



Tanoto
Foundation

PINTAR



Modul II

Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SMP dan MTs

Bahasa Indonesia

Modul Praktik yang Baik dalam

**PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA
DI SMP DAN MTs
II**

Daftar Isi

Kata Pengantar	Halaman
Jadwal Pelatihan (contoh)	iv
	v
Pembelajaran Bahasa Indonesia	
Unit 1	Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1 1
Unit 2	Pemodelan Pembelajaran Mengorganisasi Informasi Menggunakan <i>Graphic Organizer</i> 15
Unit 3	Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Strategi Menentukan Gagasan Utama 43
Unit 4	Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Strategi Literasi Visual untuk Menulis Teks Cerpen 59
Unit 5	Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Strategi Rekonstruksi untuk Menyajikan Teks Prosedur 73
Unit 6	Praktik Mengajar 89
Unit 7	Rencana Tindak Lanjut 107
	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 lima provinsi (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 Hubungan antar Sisi-sisi dalam Segitiga
 Unit 4: Pemodelan Pembelajaran Rerata Data Tunggal
 Unit 5: Pemodelan Pembelajaran Rasio dan Perbandingan
 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: Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Pemisahan Campuran Menggunakan Prinsip Distilasi
 Unit 4: Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Uji Kandungan Vitamin C
 Unit 5: Pemodelan Pembelajaran Induksi Elektromagnetik: Motor Listrik Sederhana
 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: Pemodelan Pembelajaran Letak Astronomis Indonesia
 Unit 4: Pemodelan Pembelajaran Ketergantungan antar Ruang Berdasarkan Konsep Ekonomi
 Unit 5: Pemodelan Pembelajaran Pluralitas Masyarakat Indonesia
 Unit 6: Praktik Mengajar
 Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 Unit 2: Pemodelan Pembelajaran Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*
 Unit 3: Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Strategi Menentukan Gagasan Utama
 Unit 4: Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Strategi Literasi Visual untuk Menulis Teks Cerpen
 Unit 5: Pemodelan Pembelajaran Pemodelan Pembelajaran Strategi Rekonstruksi untuk Menyajikan Teks Prosedur
 Unit 6: Praktik Mengajar
 Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Pembelajaran Bahasa Inggris

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 Unit 2: Mengembangkan Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Teks
 Unit 3: Keterampilan *Listening* dan *Speaking* Terintegrasi melalui Pembelajaran Berbasis Teks
 Unit 4: Keterampilan *Reading* dan *Writing* Terintegrasi melalui Pembelajaran Berbasis Teks
 Unit 5: Empat Keterampilan Berbahasa Inggris Terintegrasi melalui Pembelajaran Berbasis Teks
 Unit 6: Praktik Mengajar
 Unit 7: Rencana Tindak Lanjut

Jadwal Pelatihan Pembelajaran Modul 2 – Tingkat Sekolah (Contoh) Bahasa Indonesia SMP & MTs

Jam	Menit	Materi
Hari ke 1		
08.00 - 08.30	30'	• Pembukaan • Menyanyikan Indonesia Raya • Doa
08.30 - 08.40	10'	• Kontrak Belajar • Penjelasan Hasil Kerja Siswa yang Diharapkan
08.40 - 10.10	90'	Unit 1: Kaji Ulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
10.10 - 10.25	15'	Istirahat
10.25 - 12.25	120'	Unit 2: Pemodelan Pembelajaran Mengorganisasi Informasi Menggunakan <i>Graphic Organizer</i>
12.25 - 13.25	60'	ISHOMA
13.25 - 15.25	120'	Unit 3: Pemodelan Pembelajaran Strategi Menentukan Gagasan Utama
15.25 - 17.25	120'	Unit 4: Pemodelan Pembelajaran Strategi Literasi Visual untuk Menulis Teks Cerpen
Hari ke 2		
08.00 - 10.00	120'	Unit 5: Pemodelan Pembelajaran Strategi Rekonstruksi untuk Menyajikan Teks Prosedur
10.00 - 10.15	15'	Istirahat
10.15 - 12.25	130'	Unit 6: Praktik Mengajar (Persiapan)
12.25 - 13.25	60'	ISHOMA
13.25 - 16.45	200'	Unit 6: Praktik Mengajar (Persiapan)
Hari ke 3		
07.00 - 10.30	210'	Unit 6: Praktik Mengajar (Pelaksanaan)
10.30 - 12.00	90'	Unit 6: Praktik Mengajar (Refleksi)
12.00 - 13.00	60'	ISHOMA
13.00 - 14.00	60'	Penulisan Praktik Baik
14.00 - 15.00	60'	Unit 7: Rencana Tindak Lanjut (RTL)
15.00 - 15.30	30'	Evaluasi Pelatihan
15.30 - 16.00	30'	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

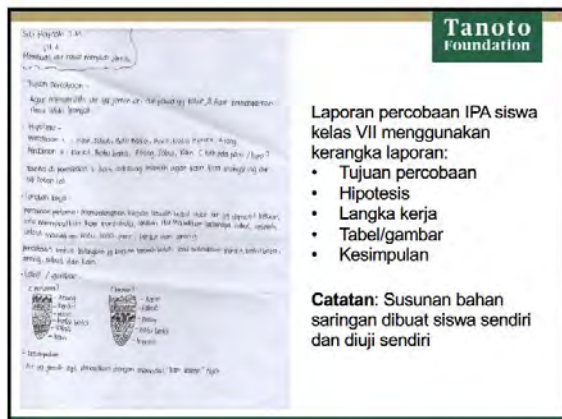
- Merupakan hasil pemikiran siswa sendiri
- Cukup lengkap dan sistematis

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

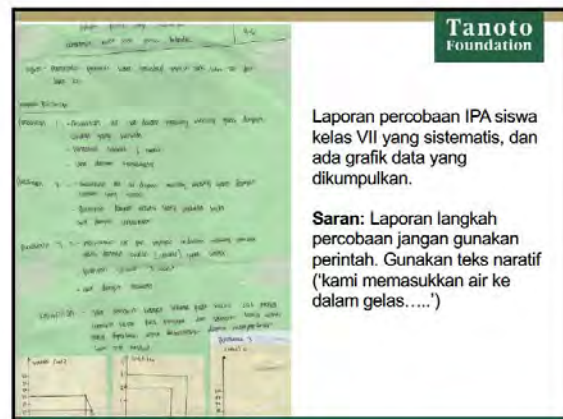
- Pajangan kelas seharusnya sebagian besar terdiri dari hasil karya siswa yang menghargai hasil tersebut dan memberikan contoh kepada siswa lain



Laporan percobaan IPA siswa kelas VII menggunakan kerangka laporan:

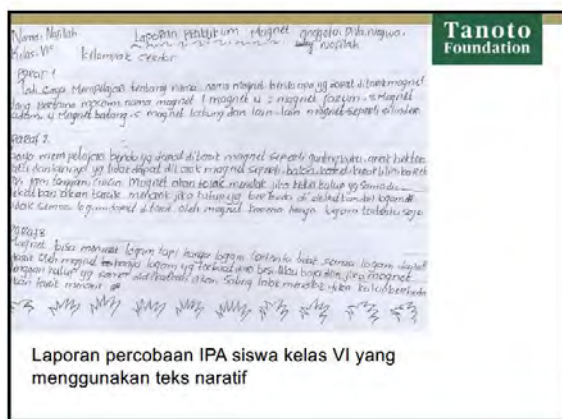
- Tujuan percobaan
- Hipotesis
- Langkah kerja
- Tabel/gambar
- Kesimpulan

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

Kata Pengantar

Tanoto Foundation

Kanan: Kerangka pikiran siswa tentang gambar yang diberikan oleh guru (siapa? apa? mengapa? kapan? di mana? bagaimana?)
Kiri: Hasil tulisan salah satu siswa (kiri)

Tanoto Foundation

Beberapa saran:

1. Jangan batasi tulisan anak dengan kotak. Mereka biasanya mengisi kotak, terus berhenti menulis.
2. Tidak selalu perlu ada Lembar Kerja (LK). Gambar bisa ditempel di papan tulis (lebih murah, lebih mudah)
3. Sebaiknya tulisan anak di kertas kosong (tidak di LK)

Tanoto Foundation

Siswa mencari ide pokok dalam suatu cerita (kanan), dan menceritakan kembali (kiri)

Tanoto Foundation

Siswa menggunakan bahasa Inggris dalam pembelajaran (pendekatan komunikatif). Meskipun ada kesalahan sedikit, lebih baik ada komunikasi yang salah sedikit daripada tidak ada komunikasi.

Catatan: Point ke-2 berlaku dalam pelatihan ☺

Tanoto Foundation

Kegiatan penting di IPS adalah membahas masalah sosial dan ekonomi.

Masalah tersebut harus nyata untuk siswa (yang mereka pernah alami).

Pembahasan harus mulai dari pengalaman mereka:

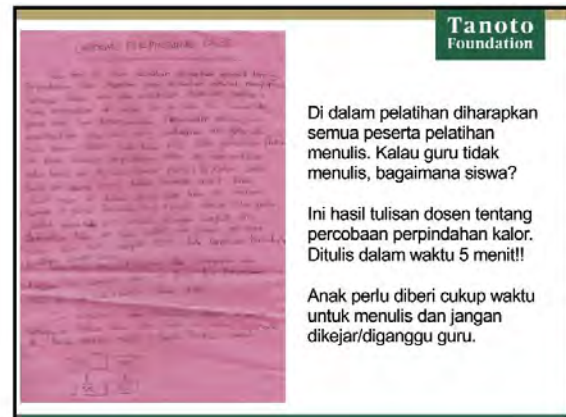
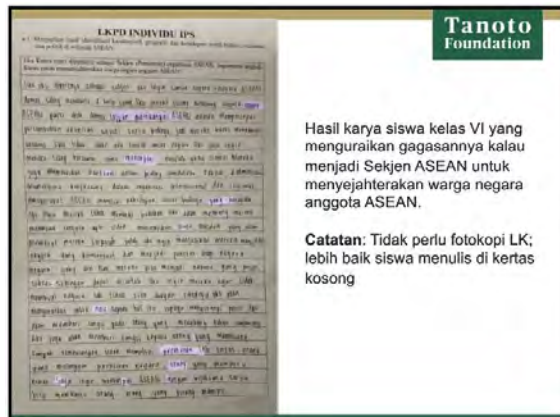
- Deskripsi masalah
- Perkiraan penyebab
- Deskripsi dampak
- Cara penanggulangannya

Informasi tambahan boleh diberikan tetapi harus dapat dipahami siswa.

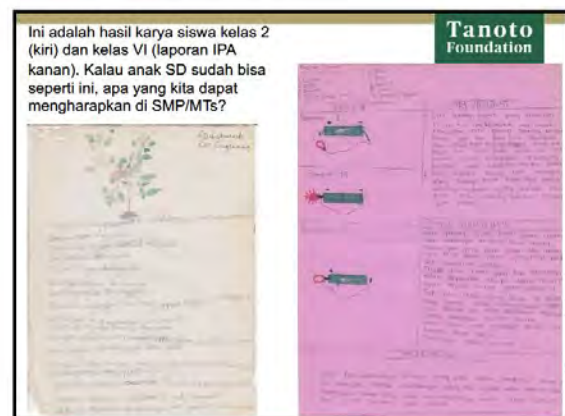
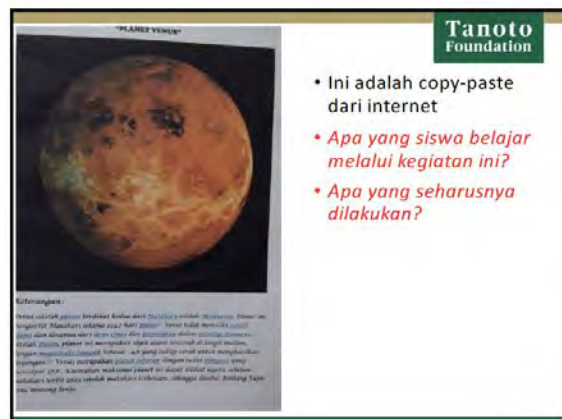
Dalam pembelajaran IPS ini pembahasan masalah terbatas pada membaca dan merangkum teks dari guru, tidak membahas masalah berdasarkan pengalaman siswa. Teks menggunakan istilah teknis yang kurang dipahami siswa

Tanoto Foundation

Siswa kelas IX membuat peta konsep dan mendeskripsikan tentang limbah plastik.



Kata Pengantar



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/ING (sesuai jenjang dan 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') Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Connection – (10') Mengingat kembali materi pelatihan 1	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	Reflection – (5') • Peserta menjawab berbagai pertanyaan • Penguatan	Extension – (5') Saran tindak lanjut untuk: - Mencoba hal-hal baru. - Melakukan refleksi - Melakukan perbaikan
--	--	---	---	---



Perincian Langkah-langkah Kegiatan



I Introduction (5 menit)

1. 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'
2. Pajangkanlah RPP, LK, dan hasil kerja peserta didik tersebut di ruangan SEBELUM sesi Kajiulang dimulai.

1. 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 peserta didik)

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 berperekat 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

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



UNIT 1
KAJI ULANG PENERAPAN HASIL
PELATIHAN 1 (90')

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:

- Merenungkan 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 ...



- mengamati (observing)

... terkait dengan materi pembelajaran.

Tanoto
Foundation
PINTAR

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



Komunikasi (Ki): 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 persegi panjang ini?
1b. Berapakah luas persegi panjang ini?

Hanya 1 jawaban benar

Pertanyaan TERTUTUP

2a. Berapa saja ukuran persegi panjang yang kelilingnya sama dengan keliling persegi panjang ini?
2b. Berapa saja ukuran persegi panjang yang luasnya sama dengan luas persegi panjang 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 MENINGKATKAN?
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 Foundation 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 Foundation 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 Foundation 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 Foundation PINTAR



UNIT 2

MENGORGANISASI INFORMASI MENGUNAKAN *GRAPHIC ORGANIZER*

UNIT 2

Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer* (120 menit)



Graphic Organizer sangat disarankan dapat digunakan oleh guru di dalam kelas untuk membantu peserta didik memahami isi bacaan yang sudah dibacanya.



Pendahuluan

Membaca adalah proses mengumpulkan informasi. Kegiatan membaca pada level peserta didik SMP/MTs adalah membaca untuk belajar/memperoleh informasi. Hal itu berarti, peserta didik dituntut untuk dapat memahami apa yang dibacanya. Setelah mampu menangkap informasi dari bacaan yang dibacanya, peserta didik akan dapat mengorganisasi informasi tersebut untuk berbagai kebutuhan. Akan tetapi, jika gagal memahami apa yang dibacanya, peserta didik bisa dipastikan akan kesulitan untuk mengorganisasi informasi dan menyampaikannya kembali.

Namun demikian, dalam beberapa hal, masih ditemui pula peserta didik yang telah memahami informasi dari bacaan yang dibacanya, tetapi masih mengalami kesulitan ketika harus mengorganisasi atau mengungkapkan kembali informasi tersebut. Padahal, pada sisi yang lain

kemampuan peserta didik mengungkapkan kembali informasi dari teks yang dibacanya juga menjadi cara guru mengetahui apakah peserta didik tersebut memiliki pemahaman yang baik terhadap isi bacaan atau tidak.

Graphic Organizer (GO) merupakan bagan 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.

Penggunaan *Graphic Organizer* sangat disarankan untuk digunakan oleh guru di dalam kelas untuk membantu peserta didik memahami atas apa yang sudah dibacanya. *Graphic Organizer* ini juga cukup efektif untuk membantu peserta didik dalam mengorganisasi informasi ketika harus menyajikannya kepada orang lain. Penggunaan *Graphic Organizer* diharapkan dapat menjadi media yang membantu peserta didik karena media ini memberikan informasi visual, melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, menggali dan mengorganisasi informasi, dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memperkenalkan, menggunakan, dan melatih peserta didik menggunakan *Graphic Organizer* dalam pembelajaran sehingga terbiasa menggunakannya sebagai bagian dari proses pembelajaran.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Memahami teknik mengorganisasi informasi menggunakan *graphic organizer*;
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran mengorganisasi informasi menggunakan *graphic organizer*.
3. Merancang strategi dan kompetensi pembelajaran lain.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 2: Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*
2. Foto kopi Lembar Kerja Peserta (LKP) 2.1 - Mengidentifikasi Pengertian, Karakteristik, dan Pemanfaatan *Graphic Organizer* (GO) – *dipotong-potong dan dimasukkan amplop*
3. Foto kopi Informasi Tambahan Peserta 2.1 - *Graphic Organizer* (GO)
4. Foto kopi Lembar Kerja Peserta Didik 2.1 - Mengorganisasi Informasi melalui *Graphic Organizer* – *Pesona Pantai Senggigi*
5. Foto kopi Lembar Kerja Peserta Didik 2.2 - Mengorganisasi Informasi melalui *Graphic Organizer* – *Metamorfosis Katak*
6. Foto kopi Lembar Kerja Peserta Didik 2.2 - Mengorganisasi Informasi melalui *Graphic Organizer* – *Gajah Asia dan Gajah Afrika*

7. Foto kopi Bahan Bacaan Peserta Didik 2.1 - *Graphic Organizer* dan Penggunaannya
8. Print out skenario pembelajaran pemodelan (khusus untuk fasilitator pengampu)
9. Kertas Perekat atau *Metaplan* (kertas HVS yang dipotong menjadi 8 bagian yang sama dan diberi solatip kertas)
10. Spidol Besar
11. Kertas Plano (*Flipchart*)
12. Amplop putih besar (standar surat)



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 Pengalaman tentang pengalaman pembelajaran mengorganisasi informasi menggunakan <i>graphic organizer</i>	Application – (95') • Kegiatan 1 (15'): Menjelaskan konsep <i>graphic organizer</i>. • Kegiatan 2 (65'): Pemodelan • Kegiatan 3 (15'): Pembahasan Pemodelan	Reflection – (5') • Peserta menjawab berbagai pertanyaan untuk melakukan refleksi • Penguatan	Extension – (5') Saran tindak lanjut: Mempraktikan pembelajaran 'mengorganisasi informasi menggunakan <i>graphic organizer</i>' di kelas
--	---	--	--	---



Perincian Langkah-langkah Kegiatan



I Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang yang menjadi alasan mengapa pembelajaran 'Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*' ini dimodelkan dan dibahas dalam pelatihan ini, yaitu sebagai berikut.

