



Tanoto
Foundation

PINTAR



Modul II

Praktik yang Baik dalam Pembelajaran di SD dan MI

Ilmu Pengetahuan Sosial

Modul Praktik yang Baik dalam

**PEMBELAJARAN IPS
DI SD DAN MI
II**

Daftar Isi

	Halaman
Kata Pengantar	iv
Jadwal Pelatihan (contoh)	v
Unit 1 Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1	1
Unit 2 Keterampilan IPS dan Sikap Sosial	15
Unit 3 Pembelajaran IPS dengan Model <i>Discovery Learning</i>	43
Unit 4 Pembelajaran IPS dengan Model <i>Problem-Based Learning</i>	69
Unit 5 Pembelajaran IPS dengan Model <i>Project-Based Learning</i>	89
Unit 6 Praktik Mengajar	113
Unit 7 Rencana Tindak Lanjut	133
Penulisan Praktik Baik	

Kata Pengantar

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

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

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

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

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

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

Pembelajaran Matematika

Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1

Unit 2: Keterampilan dan Proses Matematis

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

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

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

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

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

Pembelajaran Bahasa Indonesia

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

Kelas Awal

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

Jadwal Pelatihan Pembelajaran IPS Modul 2 – Tingkat Sekolah

Jam	Menit	Materi	
Hari 1			
Pukul			
08.00 – 08.45	45'		<ul style="list-style-type: none"> • Pembukaan • Penjelasan program pelatihan • Kontrak belajar
08.45 – 10.15	90'	UNIT 1	Kaji ulang hasil pelatihan Modul 1
10.15 – 10.30	15'		Istirahat
10.30 – 12.30	120'	UNIT 2	Keterampilan IPS dan sikap sosial
12.30 – 13.30	60'		ISHOMA
13.30 – 15.00	90'	UNIT 3	Pembelajaran IPS dengan Model <i>Discovery Learning</i>
15.00 - 15.30	30'		Istirahat
15.30 – 16.00	30'	UNIT 3	Pembelajaran IPS dengan Model <i>Discovery Learning</i>
16.00 – 17.00	60'	UNIT 4	Pembelajaran IPS dengan Model <i>Problem based Learning</i>
Hari 2			
08.00 – 09.00	60'	UNIT 4	Pembelajaran IPS dengan Model <i>Problem based Learning</i>
09.00 - 10.00	60'	UNIT 5	Pembelajaran IPS dengan <i>Project Based Learning</i>
10.00 – 10.30	30'		Istirahat
10.30 – 11.30	60'	UNIT 5	Pembelajaran IPS dengan <i>Project Based Learning</i>
11.30 – 12.30	60'	UNIT 6	Persiapan Praktik Mengajar
12.30 – 13.30	60'		Ishoma
13.30 – 15.00	90'	UNIT 6	Persiapan Praktik Mengajar
15.00 – 15.30	30		Coffee break
15.30 – 17.00	90'	UNIT 6	Persiapan praktik mengajar
Hari 3			
08.00 – 10.00	120'	UNIT 6	Praktik mengajar
10.00 - 11.00	60'		Kembali ke lokasi pelatihan dan istirahat
11.00 – 12.30	90'	UNIT 6	Evaluasi praktik mengajar
12.30 – 13.30	60'		ISHOMA

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

Pengantar Pelatihan



HASIL 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
- Langka 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

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 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

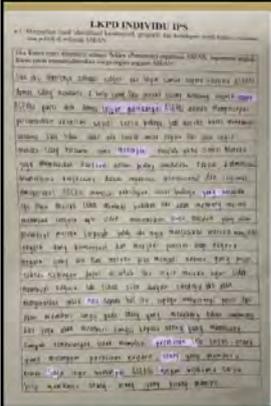
Informasi tambahan boleh diberikan tetapi harus dapat dipahami siswa.

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.

