Graphic Organizers

Report Graphic Organizers bertujuan untuk membantu menulis sebuah laporan tentang hewan atau topik lainnya. Sebelum menulis, peserta didik harus memikirkan dan membuat daftar topik utama yang akan diteliti dan dibahas dalam laporan. Beberapa topik yang dapat ditulis dalam laporan meliputi anatomi, habitat dan jangkauan, makanan, musuh, umur, dan hal lainnya yang sesuai dengan fakta.

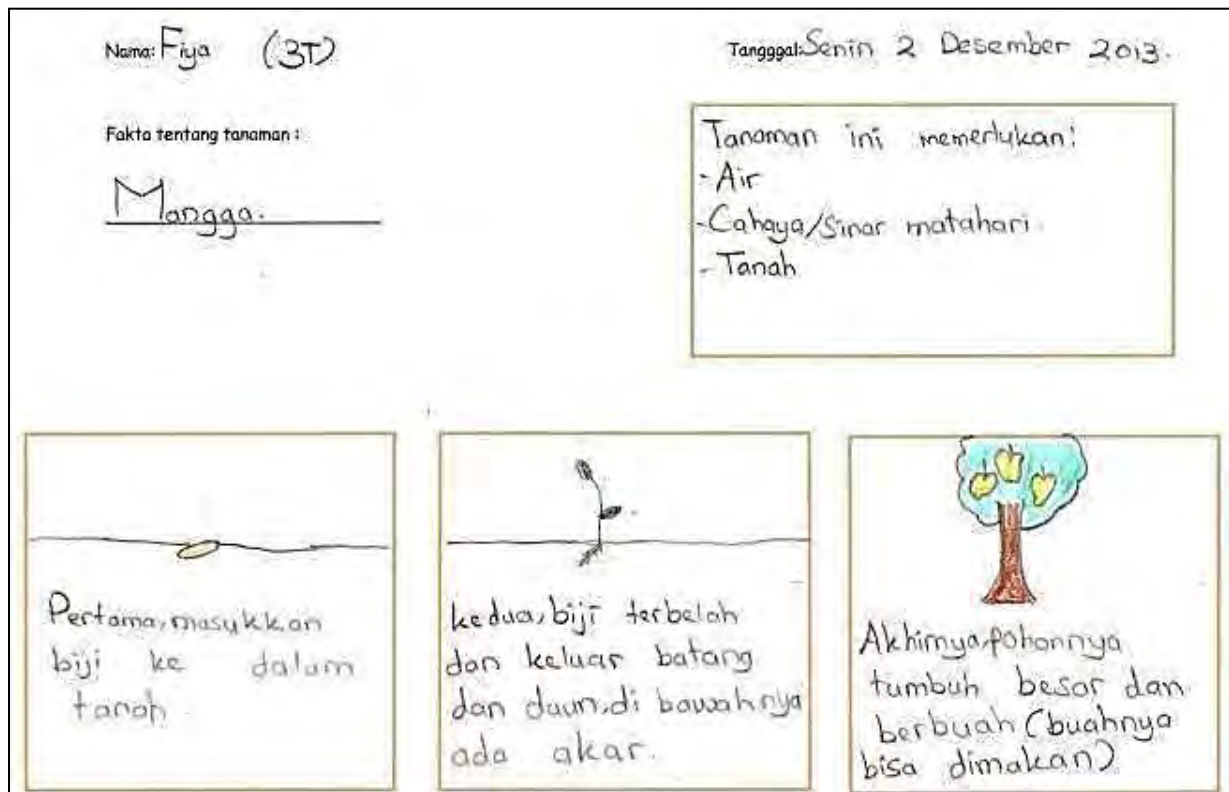
6) Storytelling Organizers



Peta cerita bergambar dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita. Unsur cerita tersebut meliputi karakter tokoh (penampilan mereka, kepribadian, dan motivasi), latar cerita (waktu dan tempat), masalah yang dihadapi oleh tokoh, bagaimana masalah dipecahkan/diselesaikan, dan hasilnya. Peta cerita ini menggunakan konsep 5W + 1H, yaitu siapa (*who*), kapan (*when*), di mana (*where*), apa (*what*), mengapa (*why*), serta bagaimana (*how*) cerita itu.

Penggunaan jenis di atas dapat membuat peserta didik lebih sistematis dalam membuat cerita karena sudah terbiasa dengan pola pikir di atas.

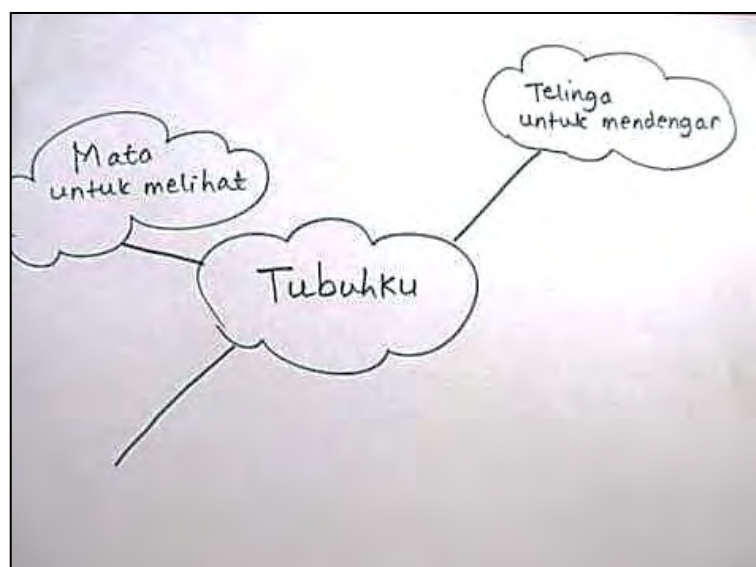
7) General Graphic



General graphic digunakan untuk melatih keterampilan menulis melalui identifikasi gambar. Peserta didik diminta untuk menggambar sebuah topik yang ditentukan, lalu menuliskan identifikasi gambar tersebut.

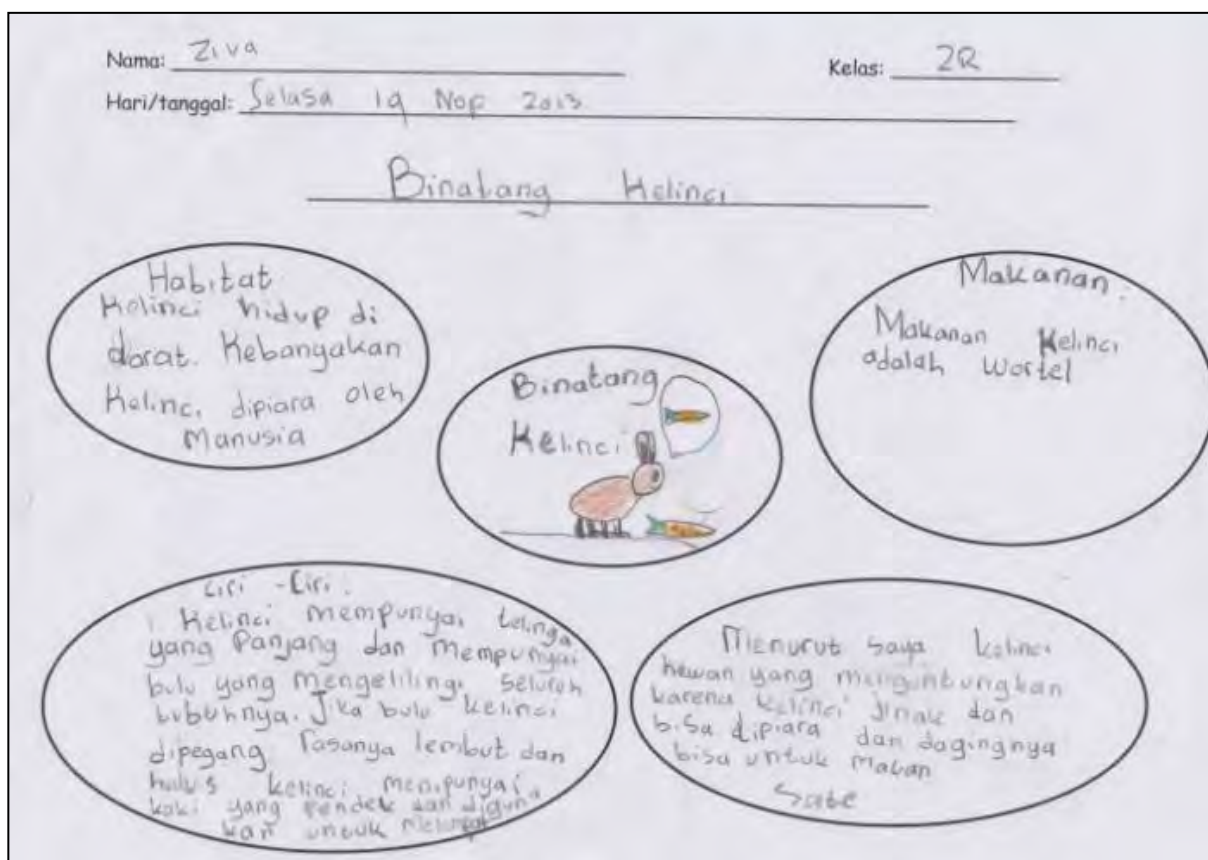
Praktik menggunakan *Graphic Organizer* di dalam kelas didahului dengan mempraktikkannya bersama-sama secara klasikal. Berikut adalah beberapa langkah praktis yang bisa dicoba.

- Guru menentukan jenis *Graphic Organizer* yang akan diperkenalkan dan menggambarinya di papan tulis.

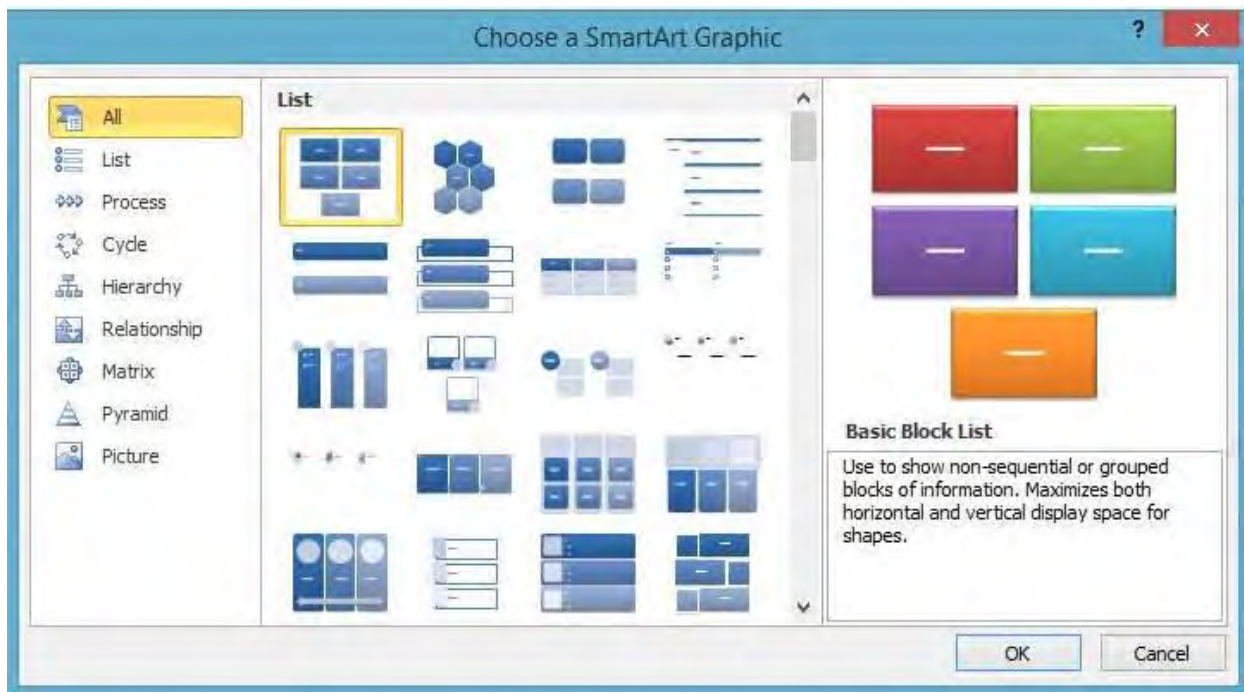


- b. Guru menentukan topik yang akan dibahas.
- c. Guru mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik dan menuliskan jawaban peserta didik di tempat yang sesuai.
(contoh: apa fungsi mata? Apa fungsi telinga?)
- d. Guru mengajukan pertanyaan sampai seluruh jawaban dianggap lengkap.
- e. Guru meminta peserta didik mempraktikkan *Graphic Organizer* dengan cara yang sama namun topik pembahasan berbeda.

Semakin sering guru mempraktikkan *Graphic Organizer* di depan kelas untuk topik yang berbeda, semakin sering peserta didik mempraktikkannya dan semakin mahir mereka menggunakannya. Apabila ini terjadi, secara mandiri peserta didik akan menggunakan *Graphic Organizer*.



Ada bermacam-macam jenis *graphic organizer* yang dapat digunakan untuk membantu mengidentifikasi informasi bacaan. Guru juga dapat memanfaatkan fasilitas insert **SmartArt** pada program Word untuk membuat *graphic organizer* sesuai fungsinya. Berikut tampilan layanan *insert SmartArt* pada program *Word*.



Pemanfaatan *graphic organizer* dapat memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik sebagai berikut.

Keuntungan bagi Guru	Keuntungan bagi Peserta didik
1. Membantu melihat tingkat kemampuan peserta didik. 2. Membantu untuk menilai proses berpikir peserta didik. 3. Membantu guru mendapatkan umpan balik proses belajar peserta didik.	1. Membantu memperjelas hubungan antara berbagai konsep yang sudah dipelajari. 2. Membantu peserta didik dalam meningkatkan membaca pemahaman. 3. Mendorong peserta didik untuk membuat sebuah keputusan. 4. Membantu peserta didik agar fokus.

	5. Mempermudah peserta didik untuk melakukan <i>brainstorming</i>. 6. Membantu peserta didik dalam mengorganisasi konsep dan ide. 7. Membimbing peserta didik dalam mendemonstrasikan proses berpikir mereka dalam bentuk lisan maupun tulisan.
--	---



LKP 2.2a

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!

Tanaman Padi

Padi adalah tanaman yang sangat penting di Indonesia. Padi menghasilkan beras. Banyak penduduk Indonesia yang mengonsumsinya. Padi dapat tumbuh di daerah panas dengan curah hujan tinggi. Daerah utama penghasil padi adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Sulawesi Selatan dan Sumatera Utara. Karawang, Jawa Barat, dikenal sebagai lumbung padi nasional.

Pertumbuhan padi dibagi menjadi 3 tahap besar, yakni pembentukan kecambah, penyiapan benih, dan pertumbuhan batang. Pada tahap pembentukan kecambah, benih atau biji padi dimasukkan ke dalam karung goni dan direndam satu malam di dalam air mengalir supaya kecambah benih terjadi bersamaan. Pada tahap penyiapan benih, kecambah benih ini ditanam di lahan sementara. Petani juga mengairi, memberi pestisida, dan pupuk pada kecambah benih yang ditanam ini. Benih atau bibit yang telah siap dipindahtanamkan ke sawah. Benih atau bibit tadi akan tumbuh hingga muncul ke permukaan. Bakal akar dan tunas akan menonjol keluar. Pada tahap pertumbuhan batang, batangnya tumbuh memanjang. Batang tanaman padi berbunga hingga menjadi gabah matang, berkembang penuh, keras, dan berwarna kuning. Gabah adalah bulir padi yang terbungkus dalam sekam (kulit padi). Gabah ini nantinya yang akan dijadikan benih lagi.



Secara berpasangan,

- diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tulis di kertas plano)!
- buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!



LKP 2.2b

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!

Rumah Adat Kajang Leko dan Bubungan Lima

Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya. Salah satunya keragaman rumah adatnya. Keragaman itu tentu saja memiliki perbedaan dan persamaan. Kali ini, kita akan membahas tentang dua rumah adat di pulau Sumatera, yaitu rumah adat Kajang Leko dan Bubungan Lima.

Kajang Leko merupakan rumah adat Jambi yang berbentuk rumah panggung. Rumah ini ditopang tiang besar dengan dua buah tangga untuk jalan masuk. Tangga yang ada di sebelah kanan merupakan tangga utama, sedangkan tangga di sebelah kiri menjadi tangga tambahan. Rumah adat ini memiliki 7 ruang, yaitu pelamban sebagai ruang tunggu tamu, gaho sebagai penyimpanan barang, masinding sebagai ruang musyawarah, ruang tengah yang tidak terpisah dari masinding, menalam sebagai kamar tidur, balik malintang yang berhadapan dengan masinding, bauman sebagai dapur. Bentuk rumah ini adalah rumah panggung dengan tujuan salah satunya untuk melindungi para penghuninya dari berbagai ancaman. Bentuk atap rumah adat Jambi terlihat seperti perahu serta dilengkapi cabang dengan bentuk melengkung dan saling bertemu. Pada dinding-dindingnya terdapat banyak ukiran dengan motif-motif yang beragam.



Satu lagi rumah adat di pulau Sumatera yang tidak kalah unik adalah Bubungan Lima yang terletak di Provinsi Bengkulu. Bagian atapnya disusun dari ijuk enau bisa juga sirap. Secara umum, rumah adat ini terdiri atas 9 ruang, yaitu berendo sebagai tempat menerima tamu, hall sebagai ruang keluarga, bilik gedang sebagai ruang tidur, bilik gadis sebagai ruang kamar anak gadis, ruang tengah sebagai ruang keluarga dekat, ruang makan, garang sebagai ruang menyimpan air, dapur, dan berendo belakang sebagai teras belakang. Ciri khusus rumah ini adalah bagian atap yang terbuat dari ijuk, seng, atau bambu. Bubungan yang dibuat dalam beragam bentuk. Seperti halnya fungsi rumah panggung yang lain, struktur panggung Bubungan Lima bertujuan untuk mempertahankan dari serangan musuh dari arah bawah rumah dengan dilengkapi tangga depan dan tangga belakang. Anak tangga ini berjumlah ganjil sebab berkaitan dengan adat dan kepercayaan setempat.