- a. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan dalam memahami dan mengorganisasi informasi atas informasi yang dibaca. Kenyataannya kemampuan mereka masih perlu ditingkatkan.
 - b. *Graphic organizer* (GO) merupakan bagan visual yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengorganisasi informasi.
 - c. Kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan GO dalam pembelajaran perlu ditingkatkan.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan sebagai berikut.
Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:
- a. Menjelaskan konsep dan pemanfaatan berbagai jenis *graphic organizer* (GO).
 - b. Membelajarkan Mengidentifikasi Informasi menggunakan GO.
 - c. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pemanfaatan GO dalam pembelajaran mengidentifikasi informasi.
3. Fasilitator menyampaikan garis besar kegiatan pada sesi ini.

C Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman

Fasilitator menggali pengalaman peserta misal dengan mengajukan pertanyaan berikut:

- a. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang GO?
- b. Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengajar menggunakan GO? Bagaimana keefektifan penggunaan GO dalam pembelajaran?
- c. Menurut Bapak/Ibu GO bisa digunakan untuk membelajarkan kompetensi apa saja?

Catatan: Fasilitator mencatat jawaban peserta di papan tulis (jawaban peserta tidak perlu dikomentari/dibahas).

A Application (95 menit)

Kegiatan 1: Menjelaskan Konsep *Graphic Organizer* (15')

1. Fasilitator membagikan Lembar Kerja Peserta (LKP) 2.1 – Mengidentifikasi Pengertian, Karakteristik, dan Pemanfaatan *Graphic Organizer*.
2. Fasilitator meminta peserta mendiskusikan LKP 2.1 sesuai dengan instruksi sebagaimana yang tertera pada slide, yaitu:
 - a. Cermati setiap potongan GO!
 - b. Identifikasilah nama, pengertian, karakteristik, dan pemanfaatan GO tersebut!
 - c. Tulis hasil diskusi Bapak/Ibu pada kertas plano dan tempel GO-nya!
3. Fasilitator menyampaikan bahwa kegiatan selanjutnya adalah karya kunjung.
4. Fasilitator meminta peserta menentukan perwakilan kelompok yang akan mempresentasikan karya mereka kepada kelompok lain.

5. Fasilitator meminta peserta mempresentasikan hasil kerja mereka ke kelompok lain dengan cara bergeser searah jarum jam. Kelompok lain disilakan untuk memberi komentar dengan cara menulis komentar tersebut di kertas post-it dan menempelkan pada kertas plano dan bagian yang dikomentari.
6. Fasilitator meminta/mempersilakan peserta kembali duduk.
7. Fasilitator membagi IT 2.1 – *Graphic Organizer* dan memberi waktu kepada peserta untuk membacanya.

Catatan untuk Fasilitator

1. Untuk kegiatan 1, fasilitator perlu menyiapkan LKP 2.1 berupa gambar *graphic organizer* yang telah dipotong-potong dan dimasukkan ke dalam amplop.
2. Jumlah amplop disesuaikan dengan jumlah kelompok. Satu kelompok mendapatkan 1 amplop berisi potongan gambar GO.

Kegiatan 2: Pemodelan Pembelajaran ‘Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*’ (65’)

1. Fasilitator mengingatkan peserta bahwa kegiatan selanjutnya adalah pemodelan.
2. Fasilitator menjelaskan bahwa dalam pemodelan nanti peserta akan berperan sebagai peserta didik dan fasilitator akan berperan sebagai guru.
3. Fasilitator memodelkan pembelajaran ‘Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*’ berpandu pada skenario yang disediakan.

Kegiatan 3: Pembahasan Pemodelan (15’)

1. Peserta diminta mendiskusikan pemodelan pembelajaran ‘Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*’ berpandu pada pertanyaan:
 - a. **Keterampilan berbahasa** apa yang digunakan dan mana yang dominan?
 - b. **Kompetensi** apa yang dipelajari?
 - c. Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
 - d. Langkah mana yang masih bias dikembangkan? Bagaimana caranya?
 - e. Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?
2. Fasilitator meminta peserta untuk menulis di kertas plano.
3. Fasilitator meminta perwakilan peserta mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.
4. Fasilitator meminta peserta lain untuk mempresentasikan (dari tempat duduk mereka) bagian yang belum dipresentasikan oleh kelompok pertama.
5. Fasilitator meminta kelompok lain memberikan tanggapan atau melengkapi informasi atas presentasi yang telah dilakukan.

Catatan untuk Fasilitator

1. Dalam pembahasan pemodelan, fasilitator perlu memberikan perhatian yang lebih pada pembahasan **keefektifan langkah pembelajaran** dalam pemodelan dan **langkah mana yang masih bisa dikembangkan**. Pembahasan keefektifan tidak cukup hanya dijawab oleh peserta, misalnya: 'langkah tersebut sudah efektif', tetapi perlu digali lebih lanjut bagaimana keefektifannya, mengapa efektif, seberapa efektif, dan seterusnya.
2. Pada kegiatan presentasi pembahasan pemodelan, fasilitator bisa meminta salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, lalu meminta kelompok lain menambahi/melengkapi informasi serta memberikan tanggapan.

R

Reflection (5 menit)

Refleksi

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

1. Apakah yang dimaksud dengan *Graphic Organizer (GO)*? Bagaimana penggunaan GO?
2. Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengikuti pemodelan pembelajaran mengorganisasi informasi menggunakan GO? Bagaimana keefektifan GO digunakan untuk membelajarkan kompetensi tersebut?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari pada sesi ini?

Penguatan

Fasilitator memberikan penguatan terkait penggunaan *graphic organizer dalam pembelajaran* yang terdapat dalam slide, sebagai berikut.

1. Daftar yang telah dipelajari

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO

2. Penggunaan *Graphic Organizer* dapat membantu mengembangkan pengetahuan tentang:
 - sebab dan akibat,
 - bagaimana mencatat,
 - membandingkan dan membedakan,
 - mengorganisasi informasi,
 - menemukan ide utama dari suatu cerita.

3. Keuntungan penggunaan *graphic organizer* bagi guru antara lain:
 - membantu melihat tingkat kemampuan peserta didik,
 - membantu menilai proses berpikir peserta didik, dan
 - membantu guru mendapatkan umpan balik proses belajar peserta didik
4. Keuntungan penggunaan *graphic organizer* bagi peserta didik antara lain:
 - membantu memperjelas hubungan antara konsep yang sudah dipelajari,
 - membantu peserta didik dalam meningkatkan membaca pemahaman,
 - mendorong peserta didik membuat sebuah keputusan,
 - membantu peserta didik lebih fokus,
 - mempermudah peserta didik untuk melakukan brainstorming,
 - membantu peserta didik dalam mengorganisasi konsep dan ide,
 - membimbing peserta didik dalam mendemonstrasikan proses berpikir mereka dalam bentuk lisan maupun tulisan.

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Mempraktikkan pembelajaran “Menentukan Gagasan Utama” suatu teks;
2. Mengamati hal-hal berikut.
 - a. Apakah langkah pembelajaran ‘menentukan gagasan utama’ yang dilakukan sudah cukup efektif?
 - b. Langkah mana yang bisa ditingkatkan keefektifannya?
3. Membuat catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP.



Lembar Kerja Peserta (LKP) 2.1

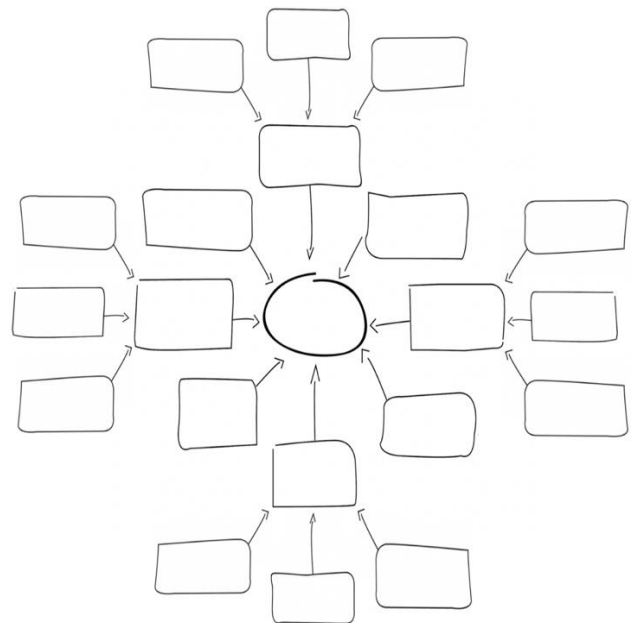
Mengidentifikasi Pengertian, Karakteristik, dan Pemanfaatan *Graphic Organizer (GO)*



Nama _____ Judul _____

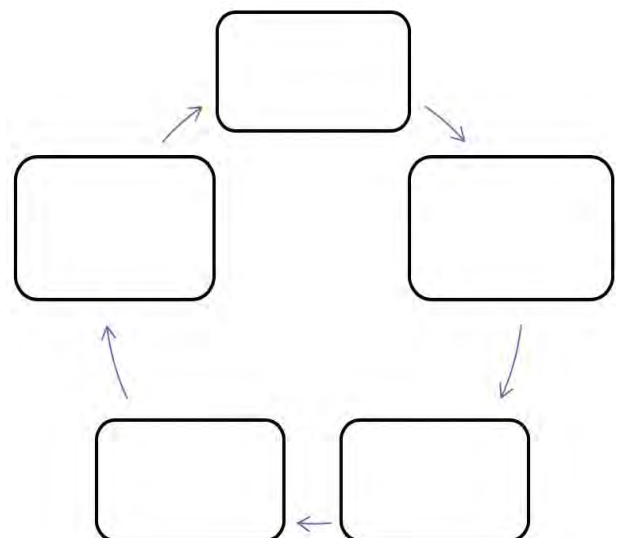
Topik _____ Topik _____

perbedaan persamaan perbedaan



TOPIC: Kelawar

Apakah yang aku tahu? -kelawar makan buah-buahan -kelawar tidur nya terbalik	Apakah yang harus kuketahui? -ada berapa jenis kelawar?? -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 belang kuping merah dan vampir -cara berkembang nya vivipar (melahirkan)





Informasi Tambahan Peserta 2.1 *Graphic Organizer (GO)*

Graphic Organizer (GO) merupakan bagan visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta, dan istilah dalam satu topik utama. *Graphic Organizer* disebut juga dengan *knowledge map*, *concept map*, *story map*, *cognitive organizer*, *advance organizer*, atau *concept diagram*. GO merupakan media pembelajaran yang menggunakan simbol visual untuk mengekspresikan pengetahuan, konsep, pikiran, gagasan, atau hubungan antara hal-hal tersebut. Sebagai media visual, GO dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran, misalnya untuk menyampaikan pikiran dan mengorganisasi informasi dari teks.

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. Tentu saja grafik yang digunakan berbeda-beda bergantung pada informasi yang diperoleh atau ingin disampaikan.

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:

- sebab dan akibat,
- bagaimana mencatat,
- membandingkan dan membedakan,
- mengorganisasi informasi,
- 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. Keuntungan bagi guru antara lain: (1) membantu melihat tingkat kemampuan peserta didik, (2) membantu menilai proses berpikir peserta didik, dan (3) membantu guru mendapatkan umpan balik proses belajar peserta didik. Sedangkan keuntungan bagi peserta didik antara lain: (1) membantu memperjelas hubungan antara konsep yang sudah dipelajari, (2) membantu peserta didik dalam meningkatkan membaca pemahaman, (3) mendorong peserta didik membuat sebuah keputusan, (4) membantu peserta didik lebih fokus, (5) mempermudah peserta didik untuk melakukan *brainstorming*, (6) membantu peserta didik dalam mengorganisasi konsep dan ide, dan (7) membimbing peserta didik dalam mendemonstrasikan proses berpikir mereka dalam bentuk lisan maupun tulisan.

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.

1. *Peta Cerita*

Peta cerita merupakan *graphic organizer* yang berbentuk ilustrasi atau gambar yang menggambarkan alur cerita atau isi teks. Peta cerita merupakan media gambar yang dapat digunakan untuk membantu pembelajar mengidentifikasi bagian-bagian teks naratif, fabel, *recount*, dan teks lain atau memahami isi teks. GO ini dapat digunakan dalam kegiatan membaca, yaitu meringkas isi cerita. Selain itu juga dapat digunakan dalam kegiatan menulis, seperti menyusun garis besar isi cerita yang dikembangkan dalam teks.



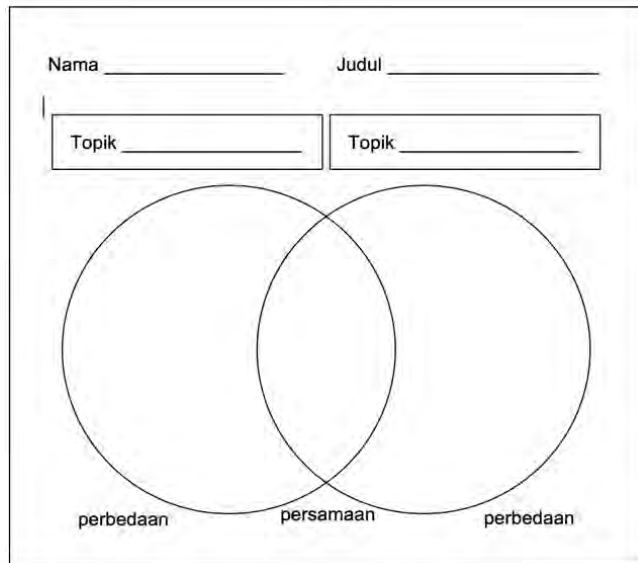
Peta cerita sebaiknya memuat, (1) latar/*setting*: kapan dan di mana cerita terjadi, (2) karakter: tokoh-tokoh dalam cerita, (3) konflik/masalah: masalah utama yang dihadapi para tokoh, (4) kejadian: apa saja yang dilakukan para tokoh, (5) resolusi/konklusi: apa saja yang dilakukan para tokoh untuk menyelesaikan masalah. Peta cerita bisa juga hanya memuat gambar yang mengilustrasikan alur cerita (lihat contoh 1 dan 2). Peta ini digunakan untuk memfasilitasi pemahaman pembelajar terhadap isi teks bacaan atau membantu peserta didik untuk menulis teks lengkap berdasarkan gambar tersebut.

2. *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 setelah peserta didik membaca buku atau teks tentang binatang, guru memintanya untuk menuliskan jenis binatang atau hal-hal yang berhubungan dengan binatang.

3. 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.



4. KWHL Chart

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.

KWHL merupakan singkatan dari

- **K** --> singkatan dari **What I Know** --> bermakna apa yang sudah Saya/Anda TAHU tentang subjek
- **W** --> singkatan dari **What I Want to Learn** --> bermakna apa yang ingin Saya/Anda INGIN untuk belajar
- **H** --> singkatan dari **How I will Learn** -> bermakna bagaimana cara Saya/Anda mempelajarinya
- **L** --> singkatan dari **What I Learn** --> bermakna APA yang telah Saya/Anda pelajari.