Secara berpasangan,

- diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tuliskan di kertas plano)!
- buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!



LKP 2.2c

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!



Pada hari Senin tanggal 22 Mei 2018 malam, Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kebencanaan Geologi (BPPTKG) Yogyakarta menjelaskan tentang status gunung berapi. Terdapat 4 tingkatan status gunung berapi, yaitu normal, waspada, siaga dan awas. Status yang pertama adalah normal. Status ini merupakan level

dasar yang berarti gunung berapi tidak mengalami perubahan aktivitas secara visual, seismik, dan kejadian vulkanik. Gunung berapi cukup aman dan tidak meletus hingga waktu tertentu. Status yang kedua adalah waspada. Status ini menandakan adanya peningkatan aktivitas gunung berapi. Pada tingkatan ini, mulai muncul aktivitas seismik, kejadian vulkanik, dan kenaikan aktivitas di atas level normal. Status selanjutnya adalah siaga. Status ini menandakan bahwa gunung berapi mengalami peningkatan kegiatan seismik secara intensif. Ada perubahan secara visual atau perubahan aktivitas kawah. Aktivitas dapat berlanjut ke letusan. Status yang terakhir adalah awas yang menandakan bahwa gunung berapi segera atau sedang meletus atau pada keadaan kritis yang dapat menimbulkan bencana. Letusan pembukaan dimulai dengan abu dan uap, serta letusan berpotensi terjadi dalam waktu lebih kurang 24 jam.

Secara berpasangan,

- c. diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tuliskan di kertas plano)!
- d. buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!



LKP 2.2d

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!



Jenis Makanan Hewan

Jenis makanan hewan dikelompokkan menjadi dua, yaitu makanan yang berupa tumbuhan dan makanan yang berupa hewan lain. Hewan yang memakan tumbuhan memilih bagian-bagian tumbuhan yang dapat dijadikan makanan. Ada hewan yang hanya memakan daun tumbuhan. Ada pula hewan yang hanya memakan batang, buah, atau hanya biji tumbuhan. Namun, ada beberapa jenis hewan yang memakan lebih dari satu bagian tumbuhan tersebut.

Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah daun. Hewan seperti ulat, rusa, dan zebra, merupakan beberapa contoh hewan yang memakan daun. Sementara itu, beberapa hewan menyukai batang tumbuhan. Sapi merupakan salah satu hewan yang menyukai batang tanaman padi dan jagung. Sedangkan hewan panda menyukai batang pohon bambu. Bagian tanaman berupa buah juga disukai hewan. Belatung senang memakan bagian dalam buah dan ini seringkali merugikan para petani buah-buahan. Burung-burung menyukai bagian tumbuhan yang berupa biji. Biji padi sering menjadi incaran burung pipit. Biji kenari sangat disukai para tupai.

Beberapa hewan memakan hewan yang lebih kecil sebagai makanannya. Hewan kecil ini menjadi mangsa bagi hewan yang lebih besar. Serangga menjadi makanan bagi hewan-hewan seperti katak atau cecak. Tikus menjadi makanan bagi kucing. Demikian juga dengan kelinci, yang menjadi makanan bagi burung elang.

Secara berpasangan,

- diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tuliskan di kertas plano)!
- buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!

MATERI PRESENTASI UNIT 2



I Introduction – 5'

Latar Belakang

1. Kegiatan membaca merupakan proses mengumpulkan berbagai informasi.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan karena banyaknya informasi yang ditemukan.
3. Informasi yang diperoleh melalui membaca perlu ditata atau dikelompokkan.
4. Guru perlu mengenalkan alat untuk membantu peserta didik mengelompokkan informasi tersebut.
5. *Graphic organizer* merupakan salah satu alat untuk membantu peserta didik dalam mengelompokkan informasi yang diperoleh saat membaca, sehingga peserta didik mampu memahami isi bacaan dengan baik.

Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan *graphic organizer* untuk mencapai keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik,
2. praktik memanfaatkan *graphic organizer* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tanoto PINTAR



C Connection – 10'

Urut Gagasan

1. Bagaimana kemampuan peserta didik Bapak/Ibu dalam memahami isi bacaan?
2. Apakah strategi dan media pembelajaran yang Bapak/ Ibu gunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan? Jelaskan!

Tanoto PINTAR

A Application – 120'

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran (70')

1. Ikutilah pemodelan pembelajaran oleh fasilitator!
2. Fasilitator berperan sebagai guru dan peserta sebagai peserta didik.
3. Ikutilah kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif!

Tanoto PINTAR

A Application – Lanjutan

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (20')

Secara berpasangan:

1. diskusikan berbagai aktivitas dalam pemodelan pembelajaran menggunakan LK 2.1!
2. presentasikan secara pleno dan pasangan lain memberikan komentar untuk temuan yang berbeda!

Tanoto PINTAR

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam memanfaatkan GO (terkait pertanyaan: apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dst)	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok Mengungkapkan kembali isi berdasarkan jawaban dalam GO	Menyajikan informasi Meringkas isi
Membaca	Membaca teks sesuai kelompoknya	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Mengisi GO sesuai pertanyaan	Mengidentifikasi informasi

Tanoto PINTAR

Penguatan

1. Jenis *graphic organizer* sangat beragam, guru dapat memilih dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan jenis teks bacaan.
2. GO merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi berbagai informasi, meringkas/ menyimpulkan, serta menyajikan informasi yang telah dipahaminya.

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3. Praktik Memanfaatkan *Graphic Organizer* (20')

1. Bacalah IT 2.1 secara individu!
2. Secara berpasangan, diskusikan berbagai jenis dan fungsi GO sesuai LK yang telah dibagikan!
3. Lakukan karya kunjung antarpasang dengan LK berbeda!
4. Fokus amatan dan komentar :
Jenis *Graphic Organizer* yang digunakan
Fungsi *Graphic Organizer* yang dipakai
5. Tuliskan komentar pada kertas tempel!

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

1. Apa saja keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik yang dapat dikembangkan dengan GO? Beri contoh kegiatan pembelajarannya!
2. Apa saja jenis dan fungsi GO?

Tanoto PINTAR

Penguatan

1. *Graphic Organizer* dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Demikian halnya dengan keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik.
2. Guru harus mampu memilih GO sesuai dengan jenis dan fungsinya untuk mengoptimalkan perkembangan keterampilan dan kompetensi peserta didik, khususnya dalam memahami isi bacaan.

Tanoto PINTAR

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan pada unit ini

Kelas IV

3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
---	--

Tanoto PINTAR

Kelas V

3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku
3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif
3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi

Tanoto PINTAR

Kelas VI

3.4 Menggali informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	4.4 Memaparkan informasi penting dari buku sejarah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta memperhatikan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif
--	--

Tanoto PINTAR

E Extension – 5'

Praktikkan dan manfaatkanlah *graphic organizer* sesuai dengan jenis dan fungsinya untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan!

Tanoto PINTAR

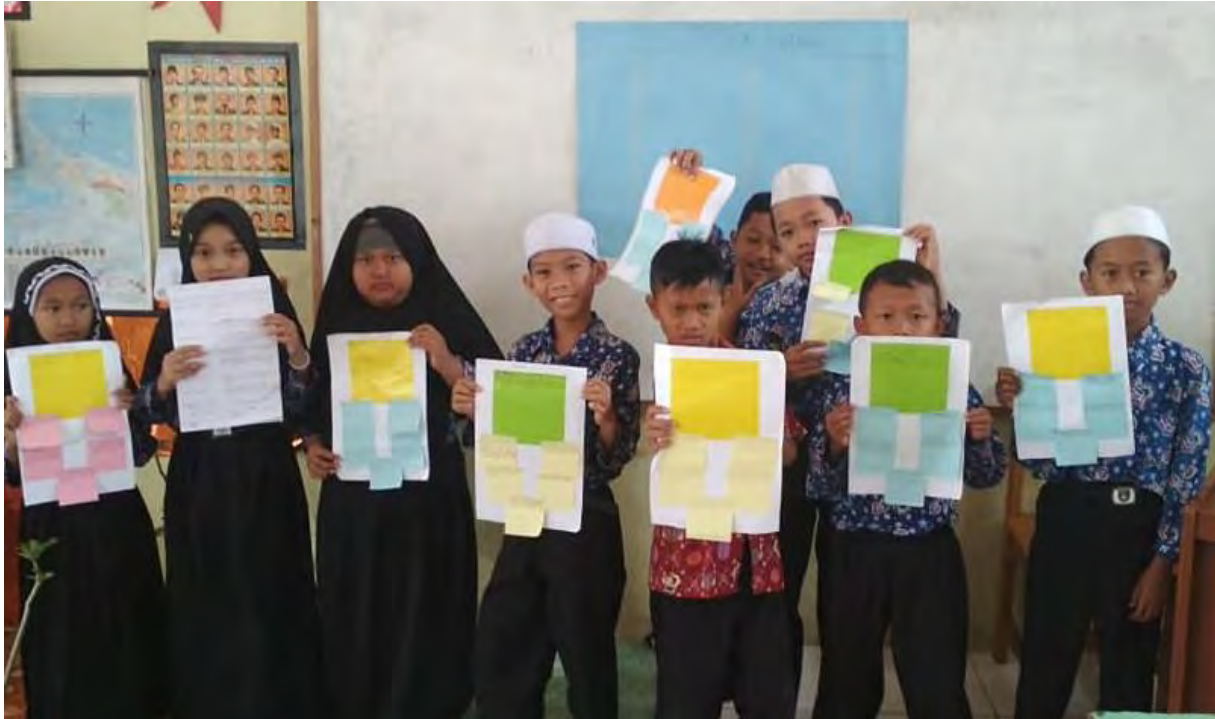


UNIT 3

STRATEGI MENENTUKAN GAGASAN POKOK TEKS

UNIT 3

Strategi Menentukan Gagasan Pokok Teks (120')



Penerapan strategi menentukan gagasan pokok teks yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami isi teks dengan baik.



Pendahuluan

Membaca dengan tujuan memahami isi teks sangat membutuhkan keterampilan menguasai gagasan-gagasan pokok yang ada di dalam teks tersebut. Pemahaman terhadap gagasan pokok teks diawali dengan pemahaman gagasan pokok yang terdapat dalam paragraf. Bila gagasan pokok paragraf-paragraf dapat dikuasai dengan baik, maka peserta didik bisa merumuskan untuk tataran yang lebih luas, yakni pokok pikiran subbab, bab, dan selanjutnya pokok pikiran suatu buku.

Menilik pentingnya pemahaman terhadap gagasan pokok dalam proses membaca, maka bekal pemahaman tersebut diberikan dalam pembelajaran di kelas tinggi SD/MI, khususnya

melalui muatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu kompetensi pengetahuan terkait dengan hal itu di antaranya adalah menentukan pokok pikiran dalam teks lisan/tulis, sedangkan kompetensi keterampilan di antaranya menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual (Permendikbud nomor 37 tahun 2018). Terkait dengan hal ini, maka para guru diamanahkan agar memfasilitasi peserta didik SD/MI kelas lanjut dalam menguasai kompetensi tersebut.

Masih ditemukan di sejumlah sekolah di beberapa daerah bahwa kemampuan peserta didik dalam menentukan pokok pikiran teks masih lemah. Lemahnya kemampuan itu dikhawatirkan akan berimbas kepada kemampuannya memahami isi teks. Berdasarkan hal ini, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran untuk menjadikan peserta didik mampu menentukan gagasan pokok teks dengan tepat.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Memahami strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks;
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 3
2. Lembar Kerja Peserta 3.1
3. Informasi Tambahan 3.1 Contoh Kegiatan Berdasar Pemodelan
4. ATK (Spidol, kertas plano, kertas HVS)
5. Skenario Pemodelan Pembelajaran
6. Bahan/ Perangkat Pemodelan (LKPD 3.1, gambar A_penari Bali, gambar B_keragaman baju adat)



Waktu

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 120 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Langkah-langkah Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (120')

Introduction 5 menit	Connection 10 menit	Application 90 menit	Reflection 10 menit	Extension 5 menit
Fasilitator menyampaikan - latar belakang, - tujuan, dan - garis besar kegiatan.	Urun pengetahuan terkait pembelajaran menentukan gagasan pokok	• Kegiatan 1: Pemodelan pembelajaran 'Menentukan gagasan pokok' (70') • Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (10) • Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10')	Peserta menjawab pertanyaan tentang strategi membelajarkan gagasan pokok kepada siswa.	Saran tindak lanjut: Mempraktikkan strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks.



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

Fasilitator membacakan buku cerita sebelum memulai sesi. Buku cerita yang telah disediakan.



Introduction (5 menit)

- (1) Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut.
 - Kemampuan menentukan gagasan pokok merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan dalam memahami teks.
 - Masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menentukan gagasan pokok teks.
- (2) Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini.
 - Memahami strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks;
 - Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks.



Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman terkait Membelajarkan Gagasan Pokok Teks

- (1) Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN dengan mengajukan pertanyaan:
 1. Selama ini bagaimana cara Bapak/Ibu membelajarkan peserta didik dalam ‘menentukan gagasan pokok’ suatu teks?
 2. Kendala apa sajakah yang dihadapi saat membelajarkan hal tersebut?
- (2) Fasilitator menuliskan jawaban peserta pada kertas plano/slide.

Catatan untuk Fasilitator

1. Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
2. Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang membelajarkan gagasan pokok suatu teks;
3. Jawaban peserta ditulis oleh fasilitator pada kertas plano atau diketik pada slide agar pengetahuan awal peserta diketahui.

A

Application (90 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Strategi Membelajarkan Gagasan Pokok (70')

- a. Fasilitator mengajak peserta untuk mengikuti kegiatan pemodelan dengan mengacu pada Skenario Pembelajaran yang sudah disiapkan. Seluruh peserta menjadi peserta didik dan fasilitator menjadi guru.
- b. Fasilitator meminta peserta untuk mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif

Catatan untuk Fasilitator

1. Baca dan pahami skenario pemodelan dengan baik.
2. Siapkan gambar, lembar kerja, dan peralatan yang dibutuhkan dalam pemodelan sesuai dengan jumlah peserta.
3. Fasilitator tidak diperkenankan membawa teks skenario saat pemodelan. Oleh karena itu, pastikan fasilitator memahami setiap langkah dan kebutuhan dalam skenario pemodelan.

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (10')

- a. Fasilitator membagikan LKP 3.1 kepada setiap pasangan.
- b. Secara berpasangan, peserta diminta berdiskusi tentang pemodelan yang telah diikuti.

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10')

- Fasilitator meminta tiap pasangan untuk presentasi dan pasangan lain memberikan komentar.
- Fasilitator memberikan penguatan dengan menampilkan tabel contoh kegiatan pemodelan (kunci jawaban LKP 3.1) melalui tayangan.

Catatan untuk Fasilitator

Fasilitator menayangkan tabel sebagai penguatan terkait kegiatan pemodelan. Tabel ini hanya contoh, jika ada peserta menemukan kegiatan lain yang mendukung capaian kompetensi berbahasa yang belum disebutkan dalam tabel dapat disampaikan sebagai tambahan.

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam menentukan kata/ kalimat utama dan pendukung dalam kalimat/ paragraf.	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Menyampaikan gagasannya terkait kata/ kalimat utama dan pendukung. Mempresentasikan hasil diskusi berpasangan.	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks bacaan Membaca informasi tambahan	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Menuliskan kata/ kalimat utama dan pendukung sesuai pertanyaan	Mengidentifikasi informasi
	Menyusun gagasan pokok paragraf berdasarkan gagasan pokok kalimat utama dan pendukung.	Meringkas isi

R

Reflection (10 menit)

Fasilitator memeriksa ketercapaian tujuan dari sesi, dengan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Bagaimana strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks kepada peserta didik?
- b. Keterampilan dan kompetensi berbahasa apa saja yang dapat dikembangkan melalui penerapan strategi tersebut? Beri contoh kegiatan pembelajarannya!

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Praktikan strategi membelajarkan gagasan pokok di kelas Bapak/Ibu!
2. Amatilah:
 - Apakah langkah-langkah pembelajaran 'menentukan gagasan pokok' cukup efektif?

Skenario Pemodelan Pembelajaran

Topik/Unit : Strategi dalam Menentukan Gagasan Pokok
Kelas : IV SD/MI
Waktu : 2 x 35 menit
Tema : Indahnya Kebersamaan
Subtema : Keberagaman Budaya Bangsaku

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.
- 4.1 Manata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan.

Indikator

- 3.1.1 Peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual.
- 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf.
- 3.1.2 Peserta didik dapat menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf.
- 4.1.1 Peserta didik dapat menyajikan gagasan pokok paragraf secara lisan atau tulis.

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab isi gambar, peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks visual secara lisan dengan tepat.
2. Melalui tanya jawab, peserta didik mampu menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari kalimat sederhana secara lisan dengan tepat.
3. Melalui diskusi, peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat utama dan kalimat penjelas dalam paragraf dengan tepat.
4. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam paragraf dengan benar.

5. Melalui pemanfaatan GO, peserta didik dapat menyajikan gagasan pokok dan gagasan pendukung secara tulis dengan sistematis.