TOPIK: <u>Kelelawar</u>	
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 spesies nya banyak yang aku ketahui - kelelawar belang kuping merah dan vampir - cara berburunya nya vivi par (melahirkan)

5. Diagram Siklus

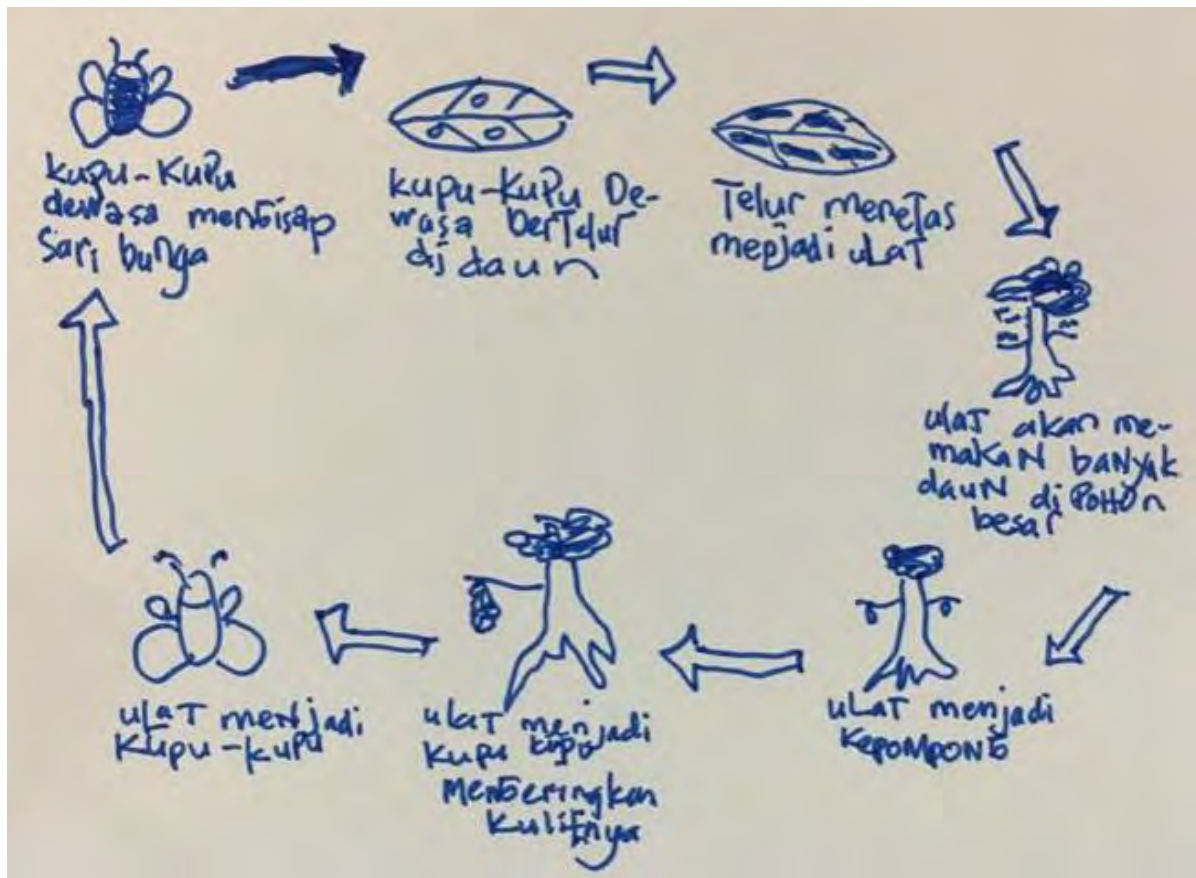


Diagram siklus adalah jenis *Graphic Organizer* yang menunjukkan bagaimana *item* yang terkait satu sama lain dalam siklus berulang. Diagram ini digunakan untuk menjelaskan siklus yang tidak memiliki awal dan ada akhir serta menunjukkan proses berulang. Dalam membuat diagram siklus, peserta didik harus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

6. 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.

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.
- Guru menentukan topik yang akan dibahas.
- Guru mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik dan menuliskan jawaban peserta didik di tempat yang sesuai.
- Guru mengajukan pertanyaan sampai seluruh jawaban dianggap lengkap.
- 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*.

Lampiran Skenario Pembelajaran 'Mengorganisasi informasi menggunakan *Graphic Organizer* '



Skenario Pemodelan Pembelajaran Unit 2

Topik : Mengorganisasi Informasi menggunakan *Graphic Organizer*

Kelas : VII SMP/MTs

Waktu : 65 menit

Kompetensi Dasar:

3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca

4.1 Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll.) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi dengan tepat

2. Peserta didik dapat menjelaskan isi teks deskripsi dengan tepat.

Metode Pembelajaran : Inquiri, tanya jawab, diskusi

Media Pembelajaran : 3 lembar teks deskripsi

Sumber Belajar : Buku guru dan buku peserta didik

Karakter yang dikembangkan: percaya diri, kerja sama, jujur, saling menghargai, teliti.

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas (I, Ps, Klp, Klas. *)	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan		5
1. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru	Klas	1
2. Peserta didik mengikuti apersepsi yang diberikan oleh guru	Klas	4
Kegiatan Inti		55
Mengidentifikasi informasi		25
1. Peserta didik menerima teks deskripsi (kelompok 1-2 menerima LKPD 2.1, kelompok 3-4 menerima LKPD 2.2, kelompok 5-6 menerima LKPD 2.3) - **)	Klp	1
2. Peserta didik membaca teks deskripsi tersebut.	I	5
3. Peserta didik berdiskusi dan menuliskan informasi-informasi penting atau pokok-pokok informasi dari teks yang dibaca.	Ps	5
4. Peserta didik saling mengomunikasikan hasil diskusi berpasangan dalam kelompok meja untuk menyamakan persepsi dan saling melengkapi.	Klp	5
5. Peserta didik menerima dan membaca Bahan Bacaan Peserta Didik 2.1 – <i>Graphic Organizer</i> dan Penggunaannya	I	2

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas (I, Ps, Klp, Klas. *)	Waktu (menit)
6. Peserta didik menulis kembali informasi yang diperoleh ke dalam bentuk <i>Graphic Organizer</i> . GO yang dibuat merujuk pada Bahan Bacaan Peserta Didik 2.1 dan disesuaikan dengan jenis informasi yang ada di dalam teks.	I	15
Menjelaskan isi teks		30
7. Peserta didik berlatih menjelaskan secara lisan isi peta konsep (<i>Graphic Organizer</i>) yang telah dibuat	I	5
8. Peserta didik memilih pasangan presentasi dari kelompok lain yang mengerjakan LKPD sama lalu saling menjelaskan dan saling menanggapi kelengkapan isi berdasarkan peta konsep (<i>Graphic Organizer</i>) – ***)	Ps	5
9. Peserta didik melakukan kegiatan yang sama pada poin 8, kepada peserta didik yang lain (dengan pasangan yang berbeda)	Ps	5
10. Peserta didik memajang karya mereka	I	1
11. Peserta didik melakukan kunjung karya	Klas	6
Kegiatan Penutup		5
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.	Klas	2
2. Peserta didik menulis refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung		3
Total waktu		65

Keterangan:

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

**) Pembagian LKPD dan kelompok ini bisa disesuaikan sesuai dengan kondisi dan jumlah peserta

***) Kegiatan diatur/dilakukan antarpeserta didik dari kelompok yang mengerjakan LKPD yang sama agar dapat saling memberi komentar terkait isi informasi teks yang dikerjakan.



Bahan Bacaan Peserta Didik 2.1 *Graphic Organizer* dan Penggunaannya

Graphic Organizer (GO) merupakan bagan visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta, dan istilah dalam satu topik utama. GO menggunakan simbol visual untuk mengekspresikan pengetahuan, konsep, pikiran, gagasan, atau hubungan antara hal-hal tersebut. Sebagai media visual, GO dapat digunakan untuk menyampaikan pikiran dan mengorganisasi informasi dari teks. GO dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi 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.

Penggunaan *Graphic Organizer* dapat membantu mengembangkan pengetahuan tentang:

- sebab dan akibat,
- bagaimana mencatat,
- membandingkan dan membedakan,
- mengorganisasi informasi,
- menemukan ide utama dari suatu cerita.

Beberapa jenis GO di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Peta Cerita

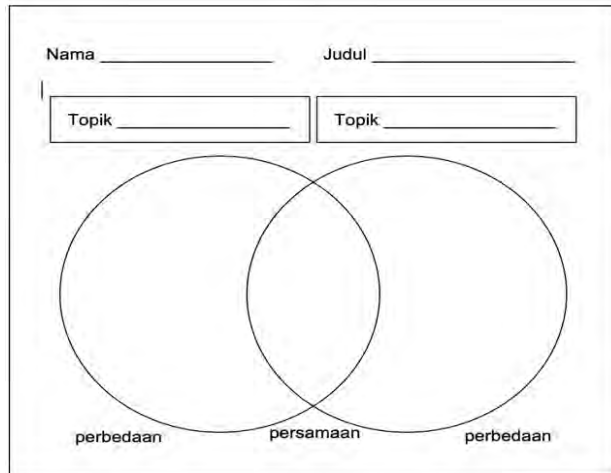
Peta cerita merupakan *graphic organizer* yang berbentuk ilustrasi atau gambar yang menggambarkan alur cerita atau isi teks. Peta cerita merupakan media gambar yang dapat digunakan untuk membantu pembelajar mengidentifikasi bagian-bagian teks naratif, fabel, *recount*, dan teks lain atau memahami isi teks. GO ini dapat digunakan dalam kegiatan membaca, yaitu meringkas isi cerita. Selain itu juga dapat digunakan dalam kegiatan menulis, seperti menyusun garis besar isi cerita yang dikembangkan dalam teks.

Peta cerita sebaiknya memuat, (1) latar/*setting*: kapan dan di mana cerita terjadi, (2) karakter: tokoh-tokoh dalam cerita, (3) konflik/masalah: masalah utama yang dihadapi para tokoh, (4) kejadian: apa saja yang dilakukan para tokoh, (5) resolusi/konklusi: apa saja yang dilakukan para tokoh untuk menyelesaikan masalah. Peta cerita bisa juga hanya memuat gambar yang mengilustrasikan alur cerita (lihat contoh 1 dan 2). Peta ini digunakan untuk memfasilitasi pemahaman pembelajar terhadap isi teks bacaan atau membantu peserta didik untuk menulis teks lengkap berdasarkan gambar tersebut.



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. Diagram Siklus

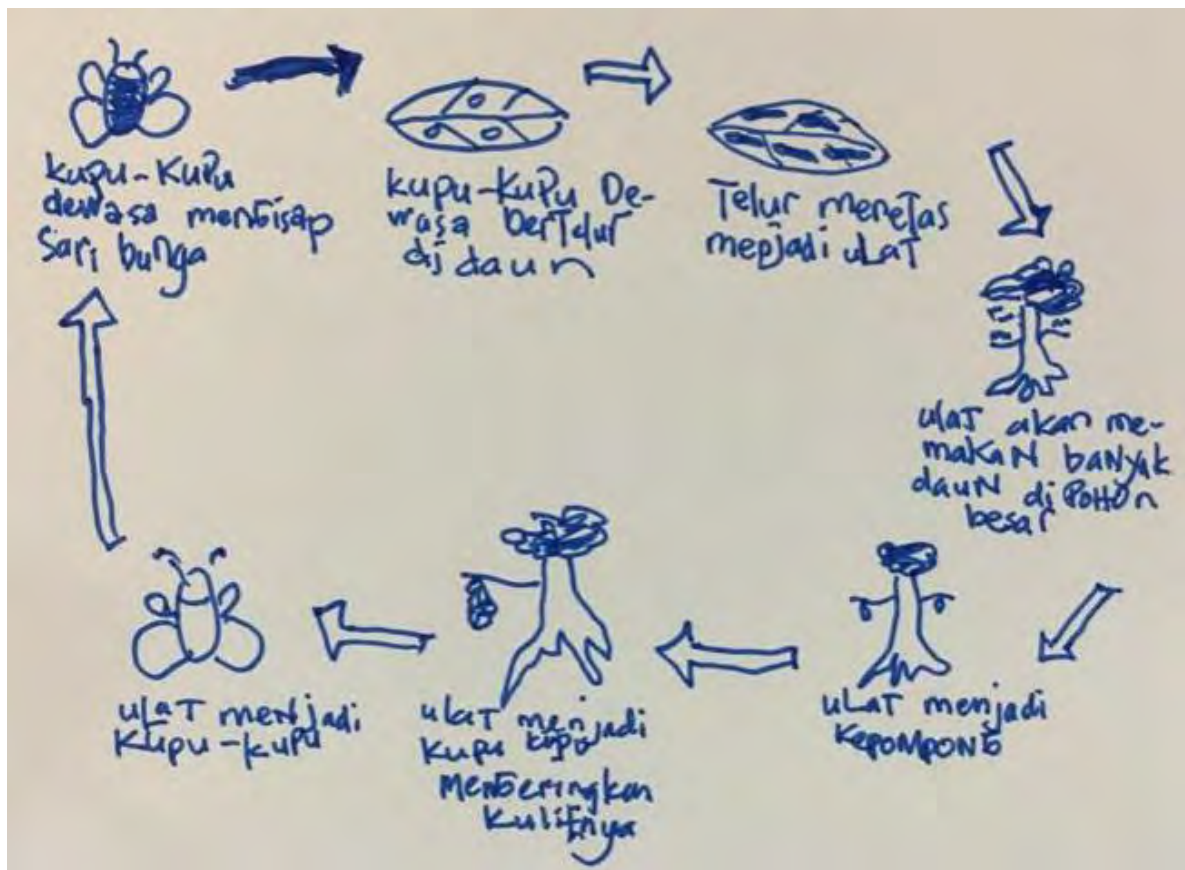


Diagram siklus adalah jenis *Graphic Organizer* yang menunjukkan bagaimana *item* yang terkait satu sama lain dalam siklus berulang. Diagram ini digunakan untuk menjelaskan siklus yang tidak memiliki awal dan ada akhir serta menunjukkan proses berulang. Dalam membuat diagram siklus, peserta didik harus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



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2.1 **Mengorganisasi Informasi melalui *Graphic Organizer***

1. Bacalah teks deskripsi berikut dengan saksama!

Pesona Pantai Senggigi

Pantai Senggigi merupakan salah satu objek wisata andalan di Nusa Tenggara Barat. Pantai Senggigi sangat indah. Pantai Senggigi terletak di Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pantai Senggigi merupakan pantai dengan garis pantai terpanjang. Pemandangan bawah laut Senggigi juga menakjubkan. Pura Bolong menjadi pelengkap wisata di Pantai Senggigi.

Memasuki bibir Pantai Senggigi kita akan disambut angin pantai yang lembut dan udara yang segar. Angin lembut terasa mengelus kulit. Garis pantai Senggigi yang panjang dengan gradasi warna pasir putih dan hitam membuat keindahan pantai ini makin menarik. Ombak yang tenang di pantai ini membuat rasa tenteram semakin lengkap. Dari kejauhan tampak hamparan permadani biru toska berpadu dengan hiasan buih-buih putih bersih. Sungguh elok pemandangan pantai ini. Bukit-bukit tangguh nampak menjadi latar bagian pantai. Pantai Senggigi dengan pesonanya benar-benar seperti lukisan di kanvas alam yang luas terbentang. Pemandangan bawah laut Senggigi juga tidak kalah memesonakan. Terumbu karang yang masih terawat menyuguhkan pemandangan alam bawah laut yang memukau.

Terumbu karang nampak berwarna-warni sangat indah. Ikan beraneka warna menambah keindahan bawah laut Senggigi. Dengan snorkelingmaupun menyelam anda dapat menyaksikan pemandangan bawah laut yang mengagumkan. Anda akan menyaksikan betapa mempesonanya taman bawah lautnya. Air laut yang jernih serta banyak terumbu karang terawat dengan ikan-ikan beraneka ragam menambah keindahan taman laut di Senggigi.

Selain pemandangan bawah laut, terdapat juga pemandangan indah di Pura Batu Bolong. Pada arah selatan bibir pantai Senggigi, terdapat pura kecil yang bernama Batu Bolong. Sesuai dengan namanya, pura ini berdiri kokoh di atas batu karang yang memiliki lubang di tengahnya. Sungguh sebuah keagungan pura di tengah keindahan Senggigi. Berkunjung ke pura ini, Anda langsung disambut buih-buih ombak yang tenang dan bersahabat. Seketika kedamaian dan kenyamanan seperti merangkul saat berada di area sekitar Pura Batu Bolong. Memasuki pura yang berhadapan langsung dengan Selat Lombok dan Gunung Agung Bali ini, Anda harus berjalan menuruni anak tangga. Pura pertama yang dijumpai berdiri di bawah pohon rindang. Sementara, pura kedua berdiri kokoh di atas karang yang menjulang setinggi sekitar 4 meter dan memiliki lubang di bawahnya. Jika berkunjung saat cuaca sedang cerah, Anda dapat melihat pemandangan Gunung Agung Bali yang menjulang tinggi.

Pada waktu-waktu tertentu, Anda juga bisa melihat para pemancing tradisional sedang mencari ikan dengan cara menceburkan diri ke dalam laut. Selain itu, melewati senja sambil memandang matahari terbenam di pura ini juga menjadi saat-saat paling menyenangkan. Keindahan semburat merah sang mentari menjadi pemandangan yang sangat menakjubkan. Wisata pantai Senggigi menawarkan sejuta keindahan dan kenyamanan. Sungguh pemandangan yang menakjubkan.

2. Catatlah 'kata-kata penting' yang dapat kalian temukan pada setiap paragraf!
3. Tentukan 'kata kunci' dari kelompok 'kata-kata penting' setiap paragraf tersebut!
4. Buatlah GO berdasarkan 'kata-kata kunci' dan 'kata-kata penting' yang telah kalian temukan!