Metode Pembelajaran : tanya jawab, diskusi

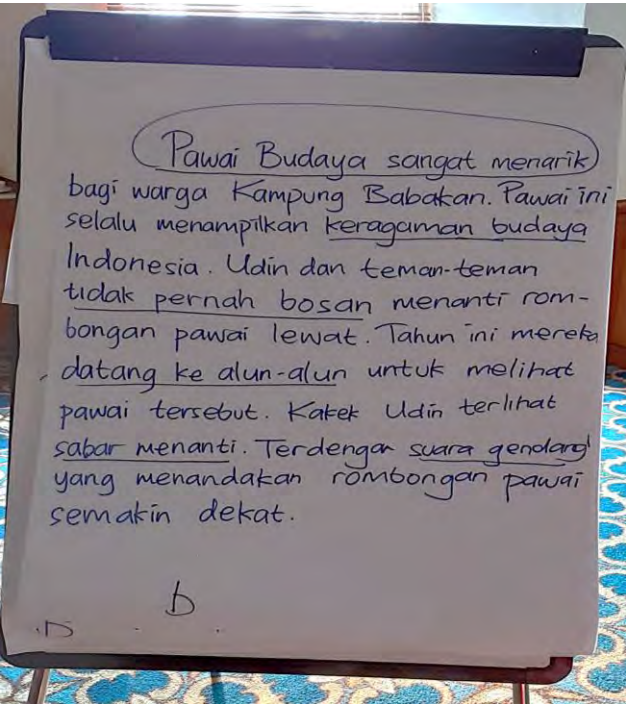
Media Pembelajaran : Teks bacaan “Pawai Budaya”, gambar penari Bali dan gambar pakaian adat daerah

Sumber Belajar : Buku Guru, Buku Peserta didik, Sumber-sumber dari Internet

Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Pengelolaan Kelas	Waktu
Pendahuluan		
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: “anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang kalimat utama dan penjelas, serta gagasan pokok dan gagasan penjelas”	Klasikal	5 menit
2. Guru melakukan apersepsi, “Berdasar bacaan yang telah kalian baca pada kegiatan literasi pagi, bagaimana cara kalian mengetahui inti bacaan itu?” Hari ini, kita akan membahas tentang bagaimana menemukan inti bacaan.”		
Inti		
Langkah 1: Gagasan Pokok dalam Gambar	Klasikal	10 menit
3. Peserta didik mengamati gambar A (gambar seorang penari bali).		
4. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru: “ Tentang apakah gambar ini? ”. Guru menguatkan, “Ya kalian benar, gambar ini tentang penari bali . Itu gagasan pokok gambar ini.		
5. Peserta didik mengamati gambar B (gambar aneka baju adat daerah).		

6. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru: “Tentang apakah gambar ini?”. Guru menguatkan, “Ya kalian benar, ada banyak hal yang ada dalam gambar, tetapi gagasan pokok gambar ini adalah tentang pakaian adat daerah.” Guru menyampaikan detail gambar yang membantu peserta didik mengetahui hal tersebut.		
Langkah 2: Gagasan Pokok dalam Kalimat Tunggal 1. Peserta didik mencermati frasa/ kalimat yang telah ditulis guru di papan tulis: <i>Tarian itu indah.</i> 2. Guru menyampaikan bahwa setiap kalimat mengandung gagasan pokok, yaitu tentang kalimat itu. 3. Salah seorang peserta didik diminta untuk melingkari kata yang menjadi pokok/ inti kalimat tersebut, dengan menjawab pertanyaan, “kalimat ini tentang apa?” 4. Guru memberi penguatan, “Ya benar! Kalimat ini tentang tarian.” Tarian itu indah.	Klasikal	5 menit
Langkah 3: Gagasan Pokok dan Pendukung dalam Kalimat 5. Guru melakukan hal yang sama untuk kalimat: <i>Penari cantik berasal dari Bali.</i> 6. Setelah peserta didik melingkari gagasan pokok, guru menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggiring peserta didik menemukan gagasan-gagasan pendukung dalam kalimat.	Klasikal	10 menit

7. Peserta didik menggarisbawahi kata-kata yang merupakan gagasan pendukung dari gagasan utama yang telah ditemukannya (<i>cantik, Bali</i>). 8. Guru menyampaikan penguatan bahwa gagasan pendukung adalah semua informasi yang menjelaskan gagasan pokok. <u>Penari</u> <u>cantik</u> berasal dari <u>Bali</u>.		
Langkah 4: Gagasan Gagasan Pokok dan Pendukung dalam Paragraf 9. Peserta didik membaca senyap penguatan materi <i>Kalian Harus Tahu!</i> (LKPD 3.1a.) 10. Peserta didik berdiskusi dalam mengerjakan LKPD 3.1b. 11. Salah satu pasangan presentasi hasil diskusi. 12. Pasangan yang lain memberikan komentar. 13. Guru memberikan umpan balik, konfirmasi, dan penguatan dengan membahas jawaban LKPD 3.1b. dan menuliskannya di papan tulis. 	Individu Pasangan Klasikal	30

Kegiatan Penutup		
Peserta didik melakukan refleksi: - Peserta didik menjelaskan pengertian dan langkah-langkah dalam menentukan pokok pikiran. - Peserta didik menyampaikan hal yang belum paham. - Peserta didik menyampaikan kesan mengikuti pembelajaran	Klasikal	10 menit
		70 menit



Gambar A



Gambar B



LKPD 3.1a

KALIAN HARUS TAHU!

Gagasan Pokok dan Pendukung dalam Paragraf

Bacalah informasi berikut dengan cermat!



Tahukah Kalian?

- ✓ Setiap paragraf mempunyai gagasan pokok yang berupa ide utama yang dibahas dalam paragraf diperkuat oleh gagasan pendukung.
- ✓ Sebuah paragraf mengandung kalimat utama dan kalimat pendukung.
- ✓ Kalimat utama mengandung gagasan pokok.
- ✓ Kalimat utama merupakan kalimat yang **diterangkan oleh kalimat-kalimat lain** (kalimat pendukung).
- ✓ Kalimat utama dapat berada di **Awal/ Belakang/ Campuran**.

Awal	Belakang	Campuran
•Lihat kalimat nomer 2 . Jika ada kata repetisi (kata yang diulang dari kalimat 1)/ kata tunjuk (ini, itu, tersebut)/ kata ganti orang (ia, mereka, -nya), maka kalimat utama berada di awal paragraf.	•Kalimat tersebut terdapat simpulan, konjungsi antarkalimat (oleh karena itu, oleh sebab itu, dengan demikian), atau kata penegasan (jadi atau bahkan).	•Jika dua-duanya ada, di awal dan di akhir maka berjenis Campuran.

- ✓ Gagasan Pokok dapat diketahui dari kata-kata kunci/ penting di dalam kalimat utama, dapat tersirat dan tersurat (persis sama dengan kalimat utama).
- ✓ Gagasan pendukung adalah uraian atau tambahan informasi untuk gagasan pokok.



LKPD 3.1b

Menentukan Kalimat Utama dan Gagasan Pokok



Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat.

Petunjuk!

- Bacalah dengan cermat paragraf di atas!
- Tuliskan kalimat-kalimat penyusun paragraf pada tabel di bawah ini!
- Cermati setiap kalimat yang kalian tuliskan dengan panduan informasi *Kalian Harus Tahu!*
- Tentukan kalimat tersebut sebagai kalimat utama atau kalimat pendukung (beri tanda ✓)!

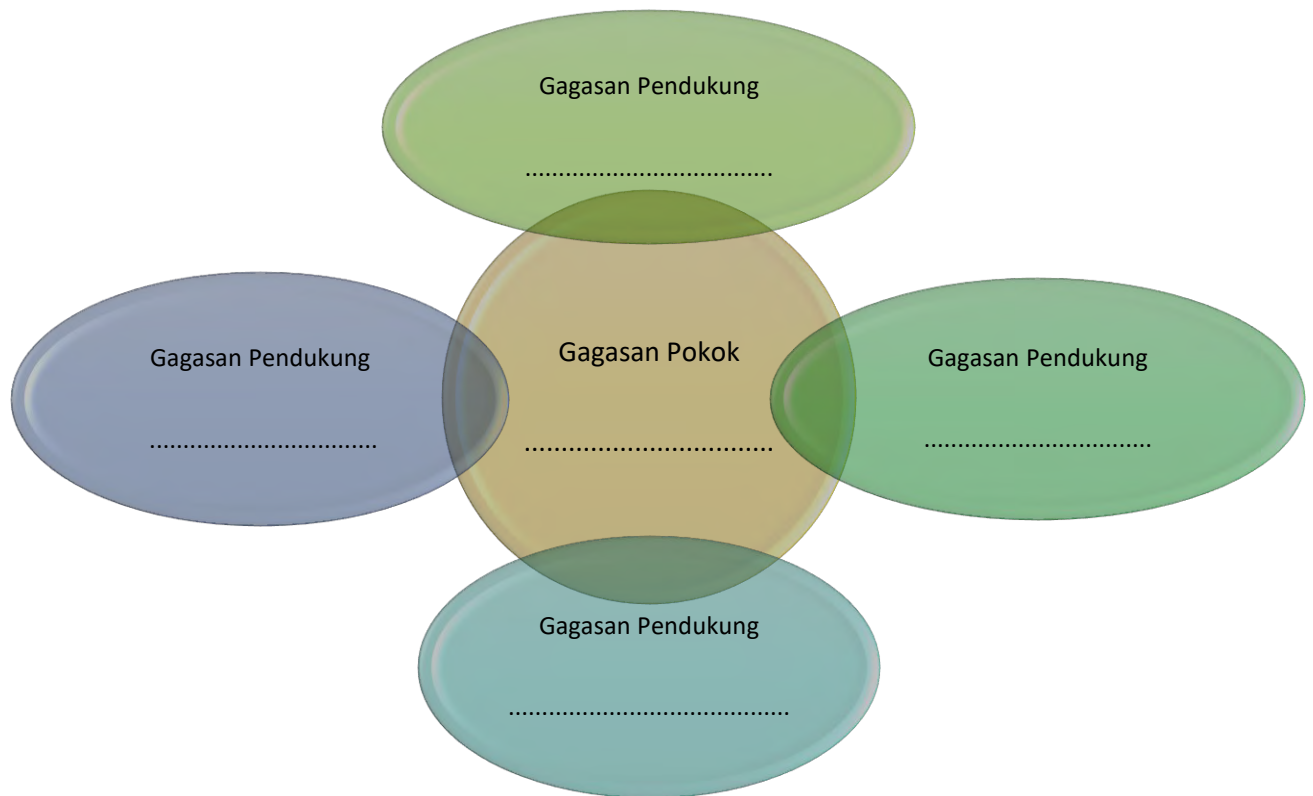
Kalimat Ke -	Kalimat	Kategori		Alasan
		Kalimat Utama	Kalimat Penjelas	
Kalimat 1				
Kalimat 2				
Kalimat 3				

Kalimat 4				
Kalimat 5				
Kalimat 6				

- e. Lingkarilah gagasan pokok yang terdapat dalam kalimat utama pada tabel!
- f. Garis bawahi kata-kata pada tabel yang menunjukkan gagasan pendukung dalam kalimat-kalimat pendukung.
- g. Salinlah gagasan pokok dan gagasan pendukung pada tabel ke dalam *graphic organizer* yang telah disediakan.

Kalimat Utama:

.....



Gagasan Pokok Paragraf

.....

.....



LKP 3.1

Diskusi Pemodelan Pembelajaran

1. Tuliskan kegiatan belajar yang telah Bapak/ Ibu alami selama mengikuti kegiatan pemodelan pembelajaran!

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)

Keterangan: *)

Kelompokkan kegiatan yang telah Bapak/ Ibu alami dalam kompetensi berbahasa sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi Informasi
 - b. Meringkas/ Menyimpulkan Isi
 - c. Menyajikan Informasi
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan teknik membelajarkan gagasan pokok pada pemodelan yang telah dilakukan?



Informasi Tambahan 3.1

Contoh Kegiatan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam menentukan kata/ kalimat utama dan pendukung dalam kalimat/ paragraf.	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Menyampaikan gagasannya terkait kata/ kalimat utama dan pendukung. Mempresentasikan hasil diskusi berpasangan.	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks bacaan Membaca informasi tambahan	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Menuliskan kata/ kalimat utama dan pendukung sesuai pertanyaan	Mengidentifikasi informasi
	Menyusun gagasan pokok paragraf berdasarkan gagasan pokok kalimat utama dan pendukung.	Meringkas isi

MATERI PRESENTASI UNIT 3



I Introduction – 5'

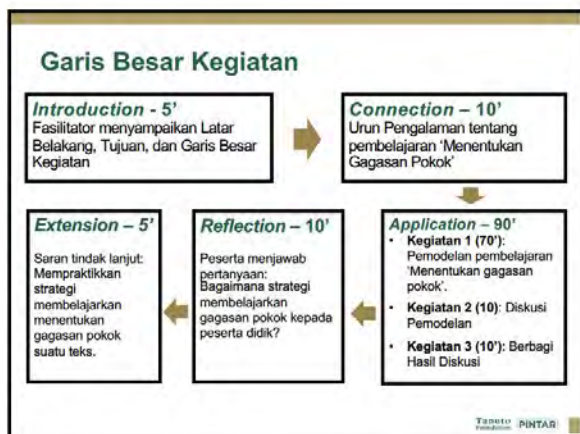
Latar Belakang

- Kemampuan menentukan gagasan pokok merupakan salah satu kemampuan yang diperlukan dalam memahami teks.
- Masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik menentukan gagasan pokok teks.

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. menjelaskan strategi membelajarkan gagasan pokok teks;
2. mengidentifikasi keterampilan dan kompetensi berbahasa dalam penerapan strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks.



C Connection – 10'

Urun Gagasan/Pengalaman

1. Selama ini bagaimana cara Bapak/Ibu membelajarkan peserta didik dalam 'menentukan gagasan pokok' suatu teks?
2. Kendala apa sajakah yang dihadapi saat membelajarkan hal tersebut?

A Application – 95'

Kegiatan 1: Pemodelan Strategi Membelajarkan Gagasan Pokok (70')

- Ikutilah pemodelan pembelajaran oleh fasilitator!
- Fasilitator berperan sebagai guru dan peserta sebagai peserta didik.
- Ikutilah kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif!

Tanoto PINTAR

A Application

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (10')

Secara berpasangan:
diskusikan berbagai aktivitas dalam pemodelan pembelajaran menggunakan LK 3.1!

Tanoto PINTAR

A Application

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10')

Presentasikan dan pasangan lain memberikan komentar untuk temuan yang berbeda!

Tanoto PINTAR

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam menentukan kata/ kalimat utama dan pendukung dalam kalimat/ paragraf.	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Menyampaikan gagasannya terkait kata/ kalimat utama dan pendukung. Mempresentasikan hasil diskusi berpasangan.	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks bacaan Membaca informasi tambahan	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Menuliskan kata/ kalimat utama dan pendukung sesuai pertanyaan Menyusun gagasan pokok paragraf berdasarkan gagasan pokok kalimat utama dan pendukung.	Mengidentifikasi informasi Meringkas isi

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

Refleksi

1. Bagaimana strategi membelajarkan gagasan pokok suatu teks kepada peserta didik?
2. Keterampilan dan kompetensi berbahasa apa saja yang dapat dikembangkan melalui penerapan strategi tersebut? Beri contoh kegiatan pembelajarannya!

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

- Praktikkanlah strategi membelajarkan gagasan pokok di kelas Bapak/Ibu!
- Amatilah:
 - Apakah langkah pembelajaran 'menentukan gagasan pokok' cukup efektif?

Tanoto PINTAR

UNIT 4

KECAKAPAN LITERASI VISUAL

UNIT 4

Kecakapan Literasi Visual (120 menit)



Gambar untuk menyampaikan ide.



Pendahuluan

Kecakapan yang dibutuhkan di abad 21 di antaranya adalah kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah secara kreatif, berkolaborasi, serta berkomunikasi dengan baik. Guru perlu membantu peserta didik agar kecakapan ini berkembang secara maksimal. Berbagai inovasi budaya literasi diperlukan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan peserta didik secara lebih menyeluruh dan bermakna. Salah satu wujud inovasi budaya literasi adalah pengembangan literasi visual peserta didik yang merupakan kemampuan memahami dan menyajikan gambar, pesan visual, atau informasi yang divisualisasikan.

Kreativitas guru dalam membelajarkan kecakapan literasi visual akan mendorong peserta didik menghasilkan karya yang merupakan implementasi dari kecakapan literasi visualnya, salah satunya melalui kegiatan menggambar. Sebagai sebuah proses kreativitas yang muncul dari dalam diri peserta didik, menggambar, bukan hanya kegiatan meniru, tetapi kesungguhan melakukan kegiatan melukis sesuatu yang membutuhkan waktu untuk mencoba, bereksperimen, bereksplorasi terkait banyak hal di lingkungan sekitarnya. Fokus peserta didik terhadap sesuatu objek menjadi dasar dan pijakannya dalam berpikir, bekerja, merasakan, dan memaknai sebuah gambar.