Lembar Kerja Peserta Didik (LKS) 2.2

Mengorganisasi Informasi melalui *Graphic Organizer*

1. Bacalah teks deskripsi berikut dengan saksama!

Proses Metamorfosis Katak

Katak adalah hewan amfibi, hewan yang hidup di dua alam. Dalam siklus hidupnya, katak mengalami perubahan dari yang awalnya hanya bisa hidup di air kemudian hidup di dua tempat. Metamorfosis sempurna pada katak dimulai dari telur, kecebong, katak muda yang kemudian menjadi katak dewasa. Secara umum urutan metamorfosis katak terdapat 4 fase, yaitu fase telur – fase berudu – fase katak muda dan terakhir fase katak dewasa. Berikut penjelasan tentang metamorfosis pada katak lengkap

a. Fase Telur

Seperti pada metamorfosis kupu-kupu dan semua makhluk hidup yang bermetamorfosis fase pertama adalah telur. Ketika musim pembuahan, katak betina akan melepaskan banyak sekali telur di air. Setelahnya katak jantan akan membuahi telur tersebut. Ini disebut pembuahan eksternal (*fertilisasi eksternal*).

Pembuahan eksternal ini sangat rawan terjadinya kegagalan. Banyak faktor yang mempengaruhi semisal adanya arus air yang kuat, adanya predator berupa ikan, dan gangguan lain. Telur katak banyak dijumpai dalam keadaan berkelompok, mereka disatukan oleh semacam *jelly* yang melindungi sel telur. Telur katak akan menetas menjadi larva setelah berusia 21 hari

b. Fase Kecebong Katak

Kecebong atau berudu katak akan berada disekitar telur untuk memakan sisa makanan dari cangkang sampai fungsi tubuhnya tumbuh dan memungkinkan untuk mencari makan sendiri. Berudu katak akan melakukan pembentukan organ insang, ekor dan mulut sampai tubuhnya terbentuk sempurna.

Sampai usia satu minggu organ kecebong telah terbentuk sempurna dan siap mencari makan sendiri. Pada awalnya insang kecebong berada di permukaan kulitnya. Saat mencapai umur 4 minggu insang akan ditutupi oleh kulit sehingga insang akan masuk ke dalam tubuh dan menghilang perlahan-lahan.

Selama 6 minggu, pada proses metamorfosis katak, kecebong akan terus mengalami perubahan fungsi fisiologis hewan dan bentuk morfologi nya. Kaki belakangnya mulai tumbuh kemudian diikuti pertumbuhan kaki depan. Begitu juga organ dalam, paru paru mulai berkembang sebelum akhirnya masuk ke tahap selanjutnya. Katak muda. Pada masa 6 minggu sampai 9 minggu akan mulai terlihat bentuk kepala dan tubuhnya perlahan mulai memanjang. Makanan kecebong pada masa ini berupa serangga mati yang terdapat di perairan.



c. Fase Katak Muda

Fase ini dimulai pada minggu ke 12. Sesudah mengalami proses pertumbuhan, kecebong mulai mengalami fase pertumbuhan. Perubahan bentuk diantaranya, insang hilang, ekor katak memendek, mulut melebar, dan paru paru yang baru terbentuk mulai berfungsi.

Katak muda sudah mulai beraktifitas di daratan dan mulai meninggalkan perairan. Selain itu juga sistem pencernaan katak akan diadaptasi kan menjadi karnivora, pemakan serangga. Pada fase ini hanya berlangsung kurang lebih selama 3 minggu, sampai katak muda sempurna menjadi katak dewasa.



d. Fase Akhir, Katak Dewasa

Pada minggu ke-16, katak sudah terbentuk sempurna. Katak dewasa sudah tidak lagi mempunyai insang dan berganti menjadi paru paru. Bentuknya pun jauh berbeda dengan beludru. Pun sudah tidak mempunyai ekor lagi. Katak dewasa mempunyai kaki yang kuat dan berselaput diantara setiap jarinya. Katak dewasa tidak lagi hidup di air. Mereka hanya akan menuju ke perairan saat masa pembuahan. Dan kemudian terulang lagi proses daur ulang katak



(Dikutip dengan adaptasi dari <https://jempolkaki.com/metamorfosis-katak/>)

2. Catatlah 'kata-kata penting' yang dapat kalian temukan pada setiap paragraf!
3. Tentukan 'kata kunci' dari kelompok 'kata-kata penting' setiap paragraf tersebut!
4. Buatlah GO berdasarkan 'kata-kata kunci' dan 'kata-kata penting' yang telah kalian temukan!



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2.3

Mengorganisasi Informasi melalui *Graphic Organizer*

1. Bacalah teks deskripsi berikut dengan saksama!

Gajah Asia dan Gajah Afrika

Gajah merupakan hewan darat terbesar yang hidup saat ini, dengan ukurannya yang jumbo mereka dapat menghabiskan ratusan kilo daun untuk dimakan setiap harinya. Secara garis besar ada dua jenis gajah di dunia, yaitu gajah asia dan gajah afrika. Keduanya sama-sama memiliki badan besar dengan belalai dan gading sebagai senjata. Sekilas kedua spesies gajah tersebut tampak mirip tanpa perbedaan, namun jika diperhatikan dengan lebih saksama terdapat perbedaan pada kedua jenis gajah tersebut. Perbedaan tersebut terangkum dalam tabel di bawah ini.

Pembeda	Gajah Afrika (<i>Loxodonta africana</i>)	Gajah Asia (<i>Elephas maximus</i>)
Berat	4000 – 7000 kg	3000 – 6000 kg
Tinggi bahu	3 – 4 m	2 – 3.5 m
Kulit	Lebih banyak kerutan	Lebih halus
Jumlah tulang rusuk	21 pasang	20 pasang
Titik tertinggi tubuh	Pada bahu	Pada punggung
Ukuran telinga	Lebih besar dan melebihi leher	Lebih kecil dan tidak melebihi leher
Bentuk punggung	Cekung	Cembung atau datar
Bentuk perut	Agak menurun dari depan ke belakang	Cenderung lurus atau melengkung di tengah
Bentuk kepala	Tidak ada lekukan di kepala	Ada lekukan di kepala
Gading	Jantan dan betina punya gading, gading jantan berukuran lebih besar	Jantan bergading, sedangkan betina bergading kecil atau tidak bergading sama sekali
Bibir bawah	Pendek dan melingkar	Panjang dan meruncing
Belalai	Lebih banyak garis melingkar dan bertekstur kurang keras	Lebih sedikit garis melingkar dan bertekstur keras
Ujung belalai	Memiliki dua jari	Memiliki satu jari
Kuku kaki	Kaki depan berkuku 4 atau 5 Kaki belakang berkuku 3 atau 4	Kaki depan berkuku 5 Kaki belakang berkuku 4 atau 5

Gajah afrika adalah hewan terbesar di darat yang masih hidup sampai sekarang. Gajah afrika diklasifikasikan ke dalam genus *Loxodonta*. Berat gajah afrika dapat mencapai 4000-7000 kg. Habitat mereka tersebar di afrika. Sementara itu, gajah asia diklasifikasikan ke dalam genus *Elephas*. Berat gajah asia bisa mencapai 3000-6000 kg. Jika dilihat dari ukuran tubuh, gajah afrika memiliki ukuran tubuh yang lebih besar dibandingkan dengan gajah asia. Gajah asia memiliki 3 subspecies, yaitu gajah india, gajah sri lanka, dan gajah sumatera. Gajah ini yang sering kita lihat di kalimantan.

Salah satu cara termudah untuk mengamati perbedaan antara gajah Asia dan gajah Afrika adalah dengan melihat bentuk kepala mereka. Daerah dahi gajah Afrika berbentuk datar

dan penuh, berbeda jika dibandingkan dengan gajah Asia. Gajah Asia memiliki punuk yang hampir seperti unta, mulai dari dahinya yang bergerak ke atas kepalanya. Selain itu, gajah Afrika memiliki bentuk kubah tunggal, sedangkan gajah Asia tampaknya memiliki dua buah kubah di kedua sisi kepalanya. Kedua kubah ini dipisahkan oleh garis indentasi yang membentang di tengah kepala dari atas area dahi hingga di antara mata.

Ketika sulit membedakan kepala, kamu bisa melihat perbedaan ini lewat bentuk telinga mereka. Indikator yang cukup jelas untuk membedakan gajah Afrika dan gajah Asia dengan melihat ukuran dari telinga mereka. Gajah Afrika memiliki ukuran telinga yang jauh lebih besar dari gajah Asia. Penyebab telinga gajah Afrika lebih besar adalah bentuk adaptasi terhadap cuaca tinggi semak dan padang pasir, sehingga menjaga tubuh tetap dingin. Sebaliknya, gajah Asia hidup di iklim yang lebih sejuk dan di bawah naungan hutan hujan. Oleh karena itu, telinga mereka tidak perlu beradaptasi dengan lingkungan.

Perbedaan lain antara kedua gajah ini dapat dilihat dari bentuk belainya. Gajah Asia memiliki batang yang berukuran antara 59 dan 79 inci panjangnya dengan satu ujung seperti jari. Ini berfungsi untuk mempermudah dalam mengambil makanan. Sedangkan gajah Afrika tidak memiliki satu pun ujung seperti jari, tetapi mereka memiliki dua tips di ujung belai. Ini berfungsi untuk menggenggam rumput dan tanaman lain sebelum menempatkannya di mulut mereka. Kedua gajah ini beradaptasi sesuai apa yang dibutuhkan untuk keperluan makan.

Gajah memiliki gading yaitu jenis gigi seri putih yang tumbuh dari rahang atas gajah. Ini digunakan untuk mencari air, mengangkat batu, menanggalkan kulit pohon, dan mencabut tanaman. Gigi ini juga digunakan untuk melawan pasangan ketika musim kawin. Gading gajah Asia dan Afrika memiliki karakteristik yang berbeda terutama gajah betina. Pada gajah Afrika, jenis jantan maupun betina memiliki gading. Namun, pada gajah Asia hanya jantan yang bisa menumbuhkan gading. Beberapa gajah Asia betina ada pula yang menumbuhkan gading kecil yg disebut tush. Tush ini tidak sepanjang gading dan bisa terlihat jika betina membuka mulut.

Cara lain untuk melihat perbedaan gajah Asia dan gajah Afrika adalah dengan melihat pertumbuhan kuku kaki mereka. Gajah hutan Asia dan Afrika biasanya memiliki kuku kaki yang lebih banyak dibandingkan gajah semak Afrika. Kuku kaki depan memiliki 5 kuku kaki, sedangkan kaki belakang ditumbuhi empat kuku kaki. Sedangkan gajah semak Afrika hanya memiliki kuku kaki depan berjumlah empat dan kuku kaki belakang berjumlah tiga.

(Dikutip dengan adaptasi dari: <https://www.edubio.info/2014/11/ini-dia-perbedaan-gajah-asia-dengan.html>)

2. Catatlah 'kata-kata penting' yang dapat kalian temukan pada setiap paragraf!
3. Tentukan 'kata kunci' dari kelompok 'kata-kata penting' setiap paragraf tersebut!
4. Buatlah GO berdasarkan 'kata-kata kunci' dan 'kata-kata penting' yang telah kalian temukan!

MATERI PRESENTASI UNIT 2



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Peserta didik dituntut memiliki kemampuan dalam memahami dan mengorganisasi informasi atas informasi yang dibaca. Kenyataannya kemampuan mereka masih perlu ditingkatkan.
- *Graphic organizer* (GO) merupakan bagan visual yang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengorganisasi informasi.
- Kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan GO dalam pembelajaran perlu ditingkatkan.

Tanoto Foundation PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Menjelaskan konsep dan pemanfaatan berbagai jenis *graphic organizer* (GO).
2. Membelajarkan mengorganisasi informasi menggunakan GO.
3. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pemanfaatan GO dalam pembelajaran mengorganisasi informasi.

Tanoto Foundation PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection - 10'

Urut Pengalaman tentang pengalaman pembelajaran mengorganisasi informasi menggunakan *graphic organizer*

Extension - 5'

Saran tindak lanjut:
Mempraktikkan pembelajaran 'mengorganisasi informasi menggunakan *graphic organizer*' di kelas

Reflection - 5'

- Peserta menjawab berbagai pertanyaan untuk melakukan refleksi
- Penguatan

Application - 95'

- **Kegiatan 1 (15'):** Menjelaskan Konsep *Graphic Organizer*
- **Kegiatan 2 (65'):** Pemodelan
- **Kegiatan 3 (15'):** Pembahasan Pemodelan

Tanoto Foundation PINTAR

C Connection – 10'

1. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang GO?
2. Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengajar menggunakan GO? Bagaimana keefektifan penggunaan GO dalam pembelajaran?
3. Menurut Bapak/Ibu GO bisa digunakan untuk membelajarkan kompetensi apa saja?

Tanoto Foundation PINTAR

A Application – 95'

Kegiatan 1: Menjelaskan Konsep *Graphic Organizer* (15')

- Diskusikan LKP 2.1 - Mengidentifikasi Pengertian, Karakteristik, dan Pemanfaatan *Graphic Organizer*!
 - Cermatilah setiap potongan GO!
 - Identifikasilah **nama**, **pengertian**, **karakteristik**, dan **pemanfaatan** GO tersebut!
 - Tulis hasil diskusi Bapak/Ibu di kertas plano! Tempel potongan GO-nya!

Tanoto Foundation PINTAR

Lanjutan

Kegiatan: Karya Kunjung

- Tentukan perwakilan kelompok yang akan mempresentasikan hasil kerja Bapak/Ibu!
- Presentikan hasil kerja Bapak/Ibu ke kelompok lain dengan cara bergeser searah jarum jam! Kelompok lain silakan memberi komentar dengan menulis di kertas post-it!
- Silakan kembali duduk! Bacalah IT 2.1 – *Graphic Organizer*

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Pemodelan Pembelajaran Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer* (65')

(Bapak dan Ibu akan berperan sebagai peserta didik, dan kami fasilitator berperan sebagai guru)

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Pembahasan Pemodelan – (15')

Diskusikanlah dalam kelompok:

- **Keterampilan berbahasa** apa sajakah yang digunakan dan mana yang lebih dominan?
- **Kompetensi apa** yang telah dipelajari?
- Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
- Langkah mana yang masih bisa dikembangkan? Bagaimana caranya?
- Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?

Tulis jawaban Bpk/Ibu pada kertas plano!

Tanoto PINTAR

Berbagi Hasil Diskusi

- Presentasikan hasil kerja Bapak/Ibu di depan kelas!
- Kelompok lain silakan mempresentasikan/menyampaikan yang belum dipresentasikan!
- Kelompok lain silakan menanggapi/melengkapi!

Tanoto PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

1. Apakah yang dimaksud dengan *Graphic Organizer (GO)*? Bagaimana penggunaan GO?
2. Bagaimana pengalaman Bapak/Ibu mengikuti pemodelan pembelajaran mengorganisasi informasi menggunakan GO? Bagaimana keefektifan GO digunakan untuk membelajarkan kompetensi tersebut?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari pada sesi ini?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Daftar yang telah dipelajari

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO

Tanoto PINTAR

Penguatan

Penggunaan *Graphic Organizer* dapat membantu mengembangkan pengetahuan tentang:

1. sebab dan akibat,
2. bagaimana mencatat,
3. membandingkan dan membedakan,
4. mengorganisasi informasi,
5. menemukan ide utama dari suatu cerita.

Tanoto PINTAR

Penguatan

Keuntungan penggunaan *graphic organizer* bagi guru antara lain:

1. Membantu melihat tingkat kemampuan siswa,
2. Membantu menilai proses berpikir siswa, dan
3. Membantu guru mendapatkan umpan balik proses belajar siswa

Tanoto PINTAR

Penguatan

Keuntungan penggunaan *graphic organizer* bagi siswa, yaitu:

1. Membantu memperjelas hubungan antarkonsep yang sudah dipelajari,
2. Membantu siswa dalam meningkatkan membaca pemahaman,
3. Mendorong siswa membuat sebuah keputusan,
4. Membantu siswa lebih fokus,
5. Mempermudah siswa untuk melakukan *brainstorming*,
6. Membantu siswa dalam mengorganisasi konsep dan ide,
7. Membimbing siswa dalam mendemonstrasikan proses berpikir mereka dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

- Praktikkanlah pembelajaran "Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Graphic Organizer*" di kelas Bapak/Ibu.
- Amatilah!
 - Apakah langkah pembelajaran 'menentukan gagasan utama' yang dilakukan sudah efektif?
 - Langkah mana yang masih bisa ditingkatkan keefektifannya?
- Buatlah catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP!

Tanoto PINTAR



UNIT 3

STRATEGI MENENTUKAN GAGASAN UTAMA

UNIT 3

Strategi Menentukan Gagasan Utama (120 menit)



Strategi ini dihadirkan dengan harapan dapat memberi ide dan solusi permasalahan yang banyak dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam menentukan ide pokok paragraf.



Pendahuluan

Menentukan ide pokok merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam memahami suatu teks/bacaan. Kemampuan menemukan gagasan utama atau ide pokok paragraf dibutuhkan oleh peserta didik pada saat mereka harus memahami isi paragraf maupun bacaan. Ketika peserta didik harus menceritakan kembali, menuliskan kembali, membuat ringkasan, sampai dengan membuat simpulan, mereka memerlukan pemahaman isi dari tiap paragraf hingga keseluruhan isi bacaan. Hal tersebut tidak lepas dari kenyataan bahwa memahami isi teks yang dibaca berkaitan erat dengan kemampuan pembaca menemukan informasi utama dari tiap paragraf. Informasi utama itu hakikatnya adalah gagasan utama atau ide pokok.