Interaksi dan hubungan antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan lingkungan akan tercipta dalam aktivitas menggambar. Dalam pelaksanaannya, menggambar dapat meningkatkan kognitif, mengembangkan kreativitas, dan perkembangan mental peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu melatih kemampuan literasi visual peserta didik sejak dini melalui kegiatan menggambar yang terintegrasi dalam setiap pembelajaran yang diselenggarakannya.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. memilih kegiatan yang dapat meningkatkan kecakapan literasi visual peserta didik,
2. mempraktikkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kecakapan literasi visual peserta didik.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 4
2. Lembar Kerja Peserta 4.1 diskusi pemodelan
3. Lembar Kerja Peserta 4.2a dan 4.2b: praktik literasi visual
4. ATK (Spidol, kertas plano, kertas HVS)
5. Skenario pembelajaran untuk pemodelan
6. LKPD 4.1 melanjutkan cerita
7. Informasi Tambahan 4.1 Contoh Kegiatan Berdasar Pemodelan



Waktu 120'

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 120 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Langkah-langkah Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (120')

Introduction – (5') Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Connection – (10') Urun pengetahuan terkait kecakapan literasi visual	Application – (90') Kegiatan 1: (70') Pemodelan Kegiatan 2: (10') Diskusi terkait kegiatan pemodelan Kegiatan 3: (10') Praktik literasi visual	Reflection – (10') Peserta menjawab pertanyaan mengenai literasi visual	Extension – (5') Saran tindak lanjut: Praktik salah satu kegiatan literasi visual
---	---	--	---	--



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I Introduction (5 menit)

- (1) Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut (2')
 - Kecakapan literasi visual ditentukan oleh pemahaman bacaan
 - Kecakapan literasi visual harus diajarkan
 - Guru perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat kegiatan yang mendukung kecakapan literasi visualnya
 - Dibutuhkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang membantu kecakapan literasi visual peserta didik
- (2) Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini. (3')

C Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman terkait Kecakapan Literasi Visual (10')

- (1) Fasilitator mengajak peserta untuk mengamati tayangan tentang bentuk-bentuk pesan visual di tempat umum

- (2) Fasilitator menayangkan berbagai hasil karya peserta didik yang menunjukkan kecakapan literasi visual.
- (3) Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN terkait tayangan.
 1. Kecakapan apa yang dibutuhkan untuk memahami pesan gambar tersebut?
 2. Mengapa membaca pesan pada gambar penting?
 3. Bagaimana guru dapat mengembangkan kecakapan peserta didik dalam memahami gambar?
- (4) Fasilitator memberi penguatan tentang *kecakapan literasi visual* dan manfaatnya bagi peserta didik.
- (5)

Catatan untuk Fasilitator

- Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
- Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang *kecakapan literasi visual*

A *Application* (90 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Kecakapan Literasi Visual (70')

(Kegiatan pemodelan mengacu kepada skenario yang sudah disiapkan)

- a. Fasilitator mengajak peserta untuk mengikuti kegiatan pemodelan.
- b. Seluruh peserta menjadi peserta didik dan fasilitator menjadi guru.
- c. Peserta diminta untuk mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif.

Catatan untuk Fasilitator

1. Baca dan pahami skenario pemodelan dengan baik.
2. Siapkan gambar, lembar kerja, dan peralatan yang dibutuhkan dalam pemodelan sesuai dengan jumlah peserta.
3. Fasilitator tidak diperkenankan membawa teks skenario saat pemodelan. Oleh karena itu, pastikan fasilitator memahami setiap langkah dan kebutuhan dalam skenario pemodelan.

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan Kecakapan Literasi Visual (10')

- Fasilitator membagikan LKP 4.1 tentang kegiatan pembelajaran pemodelan kepada setiap pasangan.
- Secara berpasangan, peserta diminta berdiskusi tentang pemodelan yang telah diikuti.
- Fasilitator meminta tiap pasangan untuk presentasi dan pasangan lain memberikan komentar.
- Fasilitator memberikan penguatan dengan menampilkan tabel contoh kegiatan pemodelan (kunci jawaban LKP 4.1) melalui tayangan.
- Fasilitator membagi Informasi Tambahan 4.1 tentang Contoh Kegiatan Berdasar Pemodelan.

Catatan untuk Fasilitator

- Peserta aktif menyimak, membaca dan memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman kelompoknya.
- Setiap peserta memiliki kesempatan untuk menghasilkan karyanya sendiri menggunakan kata-katanya sendiri.
- Setiap peserta memiliki kesempatan untuk memahami gambar yang ada

Fasilitator menayangkan tabel sebagai penguatan terkait kegiatan pemodelan. Tabel ini hanya contoh, jika ada peserta menemukan kegiatan lain yang mendukung capaian kompetensi berbahasa yang belum disebutkan dalam tabel dapat disampaikan sebagai tambahan.

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak gambar, pembacaan cerita, pertanyaan guru terkait isi bacaan	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Menyampaikan gagasannya terkait isi cerita Menceritakan kembali cerita yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi secara lisan	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks visual	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Menuliskan kata/ kalimat/ cerita berdasarkan teks visual	Mengidentifikasi informasi
	Menceritakan kembali cerita yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi dalam teks visual	Meringkas isi

Kegiatan 3: Praktik Literasi Visual (10')

- Fasilitator membagikan LKP 4.2a dan LKP 4.2b Praktik Literasi Visual, masing-masing pasangan mendapatkan LKP berbeda.
- Secara berpasangan, peserta diminta berdiskusi tentang praktik literasi visual.
- Fasilitator meminta tiap pasangan untuk presentasi dan pasangan lain memberikan komentar.

R

Reflection (10 menit)

Fasilitator memeriksa ketercapaian tujuan dari sesi, dengan pertanyaan sebagai berikut.

- Mengapa kecakapan visual peserta didik perlu dikembangkan?
- Bagaimana kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kecakapan literasi peserta didik?

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk mempraktikkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecakapan literasi visual di kelas.

Catatan untuk Fasilitator

- Pada akhir kegiatan, fasilitator membagikan informasi tambahan IT 4.1.



Skenario Pemodelan Pembelajaran Unit 4

Topik : Kecakapan Literasi Visual
 Kelas : VI
 Waktu : 2 x 35 menit
 Kompetensi Dasar :

3.10 Mengaitkan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi.	4.10 Menyajikan hasil pengaitan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi secara lisan, tulis, dan visual.
--	--

Tujuan Pembelajaran :

1. Peserta didik mampu menjelaskan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita.
2. Peserta didik mampu mengaitkan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita dengan pengalaman pribadi.
3. Peserta didik mampu menceritakan kembali peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita secara visual.
4. Peserta didik mampu menyajikan hasil pengaitan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita dengan pengalaman pribadi secara visual.

Indikator

- 3.10.1 Peserta didik mampu menjelaskan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita.
- 3.10.2 Peserta didik mampu mengaitkan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita dengan pengalaman pribadi.
- 4.10.1 Peserta didik mampu menceritakan kembali peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita secara visual.
- 4.10.2 Peserta didik mampu menyajikan hasil pengaitan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita dengan pengalaman pribadi secara visual.

Metode Pembelajaran : diskusi

Media Pembelajaran : buku cerita bergambar, berbagai gambar

Sumber Belajar : teks cerita

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas (I, Ps, Klp, Klas.)	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan		
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, “Hari ini kita akan belajar tentang menemukan dan menyajikan informasi melalui gambar.”	Klasikal	5 menit
2. Guru melakukan apersepsi. Guru menyajikan gambar tentang simbol pembeda laki-laki dan perempuan pada toilet umum. “anak-anak, pernahkah kalian melihat ini? Di mana?”		

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas (I, Ps, Klp, Klas.)	Waktu (menit)
Apa Maksud gambar ini?" Nah, hari ini kita akan membahas lebih dalam tentang menemukan dan menyajikan informasi melalui gambar."		
Kegiatan Inti		
3. Peserta didik mengamati gambar sampul buku cerita.	Klasikal	60 menit
4. Guru bertanya apakah peserta didik pernah mengalami kejadian seperti tokoh yang ada di sampul buku.		
5. Beberapa peserta didik menyampaikan pengalamannya terkait kejadian sesuai sampul cerita.		
6. Guru membacakan cerita secara utuh dari buku yang telah ditunjukkan.		
7. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai kejadian dalam cerita, keterkaitan cerita dengan pengalaman peserta didik, menanyakan lanjutan cerita.		
8. Seorang peserta didik menggambar lanjutan cerita yang dikaitkan dengan pengalamannya di papan tulis.		
9. Guru dan peserta didik menuliskan lanjutan cerita.		
10. Peserta didik berdiskusi menyelesaikan tugas berdasarkan LKPD 4.1 tentang melanjutkan cerita.	Ps	
11. Peserta didik melakukan kunjung karya.	Klasikal	
12. Guru memberikan penguatan.		
Kegiatan Penutup		
1. Guru mengajukan pertanyaan: a. Bagaimana perasaanmu saat belajar tadi? b. Apakah ada yang mengalami kesulitan?	Klasikal	5 menit
Total waktu		70

I = Individual; Ps = Pasangan; Klp = Kelompok; Klas – Klasikal

Gambar diprint untuk kegiatan apersepsi pada pemodelan



Gambar diprint untuk kegiatan apersepsi pada pemodelan





Lembar Kerja Peserta Didik 4.1 Melanjutkan Cerita

Petunjuk:

1. Cermatilah gambar berikut!



2. Jika kalian menjadi tokoh dalam gambar tersebut, hal apa saja yang dapat kalian lakukan? Buatlah gambar berseri dan tuliskan cerita kalian di bawah masing-masing gambar!

LKP 4.1

Diskusi Pemodelan Pembelajaran Kecakapan Literasi Visual

1. Tuliskan kegiatan belajar yang telah Bapak/ Ibu alami selama mengikuti kegiatan pemodelan pembelajaran!

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)

Keterangan: *)

Kelompokkan kegiatan yang telah Bapak/ Ibu alami dalam kompetensi berbahasa sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi Informasi
 - b. Meringkas/ Menyimpulkan Isi
 - c. Menyajikan Informasi
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan teknik membelajarkan kecakapan literasi visual pada pemodelan yang telah dilakukan?



Lembar Kerja Peserta 4.2a Menyajikan Cerita

Pasangan A

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat teks *Aku dan Si Jalu* secara individu!
2. Diskusikan bersama pasangan tentang isi bacaan *Aku dan Si Jalu*!
3. Buatlah gambar-gambar cerita berdasarkan isi bacaan di kertas HVS!
4. Urutkan dan tempelkan hasil gambar-gambar pada kertas plano!
5. Ceritakan kembali cerita *Aku dan Si Jalu* menggunakan gambar (no.4) pada pasangan lain!

Aku dan Si Jalu

Aku menemukan sebutir telur ayam.

Telur itu dierami induk ayamku.

Setelah 21 hari, telur itu menetas. Aku beri nama si Jalu.

Si Jalu tumbuh menjadi ayam jago yang gagah.

Suatu hari, aku hampir dipatuk ular.

Tiba-tiba si Jalu datang menolongku. Ia menyerang ular itu dengan cakarinya.

Akhirnya ular itu pun pergi karena ketakutan.

Terima kasih Jalu. Kamu sudah menolongku.

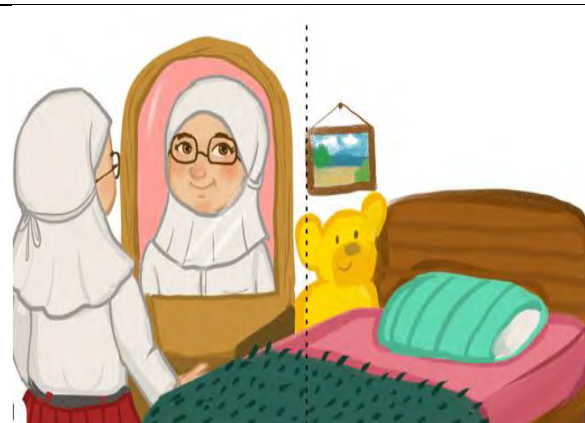


Lembar Kerja Peserta 4.2b Menyajikan Cerita

Kelompok B

Petunjuk

1. Cermatilah gambar-gambar berikut!
2. Susunlah menjadi gambar-gambar cerita (gunting dan tempelkan pada kertas plano)!
3. Jika kalian menjadi tokoh dalam gambar tersebut, apa yang akan kalian lakukan? tuliskan cerita kalian di bawah masing-masing gambar!





Informasi Tambahan 4.1

Contoh Kegiatan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak gambar, pembacaan cerita, pertanyaan guru terkait isi bacaan	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Menyampaikan gagasannya terkait isi cerita Menceritakan kembali cerita yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi secara lisan	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks visual	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Menuliskan kata/ kalimat/ cerita berdasarkan teks visual	Mengidentifikasi informasi
	Menceritakan kembali cerita yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi dalam teks visual	Meringkas isi

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan Unit

Kelas 4

3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	4.9	Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.10	Membanding-kan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10	Menyajikan hasil membanding-kan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Kelas 5

3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual

Kelas 6

3.2 Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca	4.2 Menyajikan hasil penggalian informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
3.8 Menggali informasi yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8 Menyampaikan hasil membandingkan informasi yang diharapkan dengan informasi yang diperoleh setelah membaca teks nonfiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.9 Menelusuri tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi	4.9 Menyampaikan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.10 Mengaitkan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi	4.10 Menyajikan hasil pengaitan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi secara lisan, tulis, dan visual

MATERI PRESENTASI UNIT 4



AYO DENGAR CERITA



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Kecakapan literasi visual ditentukan oleh pemahaman bacaan.
- Kecakapan literasi visual harus diajarkan.
- Guru perlu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat kegiatan yang mendukung kecakapan literasi visualnya.
- Dibutuhkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang membantu kecakapan literasi visual peserta didik.

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Memilih kegiatan yang dapat meningkatkan kecakapan literasi visual peserta didik,
2. Mempraktikkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kecakapan literasi visual peserta didik.

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection – 10'

Urun Pengalaman tentang kecakapan literasi

Extension – 5'

Saran tindak lanjut: Mempraktikkan pembelajaran yang dapat mengembangkan kecakapan literasi peserta didik

Reflection – 10'

Peserta menjawab pertanyaan: Mengapa literasi visual penting? Apa yang harus guru perhatikan saat akan mengajar literasi visual?

Application – 90'

- Kegiatan 1 (70'): Permodelan pembelajaran terkait kecakapan literasi
- Kegiatan 2 (10'): Diskusi Permodelan
- Kegiatan 3 (10'): Praktik literasi visual

Literasi Visual di Lingkungan Sekitar



Contoh Karya Visualisasi Teks oleh Siswa

Bacalah teks berikut dengan cermat!

Mehran Padi

Pada Minggu, Pak Wajir adalah belatiga yang nulis. Mereka saling membantu dalam belajar. Hari ini belatiga Pak Wajir pergi ke sekolah. Mereka akan menerima gaji. Pak Wajir dituntut di Wajir dan tidak ada orangnya, jadi itu dia dan Teguh.

Pak Wajir dan Pak Wajir mempunyai bekal yang akan diterima. Mereka membuat bekal yang telah diizinkan. Agar mereka tidak lupa mereka membuat dengan hati-hati. Lemah yang akan dibuat di dalam Teguh ke petak kecil yang akan diterima. Setelah petak menjadi seperti lembaran kecil.

Sembel selesif mercabuti beris, Pak Wiro dan Bu Wiro menaras beisi bereset. Tegul apa tidak mas ketegangan. Mereka menaras beris dengan cialan. Sirel bapula malar beris bu atansenden. Wlaluas cuca apa pata, mela tetap berenangit muanan. Sirel. Sirentani bu, Lina menyapin riruran dan makuin hali di gubul.

Pukul 11.00 semua beristirahat di gubuk. Ura segera memasak: Ayam, ikan dan bakulanya. Mereka makan dengan lahap karena mereka terlihat sangat lapar. Ura juga ikut makan. Selanjutnya, halaman yang disediakan Ura hutan. Setelah selesai makan, mereka beristirahat sebentar kemudian kembali melakukan pekerjaan masing-masing. Pukul 04.00, di Gubuk, dan Teguh kembali memimpin khalayak dan khalayak. Ura dan khalayak kembali melakukan pekerjaan masing-masing.

Pukul 12.30 mereka selesai merayakan birth festival berukut dan memberikah 40, mereka segera pulang. Teguh dan Lia sangat senang bisa membantu pekerjaan orang tua. Pak Woyo dan Bu Woyo pun sangat terharu anak-anaknya.



Tanoto Foundation **PINTAR**

C Connection – 10'

Urun Gagasan/Pengalaman

1. Kecakapan apa yang dibutuhkan untuk memahami pesan gambar tersebut?
2. Mengapa membaca pesan pada gambar penting?
3. Bagaimana guru dapat mengembangkan kecakapan peserta didik dalam memahami gambar?

Tanoto Foundation **PINTAR**

A Application – 95'

Kegiatan 1: Pemodelan Kecakapan Literasi (70')

- Ikutilah pemodelan pembelajaran oleh fasilitator!
- Fasilitator berperan sebagai guru dan peserta sebagai peserta didik.
- Ikutilah kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif!

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan – (10')

Secara berpasangan:

- diskusikan berbagai aktivitas dalam pemodelan pembelajaran menggunakan LK 4.1!
- presentasikan dan pasangan lain memberikan komentar!

Tanoto Foundation **PINTAR**

Penguatan

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak gambar, pembacaan cerita, pertanyaan guru terkait isi bacaan	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Menyampaikan gagasannya terkait isi cerita Menceritakan kembali cerita yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi secara lisan	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks visual	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Menuliskan kata/ kalimat/ cerita berdasarkan teks visual Menceritakan kembali cerita yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi dalam teks visual	Mengidentifikasi informasi Meringkas isi

Tanoto DINTAR

Kegiatan 3: Praktik Literasi Visual – (10')

Secara berpasangan:

- Praktikkan kegiatan literasi visual menggunakan LKP 4.2!
- Presentasikan dan pasangan lain memberikan komentar!

Tanotō 

Penguatan

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan Unit

Kelas 4

3.9 Mencernai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	4.9 Menyimpulkan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.10 Membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10 Menyajikan hasil membandingkan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

Kelas 5

3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual
---	---

Penguatan

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan Unit

Kelas 5

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual
--	---

Kelas 6

3.2 Menggali isi teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah yang didengar dan dibaca	4.2 Menyajikan hasil penggalan informasi dari teks penjelasan (eksplanasi) ilmiah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif
---	--

Penguatan

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan Unit

Kelas 6

3.5 Menggali informasi yang terdapat pada teks nonfiksi	4.5 Menyimpulkan hasil membandingkan informasi yang diharapkan dengan informasi yang diperoleh setelah membaca teks nonfiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.9 Menelusuri tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi	4.9 Menyimpulkan penjelasan tentang tuturan dan tindakan tokoh serta penceritaan penulis dalam teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3.10 Mengaitkan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi	4.10 Menyajikan hasil pengaitan peristiwa yang dialami tokoh dalam cerita fiksi dengan pengalaman pribadi secara lisan, tulis, dan visual

R Reflection – 10'

1. Mengapa kecakapan visual peserta didik perlu dikembangkan?
2. Bagaimana kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kecakapan literasi peserta didik?

E Extension – 5'

- Praktikanlah pembelajaran yang dapat mengembangkan kecakapan literasi visual peserta didik di kelas Bapak/Ibu!
- Amatilah:
 - Apakah langkah pembelajaran 'kecakapan literasi visual' cukup efektif?

Dunia bagaikan kanvas yang siap dilukis oleh imajinasi kita

Henry David Thoreau

UNIT 5

MEMAHAMI TEKS PROSEDUR

UNIT 5

Memahami Teks Prosedur

NO	SIMBOL	MAKNA	CONTOH	CARA PENANGGAPAN
1.		Mudah terbakar	Alkohol, minyak tanah, natrium	• Sedikan lab basah jika terjadi kebakaran oleh minyak tanah atau alkohol • Gunakan tabung pemadam kebakaran untuk memadamkan api
2.		Iritasi/berbahaya, berbahaya tajam dan menyengat	Uap bromin, amonia, asam sulfat, kloroform	Pada saat menggunakan bahan ini tutuplah hidung dan mulut dengan kain kasa dan lakukan di dalam lemari. Muntahkan jika tertum bahan ini.
3.		Mudah meledak	Campuran hidrogen dan oksigen	Bahan-bahan yang mudah meledak apabila terkena gesekan, benturan, panas atau kontak dengan api
4.		Korosif	Asam dan basa kuat	Bahan-bahan yang dapat menusuk jaringan hidup jika bersentuhan
5.		Beracun/bisul	Mercuri, gas klorin, karbon tetraklorida	Suatu zat yang dapat menimbulkan kecelakaan, penderitaan ataupun kematian apabila tertelan, terhirup atau terserap melalui kulit. Jika tertum atau tertelan, segera muntahkan. Konsumsi satu setengah ekstremitas dengan bahan-bahan bertanda ini.
6.		radioaktif	Uranium, plutonium	Bahan yang dapat memancarkan sinar-sinar radioaktif atau radiasi dapat mengakibatkan efek racun dalam waktu singkat atau lama.



Berbagai macam teks prosedur banyak dijumpai di lingkungan sekitar, siswa perlu dibekali kemampuan memahami teks prosedur agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari.



Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, kita banyak menemui teks prosedur yang beragam teks prosedur dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Teks prosedur merupakan teks yang berisi serangkaian langkah-langkah atau tindakan yang rinci sehingga tercapai tujuan dengan efisien.

Masih ditemukan peserta didik yang belum mampu memahami teks prosedur dengan baik. Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menyusun teks prosedur dan cara mengajarkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks prosedur dengan baik.

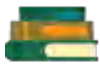
Pentingnya bekal pemahaman terhadap teks prosedur ini, maka salah satu kompetensi keterampilan terkait dengan hal itu adalah peserta didik mampu menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. (Permendikbud nomor 37 tahun 2018). Terkait dengan hal ini, maka para guru diamanahkan agar memfasilitasi peserta didik SD/MI kelas lanjut dalam menguasai kompetensi tersebut.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. menjelaskan strategi membelajarkan teks prosedur;
2. mengidentifikasi keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik dalam penerapan strategi membelajarkan teks prosedur.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 5
2. Lembar Kerja Peserta Didik 5.1
3. Lembar Kerja Peserta 5.1
4. ATK (Spidol, kertas HVS 2 warna, gunting, lem)
5. Skenario Pemodelan Pembelajaran
6. Bahan/ Perangkat Pemodelan



Waktu 120'

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 120 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Langkah-langkah Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (120')

Introduction – (5') Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Connection – (10') Urun pengetahuan terkait teks prosedur	Application – (90') - Kegiatan 1: Pemodelan Strategi Mengajarkan Teks Prosedur – 70' - Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan – 10' - Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – 10'	Reflection – (10') Peserta menjawab pertanyaan mengenai teks prosedur	Extension – (5') Saran tindak lanjut: Menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks prosedur.
--	--	--	--	--



Langkah-langkah Kegiatan



I Introduction (5 menit)

(1) Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut.

- Teks prosedur merupakan teks yang berisi serangkaian langkah-langkah atau tindakan yang rinci sehingga tercapai tujuan dengan efisien. Beragam teks prosedur dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
- Masih ditemukan peserta didik yang belum mampu memahami teks prosedur dengan baik.
- Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menyusun teks prosedur dan cara mengajarkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks prosedur dengan baik.

(2) Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini.

- Memahami strategi membelajarkan teks prosedur;
- Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan strategi membelajarkan teks prosedur.

C

Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman terkait Teks Prosedur

- (1) Fasilitator terlebih dahulu menayangkan contoh-contoh teks prosedur yang ada di lingkungan sekitar.
- (2) Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN dengan mengajukan pertanyaan:
 - Apa yang Bapak/ Ibu ketahui tentang teks prosedur?
 - Bagaimana Bapak/ Ibu mengajarkan teks prosedur kepada peserta didik?
- (3) Fasilitator menuliskan jawaban peserta pada kertas plano/slide.

Catatan untuk Fasilitator

1. Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
2. Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang membelajarkan gagasan pokok suatu teks;
3. Jawaban peserta ditulis oleh fasilitator pada kertas plano atau diketik pada slide agar pengetahuan awal peserta diketahui.

A

Application (90 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Strategi Pembelajaran Teks Prosedur (70')
(Kegiatan pemodelan mengacu kepada skenario yang sudah disiapkan)

- a. Fasilitator mengajak peserta untuk mengikuti kegiatan pemodelan.
- b. Seluruh peserta menjadi peserta didik dan fasilitator menjadi guru.
- c. Peserta diminta untuk mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif.

Catatan untuk Fasilitator

1. Baca dan pahami skenario pemodelan dengan baik.
2. Siapkan gambar, lembar kerja, dan peralatan yang dibutuhkan dalam pemodelan sesuai dengan jumlah peserta.
3. Fasilitator tidak diperkenankan membawa teks skenario saat pemodelan. Oleh karena itu, pastikan fasilitator memahami setiap langkah dan kebutuhan dalam skenario pemodelan.

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (10')

- a. Fasilitator membagikan LKP 5.1 kepada setiap pasangan.
- b. Secara berpasangan, peserta diminta berdiskusi tentang pemodelan yang telah diikuti.

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10')

- a. Fasilitator meminta tiap pasangan untuk presentasi dan pasangan lain memberikan komentar.
- b. Fasilitator memberikan penguatan dengan menampilkan tabel contoh kegiatan pemodelan (kunci jawaban LKP 5.1) melalui tayangan.

Catatan untuk Fasilitator

Fasilitator menayangkan tabel sebagai penguatan terkait kegiatan pemodelan. Tabel ini hanya contoh, jika ada peserta menemukan kegiatan lain yang mendukung capaian kompetensi berbahasa yang belum disebutkan dalam tabel dapat disampaikan sebagai tambahan.

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru terkait teks prosedur.	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi berpasangan.	Menyajikan informasi

	Membaca	Membaca teks prosedur Membaca informasi tambahan	Mengidentifikasi informasi
	Menulis	Peserta didik menuliskan kembali langkah-langkah membuat anyaman dengan <i>graphic organizer</i> kalimat sendiri secara runtut	Meringkas Isi

c. Fasilitator membagikan informasi tambahan IT 5.1.

R

Reflection (5 menit)

Fasilitator memeriksa ketercapaian tujuan dari sesi, dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Mengapa peserta didik perlu mempunyai kemampuan untuk memahami teks prosedur dengan baik?
2. Apa yang harus dilakukan guru agar peserta didik mempunyai kompetensi dalam memahami teks prosedur dengan baik?

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Terapkanlah strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks prosedur!
2. Amatilah:
 - Apakah langkah-langkah pembelajaran ‘memahami teks prosedur’ cukup efektif?



Skenario Pemodelan Pembelajaran Unit 5

Topik : Memahami Teks Prosedur
 Kelas : VI
 Waktu : 2 x 35 menit
 Kompetensi Dasar : Menyajikan petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan membaca teks petunjuk, peserta didik dapat mengidentifikasi isi teks petunjuk pembuatan anyaman dengan benar.
2. Melalui kegiatan membaca teks petunjuk, peserta didik dapat mempraktikkan teks petunjuk pembuatan anyaman dengan benar.
3. Dengan *graphic organizer*, peserta didik dapat menulis teks petunjuk pembuatan anyaman dengan kalimatnya sendiri secara rinci.

Metode Pembelajaran : Demonstrasi

Media Pembelajaran : Teks prosedur pembuatan anyaman

Sumber Belajar : Dua kertas HVS dengan warna yang berbeda, gunting, penggaris, pensil, lem

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		5'
1. Guru mengaitkan pengetahuan awal peserta didik tentang anyaman dengan cara membawa benda yang dibuat dengan menganyam.	Klasikal	
2. Guru meminta peserta didik memberikan pendapat mengenai anyaman.	Klasikal	

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Waktu
3. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang pentingnya memahami teks prosedur.	Klasikal	
Kegiatan Inti		60'
1. Peserta didik membaca dalam hati teks prosedur cara membuat anyaman.	Individu	
2. Peserta didik dan guru bertanya jawab tentang isi teks prosedur, terkait alat bahan dan langkah-langkah membuat anyaman.	Klasikal	
3. Peserta didik membuat anyaman dengan panduan LKPD 5.1	Pasangan	
4. Guru mengambil teks prosedur yang telah dibagikan		
5. Salah satu peserta didik menyajikan hasil anyaman disertai dengan penjelasan secara lisan tentang langkah-langkah pembuatannya.	Klasikal	
6. Peserta didik berdiskusi menentukan langkah-langkah kunci dan menuangkannya dalam <i>graphic organizer</i> pada LKPD 5.2.	Berpasangan	
Kegiatan Penutup		5'
1. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan bimbingan guru.	Klasikal	
2. Guru memberikan pertanyaan: - Apa sajakah hal yang belum kalian pahami tentang teks prosedur? - Apa yang akan kalian lakukan setelah mengalami pembelajaran hari ini?	Klasikal	
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas kelompok untuk membuat teks prosedur yang lain, misalnya teks prosedur "Membuat pesawat terbang kertas".	Klasikal	

I = Individual; Ps = Pasangan; Klp = Kelompok; Klas – Klasikal



LKPD 5.1

Teks Prosedur

Petunjuk:

1. Bacalah teks prosedur di bawah ini dengan cermat!
2. Praktikkan setiap langkah dengan tepat!

Prosedur Pembuatan Anyaman Kertas

1. Siapkan dua kertas HVS dengan warna yang berbeda!
2. Buatlah pola berupa garis berjarak 1 cm pada salah satu kertas HVS secara horisontal!
3. Potonglah pola garis menggunakan silet/kater dengan bantuan penggaris agar potongan menjadi rapi! Sisakan 1 cm pada tepi kertas bagian atas dan bawah kertas.



4. Ambil kertas kedua, gunting memanjang dengan jarak 1 cm!



5. Gunakan potongan kertas untuk mulai menganyam!
6. Mulailah menganyam dengan memasukkan potongan kertas menggunakan pola 1-1!
Letakkan satu kertas potong di atas kertas anyam, satu kertas potong di bawah kertas anyam, dan seterusnya secara bergantian!



7. Jika sudah selesai menganyam, rapikan ujung-ujung kertas yang masih berantakan. Gunakan gunting ataupun kate untuk merapikannya!
8. Langkah terakhir adalah gunakan lem untuk merekatkan kertas pada bagian tepi. Fungsinya adalah supaya anyaman yang telah kamu buat tidak mudah lepas.



LKPD 5.2

Menyusun Teks Prosedur

Petunjuk

1. Ingat kembali langkah-langkah menganyam yang telah kalian praktikkan!
2. Tuliskan kegiatan utama menganyam dalam GO!
3. Ceritakan kembali langkah-langkah menganyam dengan kalimat sendiri!

***Graphic Organizer* Langkah-langkah Menganyam**

Menuliskan kembali langkah-langkah menganyam dengan kalimat sendiri.

**LKP 5.1****Diskusi Pemodelan Pembelajaran**

1. Tuliskan kegiatan belajar(boleh lebih dari satu) yang telah Bapak/ Ibu alami selama mengikuti kegiatan pemodelan pembelajaran!

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan Belajar yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak		
Berbicara		
Membaca		
Menulis		

Keterangan: *)

Kelompokkan kegiatan yang telah Bapak/ Ibu alami dalam kompetensi berbahasa sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi Informasi
 - b. Meringkas/ Menyimpulkan Isi
 - c. Menyajikan Informasi
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan teknik membelajarkan teks prosedur pada pemodelan yang telah dilakukan?



Informasi Tambahan 5.1

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru terkait teks prosedur.	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi berpasangan.	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks prosedur Membaca informasi tambahan	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Peserta didik menuliskan kembali langkah-langkah membuat anyaman dengan <i>graphic organizer</i> kalimat sendiri secara runtut	Meringkas Isi

MATERI PRESENTASI UNIT 5



AYO DENGAR CERITA

Tanoto Foundation PINTAR

NO	SYMBOL	MAKNA	CONTOH	CARA PENGGUNAAN
1.		Merusak	Api yang menyala.	• Simbol api menunjukkan bahwa sesuatu akan terbakar atau rusak. • Simbol api menunjukkan bahwa sesuatu akan terbakar atau rusak.
2.		Salah	Salah satu orang yang salah.	• Simbol X menunjukkan bahwa sesuatu adalah salah atau salah. • Simbol X menunjukkan bahwa sesuatu adalah salah atau salah.
3.		Langkah	Langkah-langkah yang harus dilakukan.	• Simbol tangan menunjukkan bahwa sesuatu adalah langkah atau langkah. • Simbol tangan menunjukkan bahwa sesuatu adalah langkah atau langkah.
4.		Hasil	Hasil dari sesuatu yang dilakukan.	• Simbol target menunjukkan bahwa sesuatu adalah hasil atau hasil. • Simbol target menunjukkan bahwa sesuatu adalah hasil atau hasil.

PROSEDUR
PENGALAMAN NASIP ONLINE

1. Buka aplikasi Nasip Online.
2. Pilih menu yang diinginkan.
3. Masukkan data yang diperlukan.
4. Klik tombol yang sesuai.
5. Tunggu proses selesai.
6. Dapatkan hasil yang diinginkan.

**UNIT 5
MEMAHAMI TEKS PROSEDUR
(120)**

I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Teks prosedur merupakan teks yang berisi serangkaian langkah-langkah atau tindakan yang rinci sehingga tercapai tujuan dengan efisien. Beragam teks prosedur dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
- Masih ditemukan peserta didik yang belum mampu memahami teks prosedur dengan baik.
- Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk menyusun teks prosedur dan cara mengajarkan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami teks prosedur dengan baik.

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

- menjelaskan strategi membelajarkan teks prosedur;
- mengidentifikasi keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik dalam penerapan strategi membelajarkan teks prosedur.

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection - 10'

Urut Pengalaman tentang teks prosedur

Extension - 5'

Saran tindak lanjut: Menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks prosedur.

Reflection - 10'

Peserta menjawab pertanyaan tentang strategi membelajarkan teks prosedur.
Pertanyaan:
1. Pentingnya pemahaman terhadap teks prosedur.
2. Ciri teks prosedur

Application - 90'

- Kegiatan 1: Pemodelan Strategi Mengajarkan Teks Prosedur – 70'
- Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan – 10'
- Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – 10'

Teks Prosedur di Lingkungan Sekitar



Prosedur Keselamatan di Pesawat

Teks Prosedur di Lingkungan Sekitar

Pembuatan Paspor Online

PROSEDUR PERUBAHAN PASPOR ONLINE

1. Buka laman resmi Direktorat Jenderal Imigrasi
2. Klik menu 'Perubahan Paspor Online'
3. Masukkan nomor induk kependudukan (NIK)
4. Klik 'Lanjut'
5. Masukkan nomor surat izin tinggal elektronik (e-KIT)
6. Klik 'Lanjut'
7. Masukkan nomor surat keterangan kelahiran (SKL)
8. Klik 'Lanjut'
9. Klik 'Selesai'

Prosedur Keselamatan di Laboratorium

- 1. Sebelum masuk ke laboratorium, wajib menggunakan alat pelindung diri (APD) seperti jas lab, masker, dan sarung tangan.
- 2. Jangan berbicara atau makan/minum di dalam laboratorium.
- 3. Jangan menyentuh peralatan atau bahan kimia dengan tangan kosong.
- 4. Jika terjadi kecelakaan, segera laporkan kepada guru/petugas lab.
- 5. Setelah selesai, cuci tangan dengan sabun di air mengalir.

C Connection - 10

Urun Pengetahuan

1. Apa yang Bapak/ Ibu ketahui tentang teks prosedur?
2. Bagaimana Bapak/ Ibu mengajarkan teks prosedur kepada peserta didik?

A Application – 90'

Kegiatan 1: Pemodelan Membelajarkan Teks Prosedur (70')

- Ikutilah proses pemodelan oleh fasilitator!
- Fasilitator berperan sebagai guru, Bapak/ Ibu peserta pelatihan sebagai peserta didik.
- Ikutilah kegiatan pemodelan dengan sungguh-sungguh dan aktif!

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan – (10')

Secara berpasangan:
Diskusikan berbagai aktivitas dalam pemodelan pembelajaran menggunakan LK 5.1!

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – (10')

Presentasikan dan pasangan lain memberikan komentar untuk temuan yang berbeda!