Pada saat yang sama, masih banyak peserta didik yang kesulitan menentukan gagasan utama/ide pokok paragraf dan masih banyak pula guru yang mengalami kesulitan dalam membelajarkan kemampuan tersebut kepada peserta didik. Persoalan yang seolah sederhana ini, perlu dicari solusi dan trik agar dapat membantu guru maupun peserta didik. Di sisi lain, keragaman teks dan pola pengembangan paragraf yang sering kali beragam, sering membuat persoalan ini menjadi makin kompleks. Terlebih lagi, jika peserta didik menghadapi teks dengan pola pengembangan kalimat dan paragraf yang tidak ideal atau kurang begitu bagus.

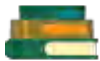
Unit ini menyajikan strategi ‘Strategi Menentukan Gagasan Utama’ untuk menentukan ide pokok bacaan dan meringkas isi teks. Strategi ini dihadirkan dengan harapan dapat memberi ide dan solusi permasalahan yang banyak dihadapi oleh peserta didik dan guru dalam menentukan ide pokok paragraf.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Memahami teknik menentukan gagasan utama teks;
2. Membelajarkan bagaimana menentukan gagasan utama teks;
3. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan teknik menentukan gagasan utama.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Utama
2. LKPD 3.1 Menentukan Gagasan Utama Teks Eksplanasi
3. LKPD 3.2 Meringkas Isi Teks Eksplanasi
4. Kertas Perekat atau *Metaplan* (kertas HVS yang dipotong menjadi 8 bagian yang sama dan diberi solatip kertas)
5. Spidol Besar
6. Spidol Kecil Warna-warni
7. Kertas Plano (*Flipchart*)



Waktu 120'

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 120 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada garis besar kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (120')

Introduction - (5')	Connection - (10')	Application (95')	Reflection – (5')	Extension - (5')
Fasilitator menyampaikan latar belakang, tujuan, dan garis besar kegiatan.	Urun Pengalaman tentang pembelajaran 'Menentukan Gagasan Utama'	Kegiatan 1 (70'): Pemodelan Pembelajaran 'Menentukan gagasan utama'. Kegiatan 2 (15): Diskusi Pemodelan Kegiatan 3 (10'): Berbagi Hasil Diskusi	Peserta menjawab pertanyaan: • Apa sajakah langkah-langkah inti dari pembelajaran 'menentukan gagasan utama'? • Penguatan	Saran tindak lanjut: Mempraktikkan pembelajaran topik "Menentukan Gagasan Utama" di kelas.



Perincian Langkah-Langkah Kegiatan



I Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang yang menjadi alasan mengapa pembelajaran 'Menentukan Gagasan Utama Teks' ini dimodelkan dan dibahas dalam pelatihan ini, yaitu sebagai berikut:
 - a. Menentukan gagasan utama/ide pokok merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam memahami teks/bacaan;
 - b. Ragam teks yang ada sering tidak mudah dicarikan gagasan utamanya;
 - c. Masih banyak guru mengalami kesulitan dalam membelajarkan 'Menentukan gagasan utama'.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini.



C Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman terkait Pembelajaran Destilasi Sederhana

Fasilitator menggali pengalaman peserta misal dengan mengajukan pertanyaan berikut:

- a. Bagaimana cara Bapak/Ibu membelajarkan 'menentukan gagasan utama' suatu teks?
- b. Apa saja kendala yang dihadapi saat membelajarkan topik tersebut? Bagaimana Bapak/Ibu mengatasinya?

Catatan untuk Fasilitator

- Fasilitator mencatat jawaban peserta di papan tulis/papan *flip chart*.
- Fasilitator bisa menggali jawaban peserta untuk mendapatkan gambaran apa yang telah dilakukan/dialami oleh peserta terkait dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada.
- Fasilitator tidak perlu mengomentari atau membahas jawaban-jawaban peserta.

A

Application (95 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran Menentukan Gagasan Utama Teks (65')

1. Fasilitator mengingatkan peserta bahwa kegiatan selanjutnya adalah pemodelan.
2. Fasilitator menjelaskan bahwa dalam pemodelan nanti peserta akan berperan sebagai peserta didik dan fasilitator akan berperan sebagai guru.
3. Fasilitator memodelkan pembelajaran 'Menentukan Gagasan Utama Teks' berpandu pada skenario yang disediakan.

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan (15')

1. Peserta diminta mendiskusikan pembelajaran Menentukan Gagasan Utama Teks tersebut berpandu pada pertanyaan:
 - a. **Keterampilan berbahasa** apa yang digunakan dan mana yang dominan?
 - b. **Kompetensi** apa yang dipelajari?
 - c. Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
 - d. Langkah mana yang masih bisa dikembangkan? Bagaimana caranya?
 - e. Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?
2. Fasilitator meminta peserta untuk menulis di kertas plano.

Catatan untuk Fasilitator

1. Keterampilan berbahasa yang dominan digunakan dalam pencapaian kompetensi yang dibelajarkan adalah menulis dan berbicara.
2. Kompetensi yang dipelajari adalah mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk teks cerita pendek.
3. Dalam pembahasan pemodelan, fasilitator perlu memberikan perhatian yang lebih pada pembahasan **keefektifan langkah pembelajaran** dalam pemodelan dan **langkah mana yang masih bisa dikembangkan**. Pembahasan keefektifan tidak cukup hanya dijawab oleh peserta, misalnya: 'langkah tersebut sudah efektif', tetapi perlu digali lebih lanjut bagaimana keefektifannya, mengapa efektif, seberapa efektif, dan seterusnya.

Kegiatan 3: Berbagai Hasil Diskusi (10')

1. Fasilitator meminta peserta untuk melakukan karya kunjung ke pasangan atau kelompok lain.
2. Fasilitator meminta peserta memberikan komentar menggunakan kertas post-it.
3. Jika masih ada waktu, fasilitator bisa meminta perwakilan peserta untuk presentasi secara klasikal.

R *Reflection* (10 menit)

Refleksi

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

1. Kompetensi apa yang telah kita pelajari pada sesi ini?
2. Keterampilan berbahasa apa yang dominan terkait dengan kompetensi tersebut?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari dari pelajaran sesi ini?

Penguatan

Fasilitator memberikan penguatan terkait keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menayangkan slide berikut:

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks • Mengidentifikasi informasi --> Mengidentifikasi gagasan utama teks • Meringkas isi teks	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO • Mengidentifikasi informasi --> melalui mengidentifikasi gagasan utama teks eksplanasi • Meringkas isi teks eksplanasi

E *Extension* (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Mempraktikkan pembelajaran “Menentukan Gagasan Utama” suatu teks;
2. Mengamati hal-hal berikut.
 - a. Apakah langkah pembelajaran ‘menentukan gagasan utama’ yang dilakukan sudah cukup efektif?
 - b. Langkah mana yang bisa ditingkatkan keefektifannya?
3. Membuat catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP.

Lampiran Skenario Pembelajaran ‘Menentukan Gagasan Utama Teks’



Skenario Pemodelan Pembelajaran Unit 3

Topik : Strategi menentukan Gagasan Utama Teks
Kelas : VIII SMP/MTs
Waktu : 65 menit

Kompetensi Dasar

- 3.9. Mengidentifikasi informasi dari teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang diperdengarkan atau di baca.
4.9. Meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang didengar dan dibaca.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi gagasan utama dari teks ekplanasi.
2. Peserta didik mampu meringkas isi teks eksplanasi

Media Pembelajaran : Teks Eksplanasi
Sumber Belajar : Buku Guru, Buku Peserta Didik, Internet
Karakter yang dikembangkan: kerja sama, percaya diri, menghargai,

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengel. Kelas *)	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan		5
1. Guru meminta peserta didik untuk mengidentifikasi kalimat yang ada pada paragraf yang disediakan, misal dengan mengajukan pertanyaan: - Ada berapa kalimatkah pada paragraf yang tersedia? - Manakah kalimat yang paling penting? Mengapa?	Klas.	3
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu: - Mengidentifikasi gagasan utama dari teks ekplanasi - Meringkas isi teks ekplanasi	Klas	2
Kegiatan Inti		55
Mengidentifikasi Informasi Teks (LK 3.1)		31
1. Peserta didik membaca dengan cermat isi paragraf teks eksplanasi	I	4
2. Peserta didik berdiskusi untuk mengidentifikasi kalimat utama, yaitu ‘kalimat yang diterangkan oleh kalimat lain’ dari paragraf tersebut;	Klp	4
3. Peserta didik menentukan kata-kata kunci dari kalimat utama tersebut. (Kata kunci = unsur penting dari subjek)		2

4. Beberapa wakil kelompok menyampaikan hasil diskusi dan guru membahasnya bersama peserta didik untuk memastikan ‘ketepatan’ pengertian: - Kalimat utama - Kata kunci	Klas.	4
5. Peserta didik menuliskan ‘kalimat utama dan gagasan utama’ dari paragraf tersebut.	Klp	2
6. Beberapa wakil kelompok membacakan hasil pekerjaannya. Selanjutnya peserta didik lain dapat mengomentari khususnya terkait benar tidaknya kalimat utama dan gagasan utama tersebut.	Klas.	4
7. Guru memberikan penguatan khususnya terkait pengertian ‘Gagasan utama’		3
8. Peserta didik mengidentifikasi ‘kalimat utama’ dan ‘gagasan utama’ dari paragraf 2.	Ps	4
9. Peserta didik menyepakati gagasan utama dari paragraf 1 dan 2.		4
Meringkas Isi Teks (LK 3.2)		24
10. Peserta didik membaca satu per satu paragraf-paragraf selanjutnya dari teks kemudian menuliskan ‘gagasan utama’ dari tiap paragraf tersebut.	I	8
11. Peserta didik saling memeriksa pekerjaan mereka apakah gagasan utama yang dituliskan tepat;	Ps.	4
12. Peserta didik menulis ringkasan isi teks dengan cara merangkai gagasan-gagasan utama yang telah ditemukan sehingga membentuk satu kesatuan paragraf.	I	5
13. Beberapa peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas;	Klas.	4
14. Peserta didik lain memberikan tanggapan terutama kelengkapan ringkasan teks tersebut.	Klas.	3
Kegiatan Penutup		5
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan.	Klas.	2
2. Peserta didik menulis refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung: - Apa saja yang sudah dipahami - Apa saja yang masih membingungkan	I	3
Total waktu		70

*) Klas = Klasikal; Klp = Kelompok; Ps = Berpasangan; I = Individual

Catatan tentang skenario pembelajaran:

Perlu dipahami bahwa langkah pembelajaran dalam skenario pembelajaran ini bagian **pendahuluan** (misalnya kegiatan mengondisikan peserta didik) dan **penutup** tidak ditulis/dilakukan secara utuh mengingat keterbatasan waktu yang tersedia dalam pemodelan. Langkah yang dituangkan hanya diambil yang pokok saja. Akan tetapi, untuk RPP (Praktik Pembelajaran dan Pembelajaran di Kelas) tetap harus dituangkan dan dilaksanakan.



Lembar Kerja Peserta Didik 3.1 **Menentukan Gagasan Utama Teks Eksplanasi**

1. Menentukan Gagasan Utama – 1

a. Bacalah paragraf berikut.

Makin menjamurnya pengamen jalanan saat ini, terutama di kota–kota besar, seolah menimbulkan masalah tersendiri. Ada yang menanggapi secara positif, tetapi lebih banyak lagi yang menanggapi secara negatif. Pengamen jalanan adalah penari, penyanyi, atau pemain musik yang mengadakan pertunjukkan di jalanan dengan cara berpindah–pindah dari satu tempat atau kendaraan ke tempat atau kendaraan lain. Pengamen jalanan lekat dengan simbol anak jalanan yang digambarkan dekil, kotor, nakal, kriminal, dsb. Buruknya pandangan masyarakat terhadap pengamen jalanan menimbulkan problema tersendiri yang patut untuk dibahas.

b. Manakah ‘kalimat utama’ paragraf di atas? Tulis jawabanmu di bawah ini! (Catatan: Kalimat utama adalah kalimat yang diterangkan oleh kalimat lain. Kalimat tersebut bisa terletak di awal atau di akhir paragraf.)

.....

.....

.....

c. Apakah kata kunci dari ‘kalimat utama’ tersebut? Tulis jawabanmu di bawah ini! (Catatan: Kata kunci dapat terdiri atas unsur penting dari subjek dan predikat (S-P); unsur penting dari subjek, predikat, dan objek (S-P-O); atau unsur penting dari subjek, predikat, dan pelengkap (S-P-Pel)

.....

.....

.....

d. Tulis ‘kalimat utama’ dan ‘gagasan utama’ tersebut dalam kolom berikut!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Menentukan Gagasan Utama – 2

a. Bacalah paragraf berikut!

Stigma negatif masyarakat terhadap keberadaan pengamen sudah berlangsung sejak lama. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Faktor tersebut antara lain, karena sebagian besar masyarakat menganggap buruk profesi ini. Masyarakat berasumsi bahwa semua pengamen jalanan tidak berpendidikan dan akrab dengan dunia hitam atau kriminal, dan masih banyak lainnya. Faktor–faktor di atas hanya segelintir dari beragam alasan yang muncul di masyarakat terkait tanggapan negatif mereka terhadap pengamen jalanan.

b. Temukan ‘kalimat utama’ dan ‘gagasan utama’ dari paragraf di atas!

Kalimat utama:

.....
.....

Gagasan utama:

.....
.....

3. Secara berpasangan, diskusikan ‘gagasan utama’ dari dua paragraf tadi (soal nomor 1 dan 2). Setelah ada kesepakatan, tuliskan kembali ‘gagasan utama’ dua paragraf tersebut!

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



Lembar Kerja Peserta Didik 3.2 Meringkas Isi Teks Eksplanasi

Kegiatan (Individual)

1. Bacalah dengan cermat teks berikut!

Pengamen Jalanan

Makin menjamurnya pengamen jalanan saat ini, terutama di kota-kota besar, seolah menimbulkan masalah tersendiri. Ada yang menanggapi secara positif, tetapi lebih banyak lagi yang menanggapi secara negatif. Pengamen jalanan adalah penari, penyanyi, atau pemain musik yang mengadakan pertunjukkan di jalanan dengan cara berpindah–pindah dari satu tempat atau kendaraan ke tempat atau kendaraan lain. Pengamen jalanan lekat dengan simbol anak jalanan yang digambarkan dekil, kotor, nakal, kriminal, dsb. Buruknya pandangan masyarakat terhadap pengamen jalanan menimbulkan problema tersendiri yang patut untuk dibahas.

Stigma negatif masyarakat terhadap keberadaan pengamen sudah berlangsung sejak lama. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi. Faktor tersebut antara lain, karena sebagian besar masyarakat menganggap buruk profesi ini. Masyarakat berasumsi bahwa semua pengamen jalanan tidak berpendidikan dan akrab dengan dunia hitam atau kriminal, dan masih banyak lainnya. Faktor–faktor di atas hanya segelintir dari beragam alasan yang muncul di masyarakat terkait tanggapan negatif mereka terhadap pengamen jalanan.

Banyak hal yang melatarbelakangi orang–orang untuk turun ke jalan dan mengamen. Ada yang dikarenakan himpitan ekonomi sehingga mengharuskan mereka untuk turun ke jalan demi sesuap nasi. Ada juga yang dilatarbelakangi alasan untuk menyalurkan hobi dan minat mereka. Lazim ditemui para mahasiswa yang menjadi pengamen karena minat dan hobi mereka adalah bernyanyi dan bermain musik.

Masyarakat di kota–kota besar yang menggunakan moda transportasi pribadi maupun publik mungkin sudah terbiasa dengan hilir mudik pengamen jalanan yang menyatu dengan para pedagang asongan, pengemis, gelandangan, dll. Tanggapan masyarakat awam tentang pengamen jalanan beragam, ada yang mengaku terhibur dan senang terhadap keberadaan mereka. Lebih banyak lagi yang merasa terganggu dengan keberadaan mereka. Citra pengamen diperburuk lagi dengan banyaknya kasus kriminal yang melibatkan pengamen jalanan sebagai pelakunya.

Pengamen jalanan tidak boleh kita pandang hanya dengan sebelah mata. Ada beberapa artis papan atas Indonesia hingga dunia yang merintis karirnya dari jalanan. Di dalam negeri ada Charlie Van Houten, yang dulu tergabung dalam salah satu band ternama di Indonesia, ST 12. Ia mengaku memulai kariernya mengamen dari satu stasiun kereta ke stasiun lainnya. Ada juga Tegar, Aris ‘Idol’, dll. Di luar negeri, ada grup band termahsyur di zamannya yaitu bahkan melegenda hingga sekarang band kenamaan The Beatles. Ada juga Ed Sheeran yang dahulunya merupakan pengamen jalanan di sekitaran arena O2 di London, Inggris. Ia telah diakui sebagai musisi yang hebat, ditambah banyaknya penghargaan yang telah diraihny termasuk yang paling bergengsi dalam industri musik dunia “Grammy Awards”. Artis–artis di atas menjadi bukti nyata bahwa pengamen jalanan tidak boleh dipandang sebelah mata.

Menanggapi keberadaan pengamen jalanan haruslah dilihat dari dua sisi. Pola penyelesaian masalah ini harus dilakukan di seluruh lapisan masyarakat. Pemerintah juga harus memegang peran untuk mengedukasi dan membimbing para pengamen jalanan agar menjadi pribadi-pribadi yang lebih baik kedepannya. Kita sebagai masyarakat harus bersikap bijaksana. Seperti pepatah yang mengungkapkan “*jangan hanya menilai buku dari sampulnya*”, mungkin sudah saatnya kita menggunakan pepatah ini dalam menanggapi keberadaan pengamen jalanan di sekitar kita.

2. Tentukan gagasan utama dari tiap paragraf tersebut kemudian tulis pada format berikut. *(Pada kegiatan sebelumnya, kalian telah menentukan gagasan utama untuk paragraf 1 dan 2, maka kalian silakan menulis kembali gagasan utama paragraf tersebut)*

Para graf	Gagasan Utama
1	
2	
3	
4	
5	
6	

3. Rangkailah gagasan-gagasan utama yang sudah ditemukan sehingga membentuk satu kesatuan paragraf (dengan menambahkan kata penghubung/konjungsi dan unsur fungsi kalimat dalam kalimat utama)! Tulis pada kertas terpisah. (Jika hasil kerjamu dipajangkan, pajangkanlah dengan teksnya)

MATERI PRESENTASI UNIT 3



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Menentukan gagasan utama/ide pokok merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam memahami teks/bacaan.
- Ragam teks yang ada sering tidak mudah dicari gagasan utamanya.
- Masih banyak guru mengalami kesulitan dalam membelajarkan 'Menentukan Gagasan Utama'.

Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Memahami teknik menentukan gagasan utama teks;
2. Membelajarkan bagaimana menentukan gagasan utama teks;
3. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan teknik menentukan gagasan utama.

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection – 10'

Urun Pengalaman tentang pembelajaran 'Menentukan Gagasan Utama'

Extension – 5'

Saran tindak lanjut:
Mempraktikkan pembelajaran topik "Menentukan Gagasan Utama" di kelas.

Reflection – 5'

- Peserta menjawab pertanyaan:
Apa saja langkah-langkah inti dari pembelajaran 'menentukan gagasan utama'?
- Penguatan

Application – 95'

- **Kegiatan 1 (70')**:
Pemodelan Pembelajaran 'Menentukan gagasan utama'.
- **Kegiatan 2 (15')**: Diskusi Pemodelan
- **Kegiatan 3 (10')**: Berbagi Hasil Diskusi

Tanoto PINTAR

C Connection – 5'

Urun Gagasan/Pengalaman

1. Bagaimana cara Bapak/Ibu membelajarkan 'menentukan ide pokok' suatu teks?
2. Apa saja kendala yang dihadapi saat membelajarkan topik tersebut? Bagaimana Bapak/Ibu mengatasi kendala tersebut?

Tanoto PINTAR

A Application – 95'

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran Strategi Menentukan Gagasan Utama Teks (65')

(Bapak dan Ibu akan berperan sebagai peserta didik dan fasilitator berperan sebagai guru)

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 15'

Diskusikanlah dalam kelompok:

- **Keterampilan berbahasa** apa sajakah yang digunakan dan mana yang lebih dominan?
- **Kompetensi apa** yang telah dipelajari?
- Bagaimana keefektifan **langkah-langkah** pembelajaran dalam pemodelan tadi? Langkah mana yang masih bisa dikembangkan?
- Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?

Tulis jawaban Bpk/Ibu pada kertas plano!

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (15')

- Lakukan karya kunjung ke pasangan/kelompok lain.
- Berikan komentar menggunakan kertas post-it!

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

Refleksi

1. Kompetensi apa yang telah kita pelajari pada sesi ini?
2. Keterampilan berbahasa apa yang dominan terkait dengan kompetensi tersebut?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari dari pelajaran sesi ini?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Daftar yang telah dipelajari

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks • Mengidentifikasi informasi --> Mengidentifikasi gagasan utama teks • Meringkas isi teks	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO • Mengidentifikasi informasi --> melalui mengidentifikasi gagasan utama teks eksplanasi • Meringkas isi teks eksplanasi

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

- Praktikkanlah pembelajaran "menentukan gagasan utama teks" di kelas Bapak/Ibu!
- Amatilah!:
 - Apakah langkah pembelajaran 'menentukan gagasan utama' yang dilakukan sudah efektif?
 - Langkah mana yang masih bisa ditingkatkan keefektifannya?
- Buatlah catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP!

Tanoto PINTAR



UNIT 4

STRATEGI LITERASI VISUAL UNTUK MENULIS TEKS CERPEN

UNIT 4

Strategi Literasi Visual untuk Menulis Teks Cerpen (120 menit)



Kemampuan menulis teks cerita pendek merupakan tuntutan yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Kenyataannya, banyak peserta didik yang kesulitan menulis teks cerpen.



Pendahuluan

Salah satu kompetensi yang dituntutkan kepada peserta didik kelas IX SMP/MTs dalam pembelajaran adalah kemampuan untuk menulis teks cerita pendek. Khususnya dalam kompetensi dasar 4.6 dituntutkan kepada peserta didik memiliki kemampuan mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Merujuk pada kompetensi dasar tersebut, kenyataannya masih dijumpai peserta didik yang kesulitan dalam mengungkapkan pengalaman dan gagasan mereka dalam bentuk teks cerpen. Beberapa kesulitan yang sangat umum dijumpai adalah kesulitan memunculkan ide. Selebihnya adalah kesulitan dalam mengorganisasi pengalaman atau gagasan menjadi kalimat-kalimat cerpen. Ditambah lagi, cerpen dituntut hadirnya tokoh, alur, permasalahan

atau konflik, dan penyelesaian. Ditambah lagi, pada kurikulum 2013, teks cerita pendek memiliki organisasi struktur teks dan kaidah kebahasaan. Hal tersebut berpotensi menambah daftar penyebab peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuan mereka dalam menuangkan pengalaman dan gagasan mereka menjadi teks cerita pendek.

Unit ini menyajikan sebuah ide untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek. Ide ini adalah memanfaatkan literasi visual dengan cara disajikan gambar rumpang yang berisi peristiwa, lalu peserta didik diminta mengisi kekosongan gambar dengan peristiwa-peristiwa yang peserta didik ciptakan berdasarkan pengalaman, prediksi, dan imajinasi mereka. Selanjutnya mereka mengorganisasi gagasan peristiwa tersebut menjadi kerangka cerita lalu mengembangkannya menjadi teks cerita pendek.

Ide ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memunculkan ide, mengorganisasi cerita, dan mengembangkan cerita. Guru diharapkan dapat mengembangkan gagasan ini dengan gagasan lain yang sesuai dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik-siswa mereka.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Membelajarkan bagaimana Menulis Teks Cerpen dengan Strategi Literasi Visual;
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan penggunaan Strategi Literasi Visual untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 4: Strategi Literasi Visual untuk Menulis Teks Cerpen
2. LKPD 4.1 Menulis Teks Cerpen
3. Kertas Perekat atau *Metaplan* (kertas HVS yang dipotong menjadi 8 bagian yang sama dan diberi solatip kertas)
4. Spidol Besar
5. Spidol Kecil Warna-warni
6. Kertas Plano (*Flipchart*)



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 Pengalaman tentang pembelajaran 'Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual'	Application – (90') Kegiatan 1 (65'): Pemodelan Pembelajaran 'Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual' Kegiatan 2 (15'): Diskusi Pemodelan Kegiatan 3 (10'): Berbagi Hasil Diskusi	Reflection – (10') • Peserta menjawab pertanyaan: Apa sajakah langkah-langkah inti dari pembelajaran 'Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual'? • Penguatan	Extension – (5') Saran tindak lanjut: Mempraktikkan pembelajaran topik "Menentukan Gagasan Utama" di kelas.
--	---	---	---	--



Perincian Langkah-Langkah Kegiatan

I

Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang yang menjadi alasan mengapa pembelajaran 'Strategi Literasi Visual untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen' ini dimodelkan dan dibahas dalam pelatihan ini, yaitu sebagai berikut:
 - a. Kemampuan menulis teks cerpen merupakan salah satu tuntutan dalam kurikulum 2013.
 - b. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis teks cerpen yang memenuhi kriteria cerpen yang baik.
 - c. Kemampuan guru dalam membelajarkan 'Menulis Teks Cerpen' masih perlu ditingkatkan.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini.

C

Connection (10 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman

Fasilitator menggali pengalaman peserta misal dengan mengajukan pertanyaan berikut:

- a. Selama ini, bagaimana strategi Bapak/Ibu membelajarkan menulis teks cerpen?
- b. Kendala apa sajakah yang dihadapi saat membelajarkan tema tersebut? Bagaimana mengatasi kendala yang dihadapi?

Catatan untuk Fasilitator

- Fasilitator mencatat jawaban peserta di papan tulis/papan *flip chart*.
- Fasilitator bisa menggali jawaban peserta untuk mendapatkan gambaran apa yang telah dilakukan/dialami oleh peserta terkait dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada.
- Fasilitator tidak perlu mengomentari atau membahas jawaban-jawaban peserta.

A

Application (90 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran Menulis Teks Cerpen dengan Strategi Literasi Visual (65')

1. Fasilitator mengingatkan peserta bahwa kegiatan selanjutnya adalah pemodelan.
2. Fasilitator menjelaskan bahwa dalam pemodelan nanti peserta akan berperan sebagai peserta didik dan fasilitator akan berperan sebagai guru.
3. Fasilitator memodelkan pembelajaran 'Menyajikan Teks Cerpen dengan Strategi Literasi Visual' berpandu pada skenario yang disediakan.

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan (15')

1. Peserta diminta mendiskusikan pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek dengan Strategi Literasi Visual tersebut berpandu pada pertanyaan:
 - a. **Keterampilan berbahasa** apa yang digunakan dan mana yang dominan?
 - b. **Kompetensi** apa yang dipelajari?
 - c. Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
 - d. Langkah mana yang masih bisa dikembangkan? Bagaimana caranya?
 - e. Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?
2. Fasilitator meminta peserta untuk menulis di kertas plano.

Catatan untuk Fasilitator

1. Keterampilan berbahasa yang dominan digunakan dalam pencapaian kompetensi yang dibelajarkan adalah menulis dan berbicara.
2. Kompetensi yang dipelajari adalah mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk teks cerita pendek.
3. Dalam pembahasan pemodelan, fasilitator perlu memberikan perhatian yang lebih pada pembahasan **keefektifan langkah pembelajaran** dalam pemodelan dan **langkah mana yang masih bisa dikembangkan**. Pembahasan keefektifan tidak cukup hanya dijawab oleh peserta, misalnya: 'langkah tersebut sudah efektif', tetapi perlu digali lebih lanjut bagaimana keefektifannya, mengapa efektif, seberapa efektif, dan seterusnya.

Kegiatan 3: Berbagai Hasil Diskusi (10')

1. Fasilitator meminta peserta untuk melakukan karya kunjung ke pasangan atau kelompok lain.
2. Fasilitator meminta peserta memberikan komentar menggunakan kertas post-it.
3. Jika masih ada waktu, fasilitator bisa meminta perwakilan peserta untuk presentasi secara klasikal.

Reflection (10 menit)

Refleksi

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

- a. Kompetensi apa yang telah kita pelajari pada sesi ini?
- b. Keterampilan berbahasa apa yang kita gunakan?
- c. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari dari pelajaran sesi ini?

Penguatan

Fasilitator memberikan penguatan terkait keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menayangkan slide berikut:

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks • Mengidentifikasi informasi --> Mengidentifikasi gagasan utama teks • Meringkas isi teks • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO • Mengidentifikasi informasi --> melalui mengidentifikasi gagasan utama teks eksplanasi • Meringkas isi teks eksplanasi • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen berbantuan literasi visual

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Mempraktikkan pembelajaran di kelas dengan menerapkan strategi rekonstruksi.
2. Mengamati:
 - a. Apakah langkah pembelajaran yang dilakukan sudah efektif?
 - b. Langkah mana yang masih bisa ditingkatkan keefektifannya?
3. Membuat catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP.

Lampiran
Skenario Pembelajaran Mengungkapkan Pengalaman dan Gagasan dalam Bentuk Cerpen

Skenario Pemodelan Pembelajaran Unit 4

Topik : Mengungkapkan Pengalaman dan Gagasan dalam Bentuk Cerpen
Strategi : Literasi Visual untuk Menulis Teks Cerpen
Kelas : IX SMP/MTs
Waktu : 65 menit

Kompetensi Dasar

- 3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks cerita pendek yang dibaca atau didengar
4.6 Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan

Media Pembelajaran : gambar rumpang
Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku peserta didik
Karakter yang dikembangkan: kreatif, jujur, disiplin, kerjasama

Pertemuan 1 *)

(Tidak dilakukan dalam pemodelan)

Pertemuan 2

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas (I, Ps, Klp, Klas *)	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan		5
Melakukan apersepsi dengan menanyakan hal-hal berikut (materi KD 3.6 pada pertemuan sebelumnya) - Apa itu teks cerita pendek? - Apa struktur teks cerita pendek? - Apa kaidah kebahasaan teks cerita pendek?	klas	5
Kegiatan Inti		55
1. Peserta didik mencermati gambar berseri yang rumpang (Perintah nomor 1 pada LKPD 4.1)	I	1

2. Peserta didik memikirkan dan membuat prediksi berbagai peristiwa yang terjadi pada gambar rumpang (Pertanyaan nomor 2 LKPD 4.1)	I	5
3. Peserta didik bersama guru melakukan curah pendapat, pengalaman, pengetahuan, dan/atau berkaitan dengan prediksi-prediksi yang telah dibuat.	Klas	5
4. Peserta didik memberi nama peristiwa gambar dan menciptakan peristiwa pada kolom gambar yang rumpang atau kosong (Perintah 3 dan 4 pada LKPD 4.1)	I	5
5. Peserta didik menyusun peristiwa-peristiwa tersebut menjadi rangkaian cerita yang diinginkan (menjadi kerangka cerita). (Perintah 5 pada LKPD 4.1)	I	3
6. Peserta didik menyempurnakan rangkaian cerita dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen (tokoh dan perwatakan, alur, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa). (Perintah 6 pada LKPD 4.1)	Ps	5
7. Peserta didik mengembangkan kerangka cerita menjadi cerita pendek. (Perintah 7 pada LKPD 4.1)	I	20
8. Peserta didik saling membaca teks cerpen milik teman untuk mengecek dan memberi komentar dengan fokus pada isi cerita, struktur, dan bahasa.	Klp	5
9. Peserta didik menyunting teks cerpen miliknya berdasarkan komentar dan masukan teman.	I	6
Kegiatan Penutup		5
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hal-hal pokok yang dipelajari hari ini.	Klas	2
2. Peserta didik menulis refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung.	Klas	3
Total Waktu		65 Menit

*) Klas = Klasikal; Klp = Kelompok; Ps = Berpasangan; I = Individual

**) Pertemuan 1 untuk pembelajaran KD 3.6 tidak dilakukan pemodelan. Pembelajaran tersebut dianggap telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Pemodelan hanya dilakukan untuk pembelajaran KD 4.6.

Catatan tentang skenario pembelajaran:

Perlu dipahami bahwa langkah pembelajaran dalam skenario pembelajaran ini bagian **pendahuluan** (misalnya kegiatan mengondisikan peserta didik) dan **penutup** tidak ditulis/dilakukan secara utuh mengingat keterbatasan waktu yang tersedia dalam pemodelan. Langkah yang dituangkan hanya diambil yang pokok saja. Akan tetapi, untuk RPP (Praktik Pembelajaran dan Pembelajaran di Kelas) tetap harus dituangkan dan dilaksanakan.

Lembar Kerja Peserta didik 4.1- Menulis Teks Cerpen

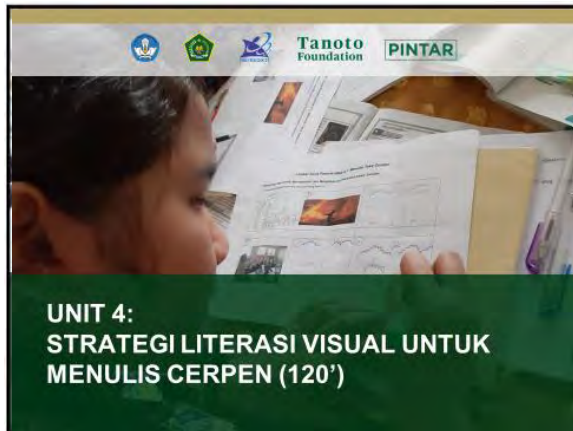
KEGIATAN: Mencermati, Memprediksi, dan Mengimajinasi Peristiwa dalam Gambar

1. Cermatilah rangkaian gambar yang rumpang berikut!

1		3
	5	6

2. Pikirkan dan prediksilah hal-hal berikut (hasil tidak perlu ditulis, cukup diimajinasikan):
 - a. APA
 - yang sedang terjadi pada gambar?
 - yang terjadi sebelum gambar?
 - yang terjadi setelah gambar?
 - b. SIAPA yang mengalami?
 - c. KAPAN, DI MANA, DAN BAGAIMANA peristiwa terjadi?
 - d. BAGAIMANA sikap dan perasaan mereka?
3. Namai peristiwa yang tampak pada gambar, pada kolom di bawah gambar!
4. Ciptakan peristiwa pada kotak gambar yang masih rumpang atau kosong!
5. Susun dan tulis peristiwa-peristiwa tersebut sehingga membentuk rangkaian cerita sesuai keinginan kalian!
6. Sempurnakan rangkaian peristiwa yang telah disusun menjadi kerangka cerita dengan menambahkan unsur-unsur intrinsik cerpen!
7. Kembangkan kerangka tersebut menjadi cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen!
8. Lakukan kegiatan saling membaca karya teman, dan komentari bagian yang menurutmu bisa/perlu dikembangkan!
9. Sunting/perbaikilah cerpen kamu!