Penguatan

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru terkait teks prosedur.	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi berpasangan.	Menyajikan informasi
Membaca	Membaca teks prosedur	Mengidentifikasi informasi
Menulis	peserta didik menuliskan kembali langkah-langkah membuat anyaman dengan kalimat sendiri secara runtut	Meringkas/ menyimpulkan Isi

R Reflection – 10'

1. Mengapa peserta didik perlu mempunyai kemampuan untuk memahami teks prosedur dengan baik?
2. Apa yang harus dilakukan guru agar peserta didik mempunyai keterampilan dan kompetensi berbahasa dalam memahami teks prosedur dengan baik?

Tanoto PINTAR

Penguatan

1. Pemahaman terhadap teks prosedur sangat penting dikuasai peserta didik untuk membantunya memahami cara melakukan sesuatu dengan efektif dan efisien.
2. Guru harus mempersiapkan kebutuhan belajar dengan baik saat menyelenggarakan pembelajaran tentang teks prosedur.
3. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami teks prosedur.

Tanoto PINTAR

E Extension – 5'

1. Terapkanlah strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks prosedur!
2. Amatilah:
Apakah langkah-langkah pembelajaran 'teks prosedur' cukup efektif?

Tanoto PINTAR



UNIT 6

PRAKTIK MENGAJAR

UNIT 6

PRAKTIK MENGAJAR (630 menit)



Praktik mengajar menjadi bagian penting untuk memastikan hasil pelatihan dapat diimplementasikan di kelas.



Pendahuluan

Praktik mengajar adalah salah satu unit yang penting dalam setiap tahapan pelatihan. Unit ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan, di kelas nyata, hal-hal yang dipelajari pada unit-unit sebelumnya. Melalui unit ini, guru diharapkan dapat mendemonstrasikan perubahan-perubahan dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik sekaligus mendapatkan umpan balik yang memadai dari fasilitator dan sesama peserta. Dengan demikian, kualitas pembelajaran konteks-tual dapat ditingkatkan dan dipraktikkan secara berkelanjutan.

Pada praktik mengajar saat ini, peserta diharapkan selain menerapkan unsur-unsur pembelajaran aktif - MIKiR (Mengalami, Interaksi, Komunikasi dan Refleksi) – sebagai hal yang dipelajari pada pelatihan 1 tahun lalu, juga mengembangkan KETERAMPILAN dan PROSES yang dimiliki oleh tiap mata pelajaran, yaitu yang dipelajari pada pelatihan 2 ini. ‘Keterampilan’ dan ‘proses’ tersebut tidak lain adalah DUA hal yang harus dikembangkan dalam ‘Mengalami’

Kegiatan pada unit ini diawali dengan persiapan praktik mengajar yang meliputi penyusunan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih. Selanjutnya, peserta melakukan simulasi, memperbaiki langkah-langkah pembelajaran, mempraktikkan pada kelas nyata, kemudian menuliskan refleksi dari praktik tersebut.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur pembelajaran aktif (MIKiR-Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) dan mengembangkan keterampilan serta proses yang khas masing-masing mata pelajaran;
2. Mempraktikkan langkah-langkah pembelajaran tersebut di kelas nyata;
3. Menuliskan hasil refleksi dari praktik tersebut.



Petunjuk Umum

1. Sesi ini akan berlangsung secara paralel di setiap kelompok mata pelajaran;
2. Praktik mengajar di kelas dilaksanakan pada hari berikutnya. Pastikan bahwa sekolah tempat melakukan praktik mengajar telah dihubungi agar kelas yang diperlukan tersedia dalam jumlah yang cukup.
3. Gunakanlah alat dan bahan dari lingkungan sekitar serta media pembelajaran yang sesuai dan mudah diperoleh/dibuat. Pastikan bahwa alat/bahan yang digunakan terjangkau oleh kemampuan sekolah masing-masing peserta.



Sumber dan Bahan

Sumber-sumber berikut ini harus dipersiapkan dengan baik oleh fasilitator agar proses pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

1. Presentasi Unit 5: Praktik Mengajar
2. Lembar Kerja Peserta 5.1: Skenario Pembelajaran (Format)
3. Lembar Kerja Peserta 5.2: Lembar Pengamatan Pembelajaran
4. Alat dan Bahan sesuai Kompetensi Dasar
5. ATK: kertas plano (flipchart), spidol, pulpen, kertas catatan, penempel kertas, lem, dan gunting



Waktu 630'

Sesi ini membutuhkan waktu 630 menit yang terbagi atas dua hari (persiapan mengajar dan praktik mengajar). Perincian alokasi waktu dapat dilihat pada tahapan penyampaian sesi ini.



Garis Besar Kegiatan (630')

Introduction – (10') Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Connection – (15') Mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari	Application – (590') • Penyusunan skenario • Simulasi pembelajaran • Praktik mengajar di sekolah • Penulisan refleksi mengajar	Reflection – (10') • Refleksi Pelajaran yang dipetik Hal yang masih membingungkan • Penguatan	Extension – (5') Mencoba kembali skenario di sekolah masing-masing atau membuat dan mempraktikkan skenario baru yang mengakomodoasi gagasan hasil pelatihan
--	--	---	--	---



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I

Introduction (5 menit)

- (1) Fasilitator menyampaikan latar belakang sesi praktik mengajar, yaitu pentingnya praktik mengajar dalam suatu pelatihan guru, agar teori yang dipelajari dapat terlihat/dirasakan langsung dalam kenyataan. Pengalaman praktik akan menjadi umpan balik bagi perencanaan pembelajaran yang telah disusun.
- (2) Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini.

C

Connection (15 menit)

Kegiatan: Mengingat Kembali Materi yang Dipelajari

- (1) Fasilitator mengingatkan peserta tentang hal-hal yang sudah dipelajari dalam pelatihan ini dengan cara bertanya: Apa sajakah yang telah kita pelajari dalam pelatihan ini?

Catatan untuk Fasilitator

Hal-hal yang telah dipelajari peserta dalam pelatihan adalah:

- Beberapa aspek yang khas dalam tiap topik yang dimodelkan (Sebutkan)
- KETERAMPILAN dan PROSES yang dikembangkan di masing-masing mata pelajaran.

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Keterampilan IPA

- Mengamati
- Mengklasifikasi
- Mengukur
- Memprediksi
- Menginferensi
- Mengomunikasikan

Proses: Kerja Ilmiah

- Merumuskan pertanyaan
- Membuat dugaan/hipotesis
- Melakukan percobaan
- Menafsirkan data
- Membuat kesimpulan

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Keterampilan IPS

- Mendapatkan informasi
- Menyampaikan gagasan, argumen, cerita
- Menyusun pengetahuan baru
- Berpartisipasi dalam kelompok

Sikap Sosial

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

Pemodelan pembelajaran

Discovery learning, Problem-based Learning, dan Project-based Learning.

3. Matematika

Keterampilan: Koneksi, Komunikasi, Representasi, dan Penalaran

Proses: Menyelidiki dan menemukan, memecahkan masalah

4. Bahasa Indonesia

- Keterampilan berbahasa: membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.
- Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan *Grafic Organizer*
- Strategi Menentukan Gagasan Utama
- Kecakapan Literasi Visual
- Memahami Teks Prosedur

5. Kelas Awal (Kelas 1, 2, dan 3 SD/MI)

- Apa dan Mengapa Literasi?
- Membuat *Big Book*
- Membaca Bersama
- Membaca Terbimbing

- (2) Fasilitator mengingatkan bahwa semua yang telah dipelajari hendaknya sebanyak mungkin diakomodasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mengingat tujuan utama praktik mengajar adalah memberi kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari dalam pelatihan.

A Application (590 menit)

Kegiatan 1: Merancang Skenario Pembelajaran - (250')

Pada pelatihan 1, peserta telah mempelajari Pembelajaran Aktif dengan unsur-unsurnya (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi). Pada pelatihan 2 ini, peserta sesuai bidangnya, belajar tentang 'keterampilan' dan 'proses khas mata pelajaran'.

Pembelajaran yang akan dirancang dan dipraktikkan harus mengakomodasi berbagai hal yang telah dipelajari khususnya 'keterampilan' dan 'proses' yang dikembangkan pada suatmata pelajaran.

- (1) Peserta diminta untuk membentuk pasangan/kelompok beranggotakan 2-3 orang berdasarkan kelas atau mata pelajaran, sebagai Tim Praktikan;
- (2) Peserta diminta mengingat kembali komponen pembelajaran aktif 'MIKiR' (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) yang dipelajari pada pelatihan 1, dan 'keterampilan' serta 'proses' yang dikembangkan pada mata pelajaran bidangnya;
- (3) Peserta diminta untuk memilih Kompetensi Dasar (KD) yang akan diajarkan pada saat praktik mengajar, merumuskan indikator, dan tujuan pembelajaran berdasarkan silabus yang berlaku;
- (4) Peserta diminta membuat perencanaan pembelajaran (RPP dan lembar kerja) yang mengakomodasi Pembelajaran Aktif (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) dan 'keterampilan' serta 'proses' khas mata pelajaran;

Catatan untuk Fasilitator

Ingatkan peserta bahwa:

- Bila tim praktikan merancang rencana mengajar dengan menggunakan LCD/Projector, mohon disiapkan rencana ke-2, kalau-kalau LCD tidak ada atau listrik mati.
- Hindari alat/bahan yang mahal dan/sulit ditemukan di sekitar tempat pelatihan/sekolah.

Kegiatan 2: Membahas Skenario - (40')

- (1) Fasilitator menayangkan skenario dan/LK hasil salah satu tim praktikan;
- (2) Bersama peserta, fasilitator membahas skenario/RPP tersebut terutama dalam hal apakah kegiatan yang dirumuskan benar-benar:
 - Mengembangkan 'keterampilan' dan 'proses' yang diamanatkan oleh mata pelajaran yang bersangkutan? (Misal untuk IPA: Keterampilan IPA dan Kerja Ilmiah)
 - Apakah urutan kegiatan sudah LOGIS dan dapat mencapai tujuan pembelajaran?

- (3) Selesai membahas, tim praktikan lain diminta memeriksa skenario/RPP masing-masing dengan berpandu pada pertanyaan-pertanyaan di atas

Kegiatan 3: Simulasi dan Perbaikan Skenario - (100')

- (1) Setiap tim melakukan simulasi. Seorang anggota tim bertindak sebagai guru, seorang sebagai siswa, dan seorang anggota tim lain sebagai pengamat (Gunakan Lembar Kerja Peserta 5.2: Lembar Pengamatan Pembelajaran, sebagai alat pengamatan).

Catatan untuk Fasilitator

- Ingatkan peserta bahwa simulasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan terhadap langkah-langkah pembelajaran yang disusun dan merupakan latihan sebelum praktik mengajar di kelas nyata. Oleh sebab itu, peserta harus diyakinkan bahwa simulasi ini bukan merupakan tempat untuk memermalukan peserta dengan menonjolkan kelemahan-kelemahannya.
- Satu rencana pembelajaran disimulasikan selama 10-15 menit dan ditindaklanjuti dengan komentar dan diskusi selama 5 menit.

- (2) Diskusi hasil simulasi dilangsungkan dengan suasana yang saling membangun. Sebaiknya beri kesempatan terlebih dahulu peserta yang melakukan simulasi untuk menyampaikan hal-hal yang ia rasakan perlu perbaikan, kemudian dilanjutkan dengan komentar pengamat berdasarkan Lembar Kerja Peserta 5.2: Lembar Pengamatan Pembelajaran.
- (3) Di akhir diskusi tiap skenario, fasilitator memberikan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan langkah-langkah pembelajaran.
- (4) Peserta memperbaiki skenario mereka berdasarkan masukan yang diterima maupun hasil refleksi/perenungan mereka sendiri. Pastikan skenario tersebut layak dicobakan pada kelas nyata.

Catatan untuk Fasilitator

- Mata pelajaran dan topik tertentu mungkin memerlukan alat/bahan untuk uji coba selama proses pengembangan langkah pembelajaran dan simulasi. Hindari alat/bahan yang sulit ditemukan di sekitar tempat pelatihan dan mahal. Alat/bahan sederhana atau terjangkau sangat disarankan.
- Fasilitator perlu mendampingi peserta terutama memeriksa sejauhmana RPP mereka telah mengakomodasi hal-hal yang telah dipelajari di pelatihan.
- Kegiatan 3: Simulasi dan Perbaikan Skenario, merupakan akhir dari sesi hari ini. Fasilitator langsung melanjutkan ke kegiatan 'Reflection'
- Kegiatan 4 ditunda ke hari berikutnya (lihat jadwal pelatihan)

(5) Fasilitator mengingatkan bahwa:

- Laporan peserta didik di depan kelas: Gambar dan tulisan harus JELAS terlihat peserta didik yang duduk di bangku paling belakang;
- Lembar kerja: Tulisan harus BESAR sehingga mudah terbaca peserta didik;
- Masih terjadi, tidak SEMUA peserta didik aktif dalam belajar;

Kegiatan 4: Praktik Mengajar di Sekolah - (140')

- (1) Peserta melakukan praktik pembelajaran di sekolah (di kelas nyata).
- (2) Praktikan meminta siswa untuk menuliskan refleksi mereka beberapa menit sebelum pembelajaran selesai, berpandu pada pertanyaan:
 - Pengetahuan/kemampuan apa sajakah yang berhasil kamu miliki setelah pembelajaran tadi?
 - Hal apa sajakah yang masih membingungkan?
 - Bagaimana perilaku kamu dalam belajar tadi?
- (3) Praktikan meminta beberapa karya siswa untuk bahan refleksi praktikan di tempat pelatihan;
- (4) Jika memungkinkan, mintalah guru/kepala sekolah/pengawas yang mengamati untuk memberikan komentar.

Catatan untuk Fasilitator

- Praktik mengajar dilakukan oleh tim (2-3 orang). Sedapat mungkin libatkan guru/kepala sekolah/pengawas yang ada di sekolah tempat praktik sebagai pengamat.
- Persiapkan jumlah sekolah dan kelas sesuai dengan jumlah kelompok yang akan melakukan praktik mengajar. Untuk melakukan ini, fasilitator perlu melakukan koordinasi dengan sekolah atau panitia pelatihan beberapa hari sebelumnya.
- Guru, kepala sekolah, dan pengawas setempat sedapat mungkin dilibatkan dalam praktik mengajar ini, misal sebagai pengamat, agar mereka dapat memberikan masukan perbaikan.

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (60')

- (1) Jika ada, mintalah masukan dari pengamat setempat (Guru, Kepala Sekolah, Pengawas) terkait praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan;
- (2) Mintalah tim praktikan untuk membawa beberapa hasil kerja siswa untuk dipajang di tempat pelatihan bersama RPP yang tim susun;
- (3) Setiap tim praktikan menuliskan refleksi mengajar di tempat pelatihan dengan menjawab pertanyaan berikut.
 - Apa saja yang dianggap berhasil?
 - Apa saja yang dianggap belum berhasil?
 - Jika praktik diulang, bagaimana saya akan memperbaiki?
- (4) Beberapa tim praktikan diminta untuk membacakan hasil refleksi mereka;
- (5) Tim praktikan diminta memajang RPP dan sebagainya, hasil kerja siswa, dan hasil refleksi di dinding ruangan;
- (6) Peserta diminta saling melihat pajangan mereka.

R

Reflection (10 menit)

Refleksi

Fasilitator mengajukan pertanyaan berikut.

- (1) Pelajaran apa sajakah yang dipetik dari sesi praktik mengajar ini (Persiapan dan pelaksanaan)?
- (2) Hal apa sajakah yang masih membingungkan?

Penguatan

Fasilitator menyampaikan bahwa:

- Praktik mengajar sangat penting dalam suatu pelatihan pembelajaran.
- Praktik mengajar memberikan pengalaman konkret bagaimana berbagai gagasan yang dipelajari dalam pelatihan dipraktikan dalam situasi nyata.
- Praktik mengajar dapat MEMPERLIHATKAN, bukan MEMBERITAHUKAN, perubahan yang diinginkan.
- Dengan semangat “MENGAJAR HARI INI HARUS LEBIH BAIK DARI HARI KEMARIN” biasakanlah melakukan refleksi dan melakukan perbaikan dalam mengajar

E

Extension (5 menit)

Peserta diminta untuk:

- mencobakan kembali skenario di sekolah masing-masing atau
- membuat dan mempraktikan skenario baru yang lebih baik sebagai hasil belajar dari praktik mengajar dan diskusi di pelatihan.



Lembar Kerja Peserta 6.1

Skenario Pembelajaran

Mata Pelajaran :
 KD :

Indikator :
 Tujuan Pembelajaran :

Kegiatan	Peng. Kelas (I, Ps, Klp)*	Waktu (mnt)
Kegiatan Pendahuluan		
.....		
.....		
.....		
Kegiatan Inti		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
.....		
Kegiatan Penutup		
.....		
.....		

I = Individual; Ps = Pasangan; Klp = Kelompok



Lembar Kerja Peserta 6.2

Lembar Pengamatan Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Catatan Hasil Pengamatan
GURU		
1.	Mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa berbuat untuk menjawabnya	
2.	Meminta siswa untuk - memberi komentar; dan/atau - menjawab pertanyaan siswa lain; dan/atau - menjawab langsung pertanyaan siswa	
3.	Merespons siswa	
4.	Menggunakan sumber belajar yang bervariasi, termasuk lingkungan	
5.	Memberi pembelajaran yang menghasilkan karya siswa	
6.	Memberi kesempatan kpd siswa untuk bertanya/berpendapat/menyampaikan gagasan	
7.	Lainnya:	

No.	Aspek yang Diamati (Sesuaikan mapel ybs)	Catatan Hasil Pengamatan
Siswa		
1.	Siswa melakukan kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran	
2.	Siswa berpendapat/bertanya/berkomentar/menjelaskan	
3.	Siswa mempresentasikan hasil kerja	
4.	Siswa berinteraksi dengan teman dan/atau guru	
5.	Siswa melakukan refleksi di akhir pelajaran	
6.	Semua siswa aktif dalam belajar	
7.	Lainnya:	

Catatan:

- Lembar pengamatan umum di atas perlu dilengkapi dengan lembar pengamatan yang khas pembelajaran mata pelajaran yang dapat dibuat dengan cara mengkopi skenario dan memodifikasi formatnya seperti format di atas.
- Pengamat dapat menuliskan dulu hasil pengamatannya pada kertas terpisah baru kemudian memindahkannya ke format pengamatan ini setelah pengamatan dilaksanakan.