MATERI PRESENTASI UNIT 4



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Kemampuan menulis teks cerpen merupakan salah satu tuntutan dalam kurikulum 2013.
- Siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks cerpen yang memenuhi kriteria cerpen yang baik.
- Kemampuan guru dalam membelajarkan 'Menulis Teks Cerpen' masih perlu ditingkatkan.

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Membelajarkan menulis teks cerpen dengan strategi literasi visual;
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan penggunaan Strategi Literasi Visual untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen.

Garis Besar Kegiatan



C Connection – 10'

Urut Gagasan/Pengalaman

1. Selama ini, bagaimana strategi Bapak/Ibu membelajarkan Menulis Teks Cerpen?
2. Kendala apa sajakah yang dihadapi saat membelajarkan tema tersebut? Bagaimana mengatasi kendala tersebut?

A Application – 90'

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran 'Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual' (65')

(Bapak dan Ibu akan berperan sebagai siswa, dan kami fasilitator sebagai guru)

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 15'

Diskusikanlah dalam kelompok:

- **Keterampilan berbahasa** apa sajakah yang digunakan dan mana yang lebih dominan?
- **Kompetensi apa** yang telah dipelajari?
- Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
- Langkah mana yang masih bisa dikembangkan? Bagaimana caranya?
- Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?

Tulis jawaban Bpk/Ibu pada kertas plano!

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – 10'

- Lakukan karya kunjung ke pasangan/kelompok lain.
- Berikan komentar menggunakan kertas post-it!

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

Refleksi

1. Kompetensi apa yang telah kita pelajari pada sesi ini?
2. Keterampilan berbahasa apa yang dominan terkait dengan kompetensi ini?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari dari pelajaran sesi ini?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Daftar yang telah dipelajari

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang dilakukan
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks • Mengidentifikasi informasi → Mengidentifikasi gagasan utama teks • Meringkas isi teks • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO • Mengidentifikasi informasi -- > melalui mengidentifikasi gagasan utama teks eksplanasi • Meringkas isi teks eksplanasi • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen berbantuan literasi visual

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

- Praktikkan pembelajaran 'Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual' di kelas Bapak/Ibu.
- Amatilah!:
 - Apakah langkah pembelajaran yang dilakukan sudah efektif?
 - Langkah mana yang masih bisa ditingkatkan keefektifannya?
- Buatlah catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP!

Tanoto PINTAR



UNIT 5

STRATEGI REKONSTRUKSI UNTUK MENYAJIKAN TEKS PROSEDUR

UNIT 5

Strategi Rekonstruksi untuk Menyajikan Teks Prosedur (120 menit)



Dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat memicu dan memacu kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks prosedur.



Pendahuluan

Teks prosedur adalah teks yang berisi langkah-langkah atau tahap-tahapan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Beberapa teks prosedur misalnya teks prosedur membuat makanan, prosedur menyajikan makanan, prosedur membuat mainan, prosedur memerangkai bunga, prosedur merangkai komputer, dan lain-lain. Dalam pembelajaran, pemilihan dan penyajian teks prosedur dapat disesuaikan tingkat kesulitannya dengan kondisi peserta didik.

Pada kenyataannya kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks prosedur belum seperti yang diharapkan. Dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat memicu dan memacu kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks prosedur secara baik dan tidak sekadar dari menulis ulang.

Unit ini menyajikan beberapa kegiatan yang diharapkan dapat menginspirasi guru dan memacu kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks prosedur. Prinsip yang dikembangkan adalah peserta didik diajak untuk melakukan atau mengalami peristiwa prosedural, merekonstruksi, lalu menulis prosedur tersebut menjadi teks prosedur. Jadi bukan dari kegiatan membaca teks, melakukan, lalu menuliskan kembali. Strategi tersebut diberi nama Strategi Rekonstruksi. Tiga kegiatan yang dilakukan/docobakan dalam sesi ini adalah (1) menolong/mengobati orang terluka, (2) membuat mainan dari kertas lipat, dan (3) menggunakan stetoskop dan tensimeter untuk mengukur tekanan darah.

Berkaitan dengan hal tersebut, dalam pembelajaran guru tidak harus selalu melakukan kegiatan yang ditawarkan tersebut, tetapi dapat merancang kegiatan prosedural lain yang memungkinkan dilakukan oleh peserta didik di kelas—sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada—untuk kemudian dikonstruksi menjadi teks prosedur. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada sesi ini diharapkan dapat menginspirasi guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran pada kompetensi ini. Namun, yang tentu tidak kalah penting harus juga diperhatikan dan dilakukan oleh guru adalah menyusun skenario maupun RPP pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang dengan baik dan saksama.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Membelajarkan ‘Menyajikan Teks Prosedur’ dengan Strategi Rekonstruksi.
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran ‘Menyajikan Teks Prosedur’ dengan Strategi Rekonstruksi.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 5: Strategi Rekonstruksi untuk Menyajikan Teks Prosedur
2. Lembar Kerja Peserta Didik
3. Kertas Perekat atau *Metaplan* (kertas HVS yang dipotong menjadi 8 bagian yang sama dan diberi solatip kertas)
4. Spidol Besar
5. Spidol Kecil Warna-warni
6. Kertas Plano (*Flipchart*)
7. Alat-alat dan obat P3K (kapas, kain kasa, plester, gunting, obat merah/betadine, alkohol, spalk kayu, penyangga siku/*arm sling*) – (1 kelompok 1 set, disesuaikan dengan jumlah kelompok)
8. Kertas lipat ukuran besar, gunting/cutter, lem
9. Kardus bekas, koran bekas, kertas kado, gunting/cutter, lem stik, lem putih (fox), glitter, bunga artifisial



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')	Connection - (10')	Application - (90')	Reflection - (10')	Extension - (5')
Fasilitator menyampaikan • latar belakang, • tujuan, dan • garis besar kegiatan.	Urun Pengalaman tentang pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur'	Kegiatan 1: Pemodelan (65') Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan (15') Kegiatan 3: Berbagai Hasil Diskusi (10')	• Peserta menjawab pertanyaan: Apa sajakah langkah-langkah inti dari pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' • Penguatan	Saran tindak lanjut: Mempraktikan pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' di kelas.



Perincian Langkah-langkah Kegiatan



I Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang yang menjadi alasan mengapa pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' ini dimodelkan dan dibahas dalam pelatihan ini, yaitu sebagai berikut:
 - a. Menyajikan teks prosedur merupakan salah satu tuntutan kurikulum;
 - b. Kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks prosedur belum seperti yang diharapkan;
 - c. Kemampuan guru dalam membelajarkan 'Menyajikan Teks Prosedur' masih perlu ditingkatkan;
 - d. Dibutuhkan alternatif ide yang efektif untuk membelajarkan kompetensi tersebut dengan menyesuaikan kondisi di lingkungan sekolah masing-masing.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini.



Connection (15 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman

Fasilitator menggali pengalaman peserta misal dengan mengajukan pertanyaan berikut:

- Selama ini, bagaimana cara Bapak/Ibu membelajarkan peserta didik dalam ‘Menyajikan Teks Prosedur’?
- Kendala apa sajakah yang dihadapi saat membelajarkan topik tersebut? Bagaimana Bapak/Ibu mengatasi kendala yang dihadapi?

Catatan untuk Fasilitator

- Fasilitator mencatat jawaban peserta di papan tulis/papan *flip chart*.
- Fasilitator bisa menggali jawaban peserta untuk mendapatkan gambaran apa yang telah dilakukan/dialami oleh peserta terkait dengan pertanyaan-pertanyaan yang ada.
- Fasilitator tidak perlu mengomentari atau membahas jawaban-jawaban peserta.



Application (90 menit)

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran ‘Menyajikan Teks Prosedur’ dengan Strategi Rekonstruksi (65’)

- Fasilitator mengingatkan peserta bahwa kegiatan selanjutnya adalah pemodelan.
- Fasilitator menjelaskan bahwa dalam pemodelan nanti peserta akan berperan sebagai peserta didik dan fasilitator akan berperan sebagai guru.
- Fasilitator memodelkan pembelajaran ‘Menyajikan Teks Prosedur’ dengan Strategi Rekonstruksi berpedu pada skenario yang disediakan.

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan (15’)

- Peserta diminta mendiskusikan pembelajaran ‘Menyajikan Teks Prosedur’ tersebut berpedu pada pertanyaan:
 - Keterampilan berbahasa** apa yang digunakan dan mana yang dominan?
 - Kompetensi** apa yang dipelajari?
 - Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
 - Langkah mana yang masih bisa dikembangkan? Bagaimana caranya?
 - Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?
- Fasilitator meminta peserta untuk menulis di kertas plano.

Catatan untuk Fasilitator

1. Keterampilan berbahasa yang dominan digunakan dalam pencapaian kompetensi yang dibelajarkan adalah menulis dan berbicara.
2. Kompetensi yang dipelajari adalah menyajikan teks prosedur.
3. Dalam pembahasan pemodelan, fasilitator perlu memberikan perhatian yang lebih pada pembahasan **keefektifan langkah pembelajaran** dalam pemodelan dan **langkah mana yang masih bisa dikembangkan**. Pembahasan keefektifan tidak cukup hanya dijawab oleh peserta, misalnya: 'langkah tersebut sudah efektif', tetapi perlu digali lebih lanjut bagaimana keefektifannya, mengapa efektif, seberapa efektif, dan seterusnya.

Kegiatan 3: Berbagai Hasil Diskusi (10')

1. Fasilitator meminta peserta untuk melakukan karya kunjung ke pasangan atau kelompok lain.
2. Fasilitator meminta peserta memberikan komentar menggunakan kertas post-it.
3. Jika masih ada waktu, fasilitator bisa meminta perwakilan peserta untuk presentasi secara klasikal.

R

Reflection (10 menit)

Refleksi

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

1. Kompetensi dan strategi apa yang telah kita pelajari pada sesi ini?
2. Keterampilan berbahasa apa yang dominan digunakan terkait kompetensi tersebut?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari dari kegiatan sesi ini?

Penguatan

Fasilitator memberikan penguatan terkait keterampilan yang dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menayangkan slide berikut:

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks • Mengidentifikasi informasi → Mengidentifikasi gagasan utama teks • Meringkas isi teks • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen • Menyajikan data	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO • Mengidentifikasi informasi → melalui mengidentifikasi gagasan utama teks eksplanasi • Meringkas isi teks eksplanasi • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen berbantuan literasi visual • Menyajikan teks prosedur dengan strategi rekonstruksi.

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Mempraktikkan pembelajaran ‘Menyajikan Teks Prosedur’ di kelas dengan menerapkan strategi rekonstruksi.
2. Mengamati:
 - a. Apakah langkah pembelajaran yang dilakukan sudah cukup efektif?
 - b. Langkah mana yang masih bisa dikembangkan?
3. Membuat catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP.

Lampiran
Skenario Pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' dengan Strategi Rekonstruksi Kegiatan

Skenario Pemodelan Pembelajaran Unit 5

Topik : Menyajikan teks prosedur
Strategi : Rekonstruksi Kegiatan
Kelas : VII SMP/MTs
Waktu : 65 menit

Kompetensi Dasar

- 3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.
4.6 Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur
2. Peserta didik dapat menulis teks prosedur dengan benar

Metode Pembelajaran : Inquiri, tanya jawab, diskusi, berbasis produk

Media Pembelajaran : peralatan P3K, kertas lipat, gunting/cutter, tensimeter, dan stetoskop

Sumber Belajar : Buku guru dan buku peserta didik

Karakter yang dikembangkan: disiplin, kerja sama, tanggung jawab, percaya diri, jujur.

A. Pertemuan 1 *)

(Tidak dilakukan dalam pemodelan)

B. Pertemuan 2

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas *)	Waktu (Menit)
Kegiatan Pendahuluan		5
Melakukan apersepsi dengan menanyakan hal-hal berikut (materi KD 3.6 pada pertemuan sebelumnya) - Apa itu teks prosedur? - Apa struktur teks prosedur? - Apa kaidah kebahasaan teks prosedur?	Klas	5
Kegiatan Inti		55
1. Peserta didik melakukan praktik kegiatan sesuai dengan LK yang diterima.	Ps/Klp (6 orang)	10

Langkah-Langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas *)	Waktu (Menit)
- Pasangan/Kelompok 1 dan 4: LKPD 5.1. Menolong/Mengobati Orang yang Terluka - Pasangan/Kelompok 2 dan 5: LKPD 5.2 Membuat Mainan dari Kertas Lipat - Pasangan/Kelompok 3 dan 6: LKPD 5.3 Membuat Kerajinan Tangan dari Barang Bekas		
2. Peserta didik merekonstruksi dan mencatat langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan.	Ps/Klp	5
3. Peserta didik mendiskusikan langkah-langkah/prosedur kegiatan yang telah dilakukan dalam kelompok.	Ps/Klp	5
4. Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi pasangan/kelompok tentang langkah-langkah/prosedur yang telah dilakukan (Catatan: Presentasi dilakukan antarkelompok dengan kegiatan yang sama) dilanjutkan dengan memberikan tanggapan. ***)	Ps/Klp	5
5. Peserta didik melengkapi catatan langkah-langkah/prosedur kegiatan berdasarkan catatan/tanggapan dari pasangan/kelompok lain.	Ps/Klp	5
6. Peserta didik mengembangkan langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan menjadi teks prosedur dengan mempertimbangkan struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur.	I	10
7. Peserta didik saling membaca karya teman dan memberikan catatan/tanggapan dengan fokus pada langkah, struktur, dan aspek kebahasaan.	Ps	5
8. Peserta didik menyunting hasil pekerjaan milik sendiri berdasarkan catatan/tanggapan dari teman.	I	5
9. Peserta didik memajang karya dan melakukan kunjung karya	Klas	5
Kegiatan Penutup		5
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran	Klas	3
2. Peserta didik menulis refleksi atas pembelajaran yang sudah berlangsung		2
Total waktu		65 menit

*) Klas = Klasikal; Klp = Kelompok; Ps = Berpasangan; I = Individual

**) Pertemuan 1 untuk pembelajaran KD 3.6 tidak dilakukan pemodelan. Pembelajaran tersebut dianggap telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Pemodelan hanya dilakukan untuk pembelajaran KD 4 .6.

***) Langkah tersebut, pada ToT Provinsi dilakukan untuk menyampaikan hasil rekonstruksi kegiatan yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Akan tetapi, pada pelatihan di Kabupaten langkah tersebut sebaiknya dilakukan antarkelompok yang merekonstruksi kegiatan sejenis.

Catatan tentang skenario pembelajaran:

*Perlu di pahami bahwa langkah pembelajaran dalam skenario pembelajaran ini bagian **pendahuluan** (misalnya kegiatan mengondisikan peserta didik) dan **penutup** tidak ditulis/dilakukan secara utuh mengingat keterbatasan waktu yang tersedia dalam pemodelan. Langkah yang dituangkan hanya diambil yang pokok saja. Akan tetapi, untuk RPP (Praktik Pembelajaran dan Pembelajaran di Kelas) tetap harus dituangkan dan dilaksanakan.*

Lembar Kerja Peserta Didik 5.1

Membuat Teks Prosedur dengan Strategi Rekonstruksi Kegiatan

KEGIATAN:

Menolong/Mengobati Orang yang Terluka

Alat dan Bahan (per kelompok):

1. Kapas
2. Kain kasa
3. Plester
4. Gunting
5. Betadine
6. Alkohol 70%
7. Spalk kayu
8. Penyangga siku/arm sling

Urutan kegiatan

1. Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk melakukan rekonstruksi kegiatan tentang menolong/mengobati orang yang terluka.
2. Berbagi peran/tugas untuk melaksanakan kegiatan tersebut.
3. Melakukan praktik menolong/mengobati orang yang terluka dengan peralatan yang tersedia.
4. Merekonstruksi kegiatan dan mencatat langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan.
5. Mendiskusikan langkah-langkah prosedur menolong/mengobati orang yang terluka.
6. Mengembangkan langkah-langkah tersebut menjadi teks prosedur dengan mempertimbangkan struktur dan aspek kebahasaan.

Lembar Kerja Peserta Didik 5.2

Membuat Teks Prosedur dengan Strategi Rekonstruksi Kegiatan

KEGIATAN:

Membuat Mainan dari Kertas Lipat

Alat dan Bahan (per kelompok):

1. Kertas lipat/kertas origami (ukuran besar, 1 set/plastik)
2. Gunting/Cutter (1 buah)
3. Lem (1 meter)

Urutan kegiatan

1. Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk melakukan rekonstruksi kegiatan tentang membuat mainan dari kertas lipat.
2. Menyepakati jenis mainan yang akan dibuat.
3. Melakukan praktik membuat mainan dari kertas lipat secara bersama-sama dengan anggota kelompok.
4. Merekonstruksi kegiatan dan mencatat langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan.
5. Mendiskusikan langkah-langkah prosedur membuat mainan dari kertas lipat.
6. Mengembangkan langkah-langkah tersebut menjadi teks prosedur dengan mempertimbangkan struktur dan aspek kebahasaan.

Lembar Kerja Peserta Didik 5.3

Membuat Teks Prosedur dengan Strategi Rekonstruksi Kegiatan

KEGIATAN:

Membuat Kerajinan Tangan dari Barang Bekas

Alat dan Bahan (per kelompok):

1. kardus bekas
2. koran bekas
3. kertas sampul/kertas kado
4. gunting/cutter
5. lem stik
6. lem putih (fox)
7. gliter
8. bunga artivisial

Urutan kegiatan

1. Menyiapkan peralatan yang digunakan untuk melakukan rekonstruksi kegiatan membuat kerajinan tangan dari barang bekas.
2. Merancang benda kerajinan yang akan dibuat.
3. Membuat benda kerajinan tangan dari barang bekas sesuai dengan rancangan yang telah disusun.
4. Merekonstruksi kegiatan dan mencatat langkah-langkah kegiatan yang telah dilakukan.
5. Mendiskusikan langkah-langkah membuat benda kerajinan tangan dari barang bekas yang telah dilakukan dan dibuat.
6. Mengembangkan langkah-langkah tersebut menjadi teks prosedur dengan mempertimbangkan struktur dan aspek kebahasaan.

MATERI PRESENTASI UNIT 5



**UNIT 5:
STRATEGI REKONSTRUKSI UNTUK
MENYAJIKAN TEKS PROSEDUR (120')**

I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Menyajikan teks prosedur merupakan salah satu tuntutan kurikulum;
- Kemampuan siswa dalam menyajikan teks prosedur belum seperti yang diharapkan;
- Kemampuan guru dalam membelajarkan 'Menyajikan Teks Prosedur' masih perlu ditingkatkan;
- Dibutuhkan alternatif ide yang efektif untuk membelajarkan kompetensi tersebut dengan menyesuaikan kondisi di lingkungan sekolah masing-masing.

Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Membelajarkan 'Menyajikan Teks Prosedur' dengan Strategi Rekonstruksi
2. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' dengan Strategi Rekonstruksi

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection - 10'

Urut Pengalaman tentang pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur'

Extension - 5'

Saran tindak lanjut: Mempraktikkan pembelajaran topik 'Menyajikan Teks Prosedur' di kelas.

Reflection - 10'

- Peserta menjawab pertanyaan: Apa sajakah langkah-langkah inti dari pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur'?
- Penguatan

Application - 90'

Kegiatan 1 (65'): Pemodelan Pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur'
Kegiatan 2 (15'): Diskusi Pemodelan
Kegiatan 3 (10'): Berbagi Hasil Diskusi

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Urut Gagasan/Pengalaman

1. Selama ini, bagaimana cara Bapak/Ibu membelajarkan kompetensi 'Menyajikan Teks Prosedur'?
2. Kendala apa sajakah yang dihadapi saat membelajarkan topik tersebut? Bagaimana Bapak/Ibu mengatasi kendala tersebut?

Tanoto PINTAR

A Application – 90'

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' - dengan Strategi Rekonstruksi (65')

(Bapak dan Ibu akan berperan sebagai siswa, dan kami fasilitator sebagai guru)

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 15'

Diskusikanlah dalam kelompok:

- **Keterampilan berbahasa** apa sajakah yang digunakan dan mana yang lebih dominan?
- **Kompetensi** apa yang telah dipelajari?
- Langkah-langkah mana yang menurut Bapak/Ibu efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran? Mengapa?
- Langkah mana yang masih bisa dikembangkan? Bagaimana caranya?
- Jika diterapkan di kelas, apa tantangan yang mungkin dihadapi?

Tulis jawaban Bpk/Ibu pada kertas plano!

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10')

- Lakukan karya kunjung ke pasangan/kelompok lain.
- Berikan komentar menggunakan kertas post-it!

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

Refleksi

1. Kompetensi dan strategi apa yang telah kita pelajari pada sesi ini?
2. Keterampilan berbahasa apa yang dominan digunakan terkait kompetensi tersebut?
3. Hal baru apa yang Bapak/Ibu pelajari dari kegiatan sesi ini?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Daftar yang telah dipelajari

Keterampilan Berbahasa	Kompetensi yang Dikembangkan	Kegiatan yang Sudah Dialami
• Menyimak • Berbicara • Membaca • Menulis	• Mengidentifikasi informasi • Menjelaskan isi teks • Mengidentifikasi informasi --> Mengidentifikasi gagasan utama teks • Meringkas isi teks • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen • Menyajikan data	• Mengorganisasi informasi menggunakan GO • Mengidentifikasi informasi --> melalui mengidentifikasi gagasan utama teks eksplanasi • Meringkas isi teks eksplanasi • Mengungkapkan gagasan dalam bentuk cerpen berbantuan literasi visual • Menyajikan teks prosedur dengan strategi rekonstruksi.

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

- Praktikkan pembelajaran 'Menyajikan Teks Prosedur' di kelas Bapak/Ibu.
- Amatilah!:
 - Apakah langkah pembelajaran yang dilakukan sudah cukup efektif?
 - Langkah mana yang masih bisa dikembangkan?
- Buatlah catatan hasil pengamatan untuk digunakan sebagai bahan diskusi di MGMP!

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 dimiliki 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 6: Praktik Mengajar
2. Lembar Kerja Peserta 6.1: Skenario Pembelajaran (Format)
3. Lembar Kerja Peserta 6.2: 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

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 menit)

Introduction 10 menit Fasilitator menyampaikan latar belakang, tujuan dan garis besar kegiatan.	Connection 15 menit Mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari	Application 590 menit • Penyusunan skenario • Simulasi pembelajaran • Praktik mengajar di sekolah • Penulisan refleksi mengajar	Reflection 10 menit • Refleksi Pelajaran yang dipetik Hal yang masih membingungkan Penguatan	Extension 5 menit Mencoba kembali skenario di sekolah masing-masing atau membuat scenario baru yang mengakomodasi 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, empati, bertanggung jawab, santun, peduli, percaya diri

3. Matematika

Keterampilan: Koneksi, Komunikasi, Representasi, dan Penalaran

Proses: Menyelidiki dan menemukan, memecahkan masalah

4. Bahasa Indonesia

Keterampilan: Berbicara, Membaca, Menyimak, dan Menulis

5. Bahasa Inggris

Proses: analyzing, organizing, producing text, using language

Keterampilan: *listening, sepeaking, reading, dan writing*

- (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 - (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 suatumata 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

- Lembar Kerja 6.1: Skenario Pembelajaran TIDAK perlu diperbanyak, cukup DITAYANGAN saja;
- Skenario pembelajaran disusun dengan alokasi waktu praktik 2 jam pelajaran
- 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.

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 mempermalukan 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. Gunakan alat/bahan yang mudah ditemukan di sekitar tempat pelatihan dan terjangkau;
- Fasilitator perlu mendampingi peserta terutama memeriksa sejauhmana skenario telah mengakomodasi hal-hal yang telah dipelajari di pelatihan.
- Kegiatan 3: Simulasi dan Perbaikan Skenario, merupakan akhir sesi hari ini. Fasilitator langsung melanjutkan ke kegiatan 'Reflection'
- Kegiatan 4 dilaksanakan di hari berikutnya (lihat jadwal pelatihan)

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 orang). Sedapat mungkin libatkan guru/kepala sekolah 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)

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 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

Format ini TIDAK perlu diperbanyak, cukup DITAYANGKAN



Lembar Kerja Peserta 6.2

Lembar Pengamatan Pembelajaran

Sekolah : SD/MI/SMP/MTs/Kelas Awal

Mata Pelajaran : IPA/IPS/IND/ING/MAT/Tema:

Tujuan Pembelajaran:

1.
2.
3.

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.	Merespon 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:	

I = Individual; Ps = Pasangan; Klp = Kelompok

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 menkopi 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 – 10'

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.

Tanoto PINTAR

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.

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan



Tanoto PINTAR

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.

Tanoto PINTAR

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 (Rencana) Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang Bapak/Ibu akan susun.

Tanoto PINTAR

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 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 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 (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang Bapak/Ibu akan susun.

Tanoto PINTAR

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

1. Apa saja yang sudah dipelajari pada pelatihan ini?
 - 4 keterampilan berbahasa Inggris: Listening, speaking, reading, dan writing.
 - 4 tahap pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teks:
 - Building Knowledge of the Field - BKOF,
 - Modelling of the Text - MOT,
 - Joint Construction of the Text – JCOT
 - Independent Construction of the Text - ICOT
 - Beberapa contoh pembelajaran

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 pembelajaran 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

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?

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Simulasi dan Perbaikan Skenario (100')

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 4: Praktik Mengajar di Sekolah (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?

(Maksimum 1 halaman HVS)

Tanoto PINTAR

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (Lanjutan)

- Satu atau dua kelompok: sajikanlah hasil refleksi.
- Pajangkan RPP, hasil kerja siswa, dan hasil refleksi guru;
- 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 sangat penting dalam suatu pelatihan pembelajaran.
- Praktik mengajar memberikan pengalaman konkret bagaimana berbagai gagasan yang dipelajari dalam pelatihan dipraktikkan 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 terhadap praktik pembelajaran.

Tanoto PINTAR

E *Extention – 5'*

- Cobakanlah kembali scenario 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 diskusi dan praktik mengajar.

Tanoto
Foundation

PINTAR



Terima Kasih

www.pintar.tanotofoundation.org

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.



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 dapat:

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

Sesi ini membutuhkan waktu 60 menit yang terbagi atas dua hari (persiapan mengajar dan praktik mengajar). Perincian alokasi waktu dapat dilihat pada setiap tahapan penyampaian sesi ini.



Garis Besar Kegiatan (60 menit)

Introduction 5 menit Fasilitator menjelaskan latar belakang, tujuan, dan garis besar kegiatan.	Connection 10 Menit Ungkap pengalaman/ gagasan tentang: - pelajaran yang diperoleh dari pelatihan ini - kegiatan yang akan dilakukan	Application 35 menit Kegiatan 1: Menyusun rencana tindak lanjut- individual Kegiatan 2: Berbagi gagasan RTL Kegiatan 3: Perbaikan RTL, jika perlu	Reflection 5 menit Refleksi • Mengapa RTL penting? • Apa sifat penting RTL? Penguatan • Pentingnya penerapan hasil pelatihan	Extension 5 menit Saran untuk • segera menerapkan hasil pelatihan, tidak menundanya • saling berbagi pengalaman
--	--	--	--	---



Perincian Langkah-langkah Kegiatan



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.



Connection (10 menit)

Urun Pengalaman

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

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

- a. Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- b. Unit 2: Kerja Ilmiah dalam Pembelajaran IPA
- c. Unit 3: Pemisahan Campuran Menggunakan Prinsip Destilasi
- d. Unit 5: Uji Kandungan Vitamin C
- e. Unit 6: Praktik Mengajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

- a. Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- b. Unit 2: Keterampilan IPS dan Sikap Sosial
- c. Unit 3: Pembelajaran Letak Astronomis Indonesia
- d. Unit 5: Pembelajaran Ketergantungan antar Ruang Berdasarkan Konsep Ekonomi
- e. Unit 6: Praktik Mengajar

Matematika

- a. Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- b. Unit 2: Keterampilan dan Proses IPA
- c. Unit 3: Pembelajaran Hubungan antar Sisi-sisi Segitiga
- d. Unit 4: Pembelajaran Rerata Data Tunggal
- e. Unit 6: Praktik Mengajar

Bahasa Indonesia

- a. Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- b. Unit 2: Mengorganisasi Informasi Menggunakan *Grafic Organizer*
- c. Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Utama
- d. Unit 4: Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual

- e. Unit 5: Pembelajaran Menyajikan Teks Prosedur
- f. Unit 6: Praktik Mengajar

Bahasa Inggris

- a. Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- b. Unit 2: Tahapan Pembelajaran Bahasa Inggris
- c. Unit 3: Pembelajaran Nama dan Jumlah Benda – Things Around
- d. Unit 4: Narrative Text
- e. Unit 5: Report Text
- f. Unit 6: Praktik Mengajar

Catatan untuk Fasilitator

- Ingatkan bahwa KETERAMPILAN dan PROSES umum yang harus dikembangkan dan dilalui dalam pembelajaran masing-masing mata pelajaran harus benar-benar diakomodasi dalam skenario pembelajaran atau RPP termasuk lembar kerja. Misal, di IPA ada keterampilan IPA dan proses IPA/Kerja Ilmiah.
- Unit 4 IPA, Unit 4 IPS dan Unit 5 Matematika tidak dimodelkan karena keterbatasan waktu. Unit tersebut dapat disajikan di MGMP.

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 menit)

- (1) Setelah dianggap memiliki gambaran tentang ‘apa yang dipelajari’ dan ‘kegiatan pembelajaran 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.

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

1. Kemungkinan jawaban no. 1: RTL merupakan komitmen bahwa hasil pelatihan akan diterapkan;
2. 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*), 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.



Nama Guru:; Nama Sekolah:
.....; Kec/Kab.

[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 untuk menerapkan pengetahuan dan/atau keterampilan yang diperoleh dari pelatihan.

Tanoto Foundation PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction – 5'

Fasilitator menjelaskan 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 sekembalinya 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 - Bahasa Indonesia

- Apa saja yang Bapak/Ibu pelajari dari materi pelatihan ini?
 - Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
 - Unit 2: Mengorganisasi Informasi Menggunakan Grafik Organizer
 - Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Utama
 - Unit 4: Menulis Teks Cerpen Berbantuan Literasi Visual
 - Unit 5: Pembelajaran Menyajikan Teks Prosedur
 - Unit 6: Praktik Mengajar
- Kegiatan apa sajakah yang akan Bapak/Ibu lakukan sebagai penerapan dari hasil pelatihan ini?

Tanoto Foundation PINTAR

A Application – 35'

Kegiatan 1 : Menyusun Rencana Tindak Lanjut (20')

Tulislah 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 Foundation PINTAR

Kegiatan 2: Berbagi Hasil Kerja (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 Foundation PINTAR

Kegiatan 3: Perbaiki RTL (5')

Silakan perbaiki RTL Bapak/Ibu berdasar masukan dari teman.

Tanoto Foundation PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

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

Penguatan

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

Tanoto Foundation PINTAR

E Extention – 5'

- Setelah pelatihan ini, segera 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 Foundation PINTAR

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

Dalam Pendidikan:
PERBAIKAN/*Improvement* --- v
KESEMPURNAAN/*Perfection* ---- x

Tanoto Foundation PINTAR



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/penugasan, & 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 dll



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.

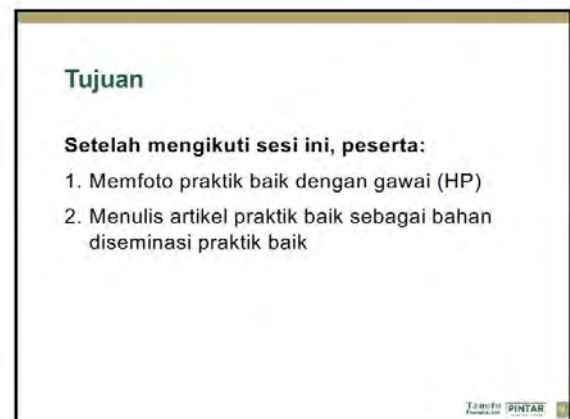
Newsletter

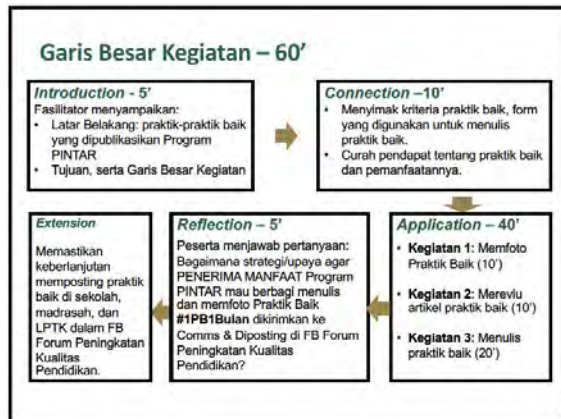
Advokasi Penyebaran Praktik Baik



"Saya senang dengan perkembangan di sekolah mitra Tanoto Foundation"
HAMID MUHAMMAD – Dirjen Diklat dan Kemitraan
Setelah Membaca Newsletter PINTAR

Unit Mendokumentasikan dan Mendiseminasikan Praktik yang Baik





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

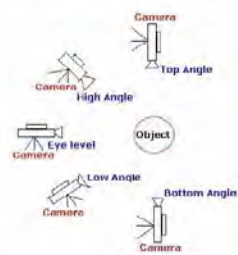


Teknik: Menempatkan objek foto pada sepertiga ruang foto.



CAPTION: Mega Maharani, siswa kelas V SDN 009 Balikpapan Barat menunjukkan 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**
- Berbagi 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')

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