MATERI PRESENTASI UNIT 6



I Introduction – 5'

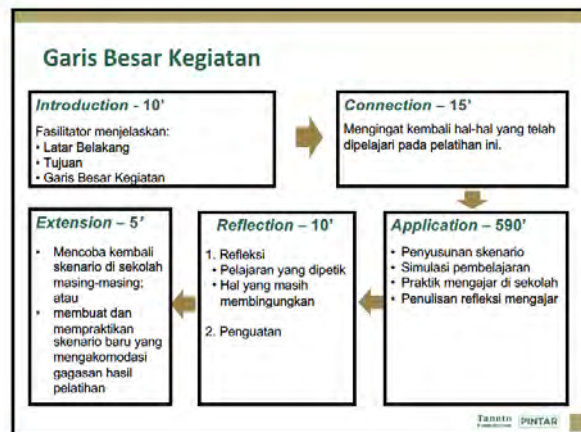
Latar Belakang

1. Tujuan utama suatu pelatihan guru adalah peningkatan kualitas praktik pembelajaran, maka kegiatan 'praktik mengajar' (*real teaching*) dalam suatu pelatihan tersebut merupakan hal yang penting untuk dilakukan;
2. Praktik mengajar memberikan pengalaman konkret bagaimana berbagai gagasan yang dipelajari dalam pelatihan dipraktikkan dalam situasi nyata;
3. Praktik mengajar menjadi sumber refleksi bagi perbaikan perencanaan pembelajaran yang disusun.

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Menyusun langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan unsur-unsur pembelajaran aktif dan mengembangkan keterampilan serta proses khas masing-masing mata pelajaran;
2. Mempraktikkan langkah-langkah pembelajaran tersebut di kelas nyata;
3. Menuliskan hasil refleksi dari praktik tersebut.



C Connection – 15'

Kegiatan: Mengingat Kembali Materi - Ilmu Pegetahuan Alam (IPA)

1. Apa saja yang sudah dipelajari pada pelatihan ini?
 - Keterampilan IPA: mengamati, mengklasifikasi, mengukur, memprediksi, menginferensi, mengomunikasikan.
 - Proses: Kerja Ilmiah: merumuskan pertanyaan, membuat dugaan, melakukan percobaan, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan.
 - Pemodelan pengembangan keterampilan dan proses IPA dalam pembelajaran beberapa topik.
2. Akomodasikanlah hal-hal di atas dalam (Rencana) Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang Bapak/Ibu akan susun.

C Connection – 15'

Kegiatan: Mengingat Kembali Materi - Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS)

1. Apa saja yang sudah dipelajari pada pelatihan ini?
 - Keterampilan IPS: mendapatkan informasi, menyampaikan gagasan/argument/cerita, menyusun pengetahuan baru, berpartisipasi dalam kelompok.
 - Sikap Sosial: Jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, percaya diri
 - Pemodelan pembelajaran: *Discovery learning*, *Problem-based Learning*, dan *Project-based Learning*.
2. Akomodasikanlah hal-hal di atas dalam skenario yang Bapak/Ibu akan susun.

C Connection – 15'**Kegiatan: Mengingat Kembali Materi - Matematika**

1. Apa saja yang sudah dipelajari pada pelatihan ini?
 - Keterampilan Matematis: Penalaran-pembuktian, Representasi, Koneksi, dan Komunikasi;
 - Proses Matematis: Penyelidikan-penemuan dan Pemecahan Masalah.
 - Pemodelan pengembangan keterampilan dan proses matematis dalam pembelajaran beberapa topik.
2. Akomodasikanlah hal-hal di atas dalam skenario yang Bapak/Ibu akan susun.

Tanoto PINTAR

C Connection – 15'**Kegiatan: Mengingat Kembali Materi - Bahasa Indonesia**

1. Apa saja yang sudah dipelajari pada pelatihan ini?
 - Keterampilan berbahasa: membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.
 - Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan *Grafic Organizer*
 - Strategi Menentukan Gagasan Utama
 - Kecakapan Literasi Visual
 - Memahami Teks Prosedur
2. Akomodasikanlah hal-hal di atas dalam skenario yang Bapak/Ibu akan susun.

Tanoto PINTAR

C Connection – 15'**Kegiatan: Mengingat Kembali Materi – Kelas Awal**

1. Apa saja yang sudah dipelajari pada pelatihan ini?
 - Apa dan Mengapa Literasi?
 - Membuat *Big Book*
 - Membaca Bersama
 - Membaca Terbimbing
2. Akomodasikanlah hal-hal di atas dalam skenario yang Bapak/Ibu akan susun.

Tanoto PINTAR

A Application – 590'**Kegiatan 1: Merancang Skenario Pembelajaran (250')**

Kerja tim 2 orang berdasarkan kelas dan mata pelajaran.

1. Pilih dari Kurikulum Kompetensi Dasar (KD) yang akan diajarkan kemudian rumuskanlah ...
 - tujuan pembelajaran
 - indikator;
2. Rancanglah skenario/RPP yang mengakomodasi Pembelajaran Aktif (Mengalami, Interaksi, Komunikasi, dan Refleksi) dan hal-hal yang telah dipelajari dalam pelatihan ini terutama 'keterampilan' serta 'proses' khas mata pelajaran;

Tanoto PINTAR

Mohon diingat

- Bila Bapak/Ibu memiliki rencana mengajar dengan menggunakan LCD/Projector, mohon disiapkan rencana ke-2, kalau-kalau LCD tidak ada atau listrik mati.
- Hindari alat/bahan yang mahal dan/sulit ditemukan di sekitar tempat pelatihan/ sekolah

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Membahas Skenario – (40')

Mari kita bahas salah satu skenario berikut, apakah kegiatan pembelajaran yang dirancang,

- Mengakomodasi MIKiR?
- Mengembangkan 'keterampilan' dan/atau 'proses' yang diamanatkan oleh mata pelajaran yang bersangkutan? (Misal untuk IPA: Keterampilan IPA dan Kerja Ilmiah)
- Apakah urutan kegiatan sudah LOGIS dan dapat mencapai tujuan?

Periksalah skenario masing-masing dengan berpandu pada pertanyaan-pertanyaan di atas.

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Simulasi dan Perbaiki Skenario (100')

1. Lakukanlah simulasi selama 10-15 menit tiap Skenario (Komentor 5-10 menit)
 - Seorang sebagai **guru**,
 - Seorang sebagai **siswa**,
 - Seorang **anggota tim** lain sebagai **pengamat**.
2. Perbaikilah Skenario berdasarkan masukan dari teman.

Tanoto PINTAR

Catatan/Pengalaman dari pelatihan yang lalu.

1. Laporan peserta didik di depan kelas: Gambar dan tulisan harus **JELAS** terlihat peserta didik yang duduk paling belakang;
2. Lembar kerja: Tulisan terlalu **KECIL** sehingga sulit terbaca peserta didik;
3. Masih terjadi, tidak **SEMUA** peserta didik aktif dalam belajar;

Tanoto PINTAR

Kegiatan 4: Praktik Mengajar (140')

1. Berpraktiklah mengajar secara tim.
2. Jika memungkinkan, libatkan Guru/Kepsek di sekolah praktik sebagai pengamat;
3. Mintalah siswa menuliskan refleksi pembelajaran.
4. Pilihlah beberapa hasil karya siswa untuk bahan refleksi di tempat pelatihan.
5. Mintalah masukan dari guru/KS/PS yang ikut mengamati.

Tanoto PINTAR

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (60')

- Tulislah refleksi mengajar (Individual).

Topik: Kelas: SD/MI/SMP/MTs

- Apa saja yang dianggap berhasil?
- Apa saja yang dianggap belum berhasil?
- Jika praktik diulang, bagaimana saya akan memperbaiki hal yang belum berhasil?

- Dua pertanyaan pertama tolok ukurnya rencana/skenario pembelajaran yang telah disusun;
- Tulisan maksimum 1 halaman HVS.

Tanoto PINTAR

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (lanjutan)

- Satu atau dua kelompok: sampaikanlah hasil refleksi.
- Pajangkan RPP, hasil kerja siswa, dan hasil refleksi guru/praktikan (Berderet dari kiri ke kanan)
- Kunjungilah hasil kerja tim lain dan catatlah hal-hal yang baik, yang dapat ditiru.

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

Refleksi

1. Pelajaran apa sajakah yang dipetik dari sesi praktik mengajar ini (Persiapan dan pelaksanaan)?
2. Hal apa sajakah yang masih membingungkan?

Tanoto PINTAR

Penguatan

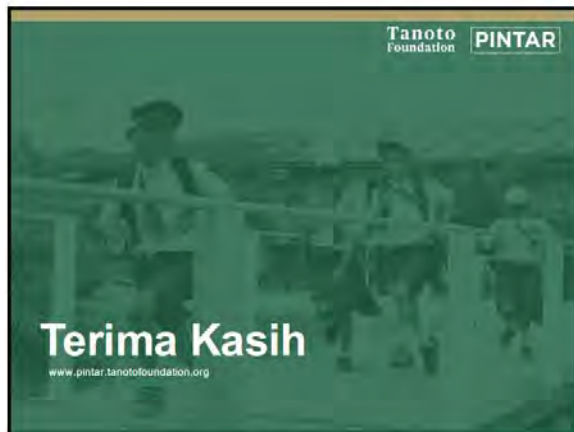
- Praktik mengajar memberikan pengalaman konkret bagaimana berbagai gagasan yang dipelajari dalam pelatihan dipraktikan dalam situasi nyata.
- Praktik mengajar dapat MEMPERLIHATKAN, bukan MEMBERITAHUKAN, perubahan yang diinginkan.
- Dengan semangat "MENGAJAR HARI INI HARUS LEBIH BAIK DARI HARI KEMARIN" biasakanlah melakukan refleksi dan melakukan perbaikan dalam mengajar.

Tanoto PINTAR Foundation

E *Extention* – 5'

- Cobakanlah kembali skenario dan/atau lembar kerja peserta didik (LKPD) di sekolah masing-masing atau ...
- Buat dan praktikanlah skenario dan/atau LKPD baru yang lebih baik sebagai hasil belajar dari praktik mengajar dan diskusi di pelatihan.

Tanoto PINTAR Foundation



UNIT 7

RENCANA TINDAK LANJUT

UNIT 7

RENCANA TINDAK LANJUT (60 menit)



Keberhasilan sebuah pelatihan adalah apabila pelatihan tersebut hasilnya diterapkan dan membawa perubahan ke arah yang lebih baik di kelas. Oleh karena itu, merumuskan Rencana Tindak Lanjut sangatlah penting dilakukan di akhir sebuah pelatihan sebagai bentuk komitmen awal bahwa hasil pelatihan akan diterapkan di sekolah/kelas.

Pendahuluan



Pelatihan disebut berhasil apabila diterapkan dan membawa perubahan ke arah yang lebih baik di kelas. Pelatihan tidak ada gunanya jika hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi pesertanya, namun tidak diterapkan.

Dalam pendidikan, yang jadi perhatian hendaknya ‘pengembangan/peningkatan’ daripada ‘kesempurnaan’. Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, dan hari esok harus lebih baik dari hari ini. Pelatihan guru dimaksudkan agar kemampuan guru meningkat sehingga kualitas pembelajaran meningkat dari hari ke hari. Rencana tindak lanjut merupakan awal dari keseriusan kita untuk menerapkan hasil pelatihan sehingga peningkatan kualitas pembelajaran, dan pada gilirannya kualitas hasil belajar siswa, dapat terwujud. RTL perlu dirumuskan secara jelas, konkret, dan dalam batas kemampuan pembuatnya sehingga rencana tersebut dapat dilaksanakan.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

Menuliskan rencana kegiatan yang konkret dan dapat dilaksanakan untuk menerapkan pengetahuan dan/atau keterampilan yang diperoleh dari pelatihan.



Sumber dan Bahan

Sumber-sumber berikut ini harus dipersiapkan dengan baik oleh fasilitator agar proses pelatihan dapat berjalan dengan lancar:

1. Presentasi Unit 7: Rencana Tindak Lanjut
2. Lembar Kerja Peserta 7.1: Menyusun Rencana Tindak Lanjut
3. ATK: kertas plano (flipchart), spidol, pulpen, kertas catatan, penempel kertas, lem, dan gunting.



Waktu - 60'

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 60 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Langkah-langkah Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (60')

Introduction – (5')	Connection – (10')	Application – (35')	Reflection – (5')	Extension – (5')
Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Ungkap pengalaman/ gagasan tentang: - pelajaran yang diperoleh dari pelatihan ini - kegiatan yang akan dilakukan	Kegiatan 1: Menyusun rencana tindak lanjut-individual Kegiatan 2: Berbagi gagasan RTL dan komentar Kegiatan 3: Perbaiki RTL, jika perlu	Refleksi • Mengapa RTL penting? • Apa sifat penting RTL? Penguatan • Pentingnya penerapan hasil pelatihan	Saran untuk • segera menerapkan hasil pelatihan, tidak menundanya • saling berbagi pengalaman



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I

Introduction (5 menit)

(1) Fasilitator menyampaikan latar belakang, yaitu:

- Pelatihan disebut berhasil apabila diterapkan dan membawa perubahan ke arah yang lebih baik di kelas/sekolah.
- Pembahasan dan penyusunan RENCANA TINDAK LANJUT (RTL) pada setiap akhir pelatihan dianggap penting untuk memastikan hasil pelatihan akan diterapkan di kelas/sekolah.
- RTL merupakan awal dari keseriusan untuk menerapkan hasil pelatihan.

(2) Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan.

C

Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Pengalaman

(1) Fasilitator menayangkan, SATU PER SATU, materi pelatihan yang telah dipelajari peserta, yaitu: (Pilih sesuai mata pelajaran)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Kerja Ilmiah dalam Pembelajaran IPA
Unit 3: Pembelajaran Perpindahan Panas
Unit 4: Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia
Unit 6: Praktik Mengajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Keterampilan IPS dan Sikap Sosial
Unit 3: Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning*
Unit 4: Pembelajaran dengan Model *Problem-based- Learning*
Unit 5: Pembelajaran dengan Model *Project-based-Learning*
Unit 6: Praktik Mengajar

Matematika

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
Unit 2: Keterampilan dan Proses Matematis
Unit 3: Pembelajaran Faktor Persekutuan ter-Besar
Unit 5: Pembelajaran Luas Permukaan Balok
Unit 6: Praktik Mengajar

Bahasa Indonesia

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1

Unit 2: Mengembangkan Pemahaman dengan *Grafic Organizer*

Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Utama

Unit 4: Kecakapan Literasi Visual

Unit 5: Memahami Teks Prosedur

Unit 6: Praktik Mengajar

Kelas Awal (Kelas 1, 2, dan 3 SD/MI)

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1

Unit 2: Apa dan Mengapa Literasi

Unit 3: Membuat *Big Book*

Unit 4: Membaca Bersama

Unit 5: Membaca Terbimbing

Unit 6: Praktik Mengajar

Catatan untuk Fasilitator

Ingatkan terutama pada KETERAMPILAN dan PROSES umum yang harus dikembangkan dan dilalui dalam pembelajaran masing-masing mata pelajaran. Misal, di IPA ada keterampilan IPA dan proses IPA/Kerja Ilmiah.

kemudian mengajukan pertanyaan berikut berturut-turut untuk tiap materi pelatihan tersebut.

- Apa saja yang Saudara peroleh/pelajari dari materi tersebut?
- Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang akan dilakukan sebagai penerapan dari pelatihan ini?

Secara acak, fasilitator meminta jawaban dari 1 atau 2 orang peserta.

Catatan untuk Fasilitator Kemungkinan jawaban		
Materi Pelatihan	Hal yang Dipelajari	Kegiatan yang akan dilakukan
Kerja Ilmiah dalam Pembelajaran IPA	Berbagai jenis keterampilan IPA: Klasifikasi, pengamatan, penyimpulan	Merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan keterampilan mengamati, mengklasifikasi.

A Application (35 menit)

Kegiatan 1: Menyusun Rencana Tindak Lanjut (20')

- (1) Setelah dianggap memiliki gambaran tentang 'apa yang dipelajari' dan 'kegiatan apa' yang akan dilakukan, peserta secara PERORANGAN diminta menuliskan kegiatan seperti itu pada format RTL sebagai rencana tindak lanjut mereka. (Gunakan LKP 7.1: Rencana Tindak Lanjut – Individual).

Catatan untuk Fasilitator

- Tekankan kepada peserta bahwa kegiatan dalam RTL harus KONKRET dan REALISTIS, yaitu dapat dilaksanakan sesuai kemampuan baik guru maupun sekolah masing-masing.
- Buat RTL rangkap 3: 1 untuk yang bersangkutan, 1 untuk kepala sekolah, dan 1 untuk Tanoto Foundation.

Kegiatan 2: Berbagi Gagasan (10 menit)

- (1) Fasilitator meminta peserta untuk mempertukarkan RTL-nya dengan temannya dalam kelompok.
- (2) Fasilitator meminta peserta untuk mengkajinya berpandu pada pertanyaan:
 - a. Apakah kegiatan cukup konkret?
 - b. Apakah kegiatan tsb. benar-benar dapat didukung oleh kemampuan yang bersangkutan dan sekolah sehingga kegiatan dapat terlaksana?

Kegiatan 3: Perbaiki RTL (5 menit)

Secara PERSEORANGAN, peserta diminta memperbaiki rencananya berdasar pada komentar/masukan dari temannya.

R

Reflection (5 menit)

Refleksi

Fasilitator mengajukan pertanyaan berikut.

1. Mengapa RTL dari suatu pelatihan itu penting?
2. Apa sajakah sifat penting dari suatu RTL?

Catatan untuk Fasilitator

- Kemungkinan jawaban no. 1: RTL merupakan komitmen bahwa hasil pelatihan akan diterapkan;
- Jawaban no. 2: Konkret/Spesifik dan realistis, yaitu jelas dan dalam jangkauan kemampuan yang membuat rencana sehingga RTL itu dapat dilaksanakan.

Penguatan

Fasilitator menyampaikan hal-hal berikut.

- Pelatihan tidak ada gunanya tanpa diterapkan.
- Mulailah dengan apa yang DAPAT diterapkan, bukan dengan apa yang INGIN diterapkan.

E

Extension (5 menit)

- (1) Fasilitator menyarankan peserta agar:
 - Segera mengadakan pertemuan dengan Kepala Sekolah untuk membahas RTL ini;
 - Segera menerapkan hasil pelatihan, tidak menunda.
 - Saling bertukar pengalaman penerapan hasil pelatihan tersebut dengan teman khususnya terkait keberhasilan dan tantangan yang dihadapi.
- (2) Fasilitator menyampaikan pula beberapa pernyataan yang diharapkan MENGGUGAH semangat peserta untuk melakukan pembaharuan/perbaikan dalam pendidikan, khususnya di sekolah, yaitu bahwa:
 - *Think big, plan small, act now* = Berpikirlah besar, buat rencana yang sederhana, dan bertindaklah sekarang (Jangan dinanti-nanti).
Misal, kita, guru, sedang memajukan bangsa (*Think big*), daripada ‘ah saya hanya guru SD/MI (*Think small*) saya akan menerapkan langkah ilmiah dalam mengajar IPA (*Plan small*), dan akan saya laksanakan langsung setelah pelatihan (*Act now*);
 - Dalam pendidikan yang penting adalah ‘peningkatan’, bukan ‘kesempurnaan’: Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, dan hari esok harus lebih baik dari hari ini.

[illegible]

*) Beri tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.

MATERI PRESENTASI UNIT 7



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Pelatihan disebut berhasil apabila diterapkan dan membawa perubahan ke arah yang lebih baik di kelas/sekolah.
- Pembahasan dan penyusunan RENCANA TINDAK LANJUT (RTL) pada setiap akhir pelatihan dianggap penting untuk memastikan hasil pelatihan akan diterapkan di kelas/sekolah.
- RTL merupakan awal dari keseriusan kita untuk menerapkan hasil pelatihan.

Tanoto Foundation PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

Mampu menuliskan rencana kegiatan yang konkret dan dapat dilaksanakan terkait pengetahuan dan/atau keterampilan yang diperoleh dari pelatihan.

Tanoto Foundation PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection - 10'

Ungkap pengalaman/ gagasan tentang
– pelajaran yang diperoleh dari pelatihan ini
– kegiatan yang akan dilakukan

Extension - 5'

Saran agar Guru dan Kepala sekolah segera membahas RTL secepatnya dari pelatihan.

Reflection - 5'

Refleksi
Mengapa RTL penting?
Apa sifat penting RTL?

Penguatan
Pentingnya penerapan hasil pelatihan

Application - 35'

- Kegiatan 1: Menyusun RTL (20')
- Kegiatan 2: Berbagi Gagasan RTL (10')
- Kegiatan 3: Perbaikan RTL (5')

Tanoto Foundation PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman - Ilmu Pegetahuan Alam (IPA)

- Apa saja yang Bapak/Ibu pelajari dari materi pelatihan ini?
 - Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 - Unit 2: Kerja Ilmiah dalam Pembelajaran IPA
 - Unit 3: Pembelajaran Perpindahan Panas
 - Unit 4: Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia
 - Unit 6: Praktik Mengajar
- Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang akan Bapak/Ibu lakukan sebagai penerapan dari hasil pelatihan ini ?

Tanoto Foundation PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman - Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS)

- Apa saja yang Bapak/Ibu pelajari dari materi pelatihan ini?
 - Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 - Unit 2: Keterampilan dan Sikap Sosial
 - Unit 3: Pembelajaran dengan Model *Discovery Learning*
 - Unit 4: Pembelajaran dengan Model *Problem-based- Learning*
 - Unit 5: Pembelajaran dengan Model *Project-based-Learning*
 - Unit 6: Praktik Mengajar
- Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang akan Bapak/Ibu lakukan sebagai penerapan dari hasil pelatihan ini ?

Tanoto Foundation PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman - Matematika

- Apa saja yang Bapak/Ibu pelajari dari materi pelatihan ini?
 - Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 - Unit 2: Keterampilan dan Proses Matematis
 - Unit 3: Pembelajaran Faktor Persekutuan ter-Besar
 - Unit 4: Pembelajaran Luas Permukaan Balok
 - Unit 5: Praktik Mengajar
- Kegiatan apa sajakah yang akan Bapak/Ibu lakukan sebagai penerapan dari hasil pelatihan ini ?

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman – Bahas Indonesia

- Apa saja yang Bapak/Ibu pelajari dari materi pelatihan ini?
 - Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 - Unit 2: Mengembangkan Pemahaman dengan Grafik Organizer
 - Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Utama
 - Unit 4: Kecakapan Literasi Visual
 - Unit 5: Memahami Teks Posedur
 - Unit 6: Praktik Mengajar
- Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang akan Bapak/Ibu lakukan sebagai penerapan dari hasil pelatihan ini ?

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman – Kelas Awal

- Apa saja yang Bapak/Ibu pelajari dari materi pelatihan ini?
 - Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 - Unit 2: Apa dan Mengapa Literasi
 - Unit 3: Membuat Big Book
 - Unit 4: Membaca Bersama
 - Unit 5: Membaca Terbimbing
 - Unit 6: Praktik Mengajar
- Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang akan Bapak/Ibu lakukan sebagai penerapan dari hasil pelatihan ini ?

Tanoto PINTAR

A Application – 35'

Kegiatan 1: Menyusun Rencana Tindak Lanjut (20')

Tuliskan kegiatan yang Bapak/Ibu akan lakukan sebagai penerapan hasil pelatihan ini. (Gunakan LKP 7.1: Rencana Tindak Lanjut - Individual)

Kegiatan hendaknya KONKRET dan DAPAT Bapak / Ibu laksanakan.

Buat RTL rangkap 3: 1 untuk yang bersangkutan, 1 untuk kepala sekolah, dan 1 untuk Tanoto Foundation.

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Berbagi Gagasan – (10')

Secara berpasangan, tukarkanlah RTL Bapak/Ibu dalam kelompok dan berikan masukan berpandu pada pertanyaan:

- Apakah kegiatan cukup konkret/spesifik?
- Apakah kegiatan tsb. benar-benar dapat didukung oleh kemampuan yang bersangkutan dan sekolah?

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Perbaiki RTL (5')

- Silakan perbaiki RTL Bapak/Ibu berdasar masukan dari teman.

Tanoto PINTAR

R *Reflection – 5'*

Refleksi

1. Mengapa RTL penting dalam suatu pelatihan ?
2. Apa saja SIFAT penting suatu RTL ?

Tanoto PINTAR Foundation

Penguatan

- Pelatihan tidak ada gunanya tanpa diterapkan.
- Mulailah dengan apa yang DAPAT diterapkan, bukan dengan apa yang INGIN diterapkan.

Tanoto PINTAR Foundation

E *Extention – 5'*

- Setelah pelatihan ini, segeralah adakan pertemuan dengan Kepala Sekolah untuk membahas RTL ini;
- Segeralah menerapkan hasil pelatihan, jangan menunda;
- Saling bertukarlah pengalaman penerapan hasil pelatihan ini dengan teman khususnya terkait keberhasilan dan tantangan yang dihadapi.

Tanoto PINTAR Foundation

- **Think Big** = Berpikirlah Besar
- **Plan Small** = Rencanakan sedikit
- **Act NOW** = Bertindaklah SEKARANG

Dalam Pendidikan:

PERBAIKAN/*Improvement* --- v
KESEMPURNAAN/*Perfection* ---- x

Tanoto PINTAR Foundation



Unit Mendokumentasikan dan Mendiseminasikan Praktik yang Baik

Unit Mendokumentasikan dan Mendiseminasikan Praktik yang Baik

Mendokumentasikan Praktik Baik – 2'



Cover Depan Buku Praktik Baik

- Salah satu tujuan Program PINTAR Tanoto Foundation adalah mendiseminasikan praktik-praktik baik dalam pendidikan.
- April 2019, Tanoto Foundation sudah menerbitkan Buku Praktik Baik Program PINTAR.
- Mei 2020, akan diterbitkan Buku Praktik Baik Mata Pelajaran dan LPTK (Desember 2020).
- Untuk mewujudkannya, semua fasilitator dan penerima manfaat program dilibatkan untuk berbagi pengalaman praktik baiknya dalam menerapkan hasil pelatihan Program PINTAR.

Bagaimana Proses Mewujudkannya? – 3'

1. Pada pelatihan Modul II, pasca praktik mengajar akan ada sesi Comms: Memfoto, Menulis, & Mendiseminasikan Praktik Baik.
2. Bapak dan Ibu diharapkan memfoto kegiatan **praktik mengajar** dengan HP/gawai masing-masing.
3. Objek yang difoto memperlihatkan **siswa aktif belajar, pendampingan guru di kelompok kecil, lembar kerja/penggunaan, & hasil kerja siswa**.
4. Foto-foto praktik mengajar, foto hasil kerja siswa, dan foto LK (boleh dalam bentuk PDF) dibawa saat Sesi Comms.



Apa yang diharapkan? – 2'



Postingan di FB Forum PKP

- Judul
- Tujuan
- LK/Pertanyaan/ Penugasan
- Langkah-langkah MIKIR/Strategi praktik baik
- Hasil/ Refleksi Pembelajaran

Foto-foto:

- Pembelajaran aktif
- Lembar kerja
- Hasil kerja siswa di

MEMFOTO, MENULIS, DAN MENDISEMINASIKAN PRAKTIK BAIK – 60'



1 Introduction – 5'

Buku Praktik Baik



- PINTAR sebagai contoh praktik baik dalam pendidikan dasar – Laporan Sekretariat SDG's Bappenas
- Bersama Modul Pelatihan masuk di Situs Repositori Kemdikbud.

Newsletter

Advokasi Penyebaran Praktik Baik



"Saya senang dengan perkembangan di sekolah mitra Tanoto Foundation"
HAMID MUHAMMAD – Dirjen Dikdasmen Kemdikbud
Setelah Membaca Newsletter PINTAR

Unit Mendokumentasikan dan Mendiseminasikan Praktik yang Baik

FORUM PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN



f Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan

- Member > 8.500 anggota
- Berbagi Pengalaman
- Melihat Perkembangan Sekolah, Madrasah, dan LPTK
- Identifikasi Praktik Baik untuk Disebarkan

Tanoto PINTAR

Satu Buku Satu Siswa oleh Fasda Mutia Lafrida

27 November 2018 5 Januari 2019 28 Maret 2019



Tanoto PINTAR

Penyebaran di Media Massa

Mengingat Pengumuman Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Rangsang Minat Belajar Matematika Pakai Donat



Tanoto PINTAR

KOMPAS.com

Program Pinter: Ini 5 Strategi Dosen Tumbuhkan Minat Baca

1. Membaca setiap hari
2. Membaca minimal 5 Buku



Tanoto PINTAR

Postingan di FB Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan



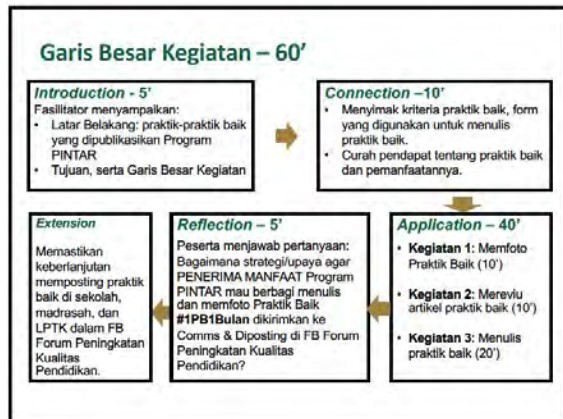
Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta:

1. Memfoto praktik baik dengan gawai (HP)
2. Menulis artikel praktik baik sebagai bahan diseminasi praktik baik

Tanoto PINTAR



C Connection – 10'

Apa Kriteria Praktik Baik?

- Memecahkan masalah untuk keberhasilan pendidikan (pembelajaran aktif, manajemen berbasis sekolah, budaya baca, perkuliahan untuk calon guru).
- Pengalaman yang sudah diterapkan, bukan rencana atau opini
- Dapat diadaptasi
- Terjangkau, dan
- Berkelanjutan

(Bank Dunia, 2011)

1. APA?	APA?
2. DIMANA?	DIMANA?
3. KAPAN?	KAPAN?
4. MENGAPA?	MENGAPA?
5. BAGAIMANA?	BAGAIMANA?
6. HASIL/DAMPAK?	HASIL/DAMPAK?
7. SIAPA?	SIAPA?
8. YG PERLU DITINGKATKAN?	YG PERLU DITINGKATKAN?
9. INSPIRASI DARI PP TF?	INSPIRASI DARI PP TF?
10. HP/EMAIL?	HP/EMAIL?
11. 3 – 5 FOTO	3 – 5 FOTO

Manfaatkan Form Template Penulisan PB

Curah Pendapat

1. Bagaimana pendapat bapak dan ibu tentang Praktik Baik dalam Newsletter/Website/Buku Praktik Baik Program PINTAR?
2. Bagaimana mengembangkan ide-ide lainnya agar praktik baik di sekolah, madrasah, dan LPTK dapat terus konsisten dikembangkan dan dipraktikkan?

A Application – 40'

Kegiatan 1: Memfoto dengan Gawai – 10'

- Tidak gelap
- Tidak blur
- Bercerita (belajar aktif, budaya baca, PSM, perkuliahan, pendampingan)
- Diversity
- Caption

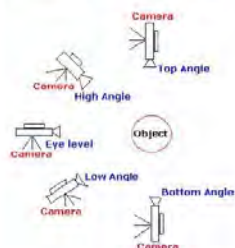


Teknik: Menempatkan objek foto pada sepertiga ruang foto.



CAPTION: Mega Maharani, siswa kelas V SDN 009 Balikpapan Barat menunjukan komik milenial buatan kelompoknya. Melalui komik tersebut, dia menceritakan bentuk interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari.

Teknik Posisi Kamera



Bagaimana dengan foto ini?



Lakukan pengulangan untuk mendapat yang terbaik

Praktik Memfoto – 5'

Kirimkan Hasilnya Ke Nomor WA

Kegiatan 2: Mereviu Artikel Praktik Baik – 10'

- Baca artikel praktik baik pembelajaran di Newsletter/ FB Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan (3')
- Bekerja berpasangan, temukan, dan share : (7')
 - Judul
 - Tujuan,
 - Lembar Kerja/Penugasan/Pertanyaan HOTS (PIT)
 - Langkah-langkah MIKIR: **Mengalami & Interaksi** - percobaan, pengamatan, wawancara, mencari informasi, memecahkan masalah, dll yang uraiannya dikaitkan dengan konten pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan dan Penggunaannya dalam pembelajaran. **Komunikasi** hasil karya siswa.
 - Refleksi** (hasil refleksi siswa).
 - Pengelolaan Kelas**
- Bagi Hasil reviu

Kegiatan 3: Menulis Praktik Baik – 20'

- Tulis HASIL PRAKTIK MENGAJAR di Gawai – 10'
Yang Perlu Ada dalam Tulisan Praktik Baik Pembelajaran
 - Judul
 - Tujuan,
 - Penugasan/Pertanyaan HOTS (PIT)
 - Langkah-langkah MIKIR: **Mengalami & Interaksi** - percobaan, pengamatan, wawancara, mencari informasi, memecahkan masalah, dll yang uraiannya dikaitkan dengan konten pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan dan Penggunaannya dalam pembelajaran. **Komunikasi** atau deskripsi hasil karya siswa yang dipresentasikan.
 - Refleksi** (hasil refleksi siswa).
 - Pengelolaan Kelas**
- Posting Tulisan beserta Foto-Foto Pembelajaran, LK, Hasil Kerja Siswa, Refleksi Siswa - ke Group FB Forum PKP (3')
- Mereviu Hasil Tulisan di FB Forum (5')

R Reflection – (5')

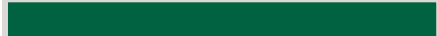
- Mei 2020, Tanoto Foundation akan menerbitkan Buku Praktik Baik PerMapel dan LPTK (Desember 2020), karenanya PENERIMA MANFAAT PROGRAM PINTAR dilibatkan untuk menulis dan memfoto Praktik Baik #1PB1Bulan dikirimkan ke Comms dan Diposting di FB Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan. Bagaimana strategi/upaya bapak/ibu agar hal ini bisa berjalan?

Tuliskan dalam satu kertas post it

E *Extension*

- Pastikan setiap momen praktik baik harus di foto, ditulis, dan diposting pada FB Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan (PKP).
- Fasilitator Daerah terpilih akan dilatih wartawan senior Kompas dalam menulis praktik baik.
- Yuk kita undang para guru, kepala sekolah, pengawas, dosen, mahasiswa, dinas pendidikan, kemenag, dan para praktisi pendidikan untuk bergabung dalam FB Forum PKP.





HEAD OFFICE:

Jl. MH Thamrin No. 31
Jakarta 10230

Tel: +62 21 392 3189

Fax: +62 21 392 3324

pintar_jkt@tanotofoundation.org



Tanoto Foundation



@TanotoEducation



@TanotoEducation



Tanoto Foundation



www.tanotofoundation.org