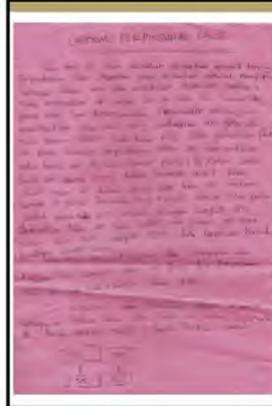
Kata Pengantar



Tanoto Foundation

Hasil karya siswa kelas VI yang menguraikan gagasannya kalau menjadi Sekjen ASEAN untuk menyjahterakan warga negara anggota ASEAN.

Catatan: Tidak perlu fotokopi LK; lebih baik siswa menulis di kertas kosong



Tanoto Foundation

Di dalam pelatihan diharapkan semua peserta pelatihan menulis. Kalau guru tidak menulis, bagaimana siswa?

Ini hasil tulisan dosen tentang percobaan perpindahan kalor. Ditulis dalam waktu 5 menit!!

Anak perlu diberi cukup waktu untuk menulis dan jangan dikejar/diganggu guru.

Tanoto Foundation

CONTOH PAJANGAN HASIL KARYA SISWA



Tanoto Foundation

Di SD Sumatera Utara dan Jambi

Permata pelajaran di SMP



Tanoto Foundation

Di Kelas VI SD



Tanoto Foundation

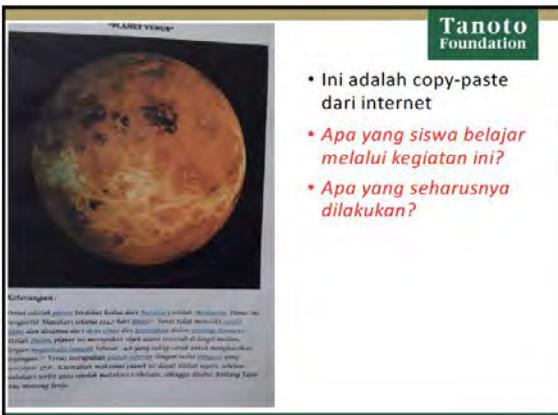


Di SMP

Tanoto Foundation



Tanoto Foundation



Tanoto Foundation

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

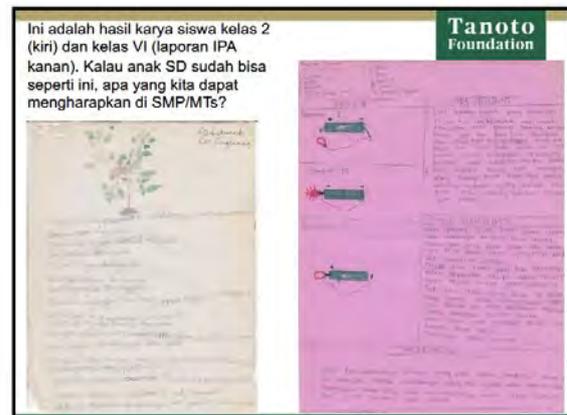


Tanoto Foundation

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



Tanoto Foundation



Tanoto Foundation

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

**Tanoto
Foundation**

Why? Why? Why?

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

25

**Tanoto
Foundation**

Thank You
www.tanotofoundation.org

UNIT 1

KAJIULANG PENERAPAN HASIL PELATIHAN 1

UNIT 1

Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1 (90 menit)



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



Pendahuluan

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

Pada pelatihan putaran pertama, peserta/guru dan kepala sekolah telah mendapatkan materi yang terkait dengan pembelajaran dan materi manajemen berbasis sekolah (MBS). Materi yang terkait pembelajaran masih bersifat metodologi umum seperti 1) konsep pembelajaran aktif, 2) pertanyaan yang dapat mendorong siswa belajar secara aktif, memikirkan berbagai alternatif penyelesaian suatu

masalah, mengungkapkan imajinasi, dan 3) Pengelolaan kelas. Sedangkan hal yang terkait MBS meliputi 1) membangun budaya baca, 2) manajemen berbasis sekolah, dan 3) pemantauan sekolah.

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



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

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



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
2. Video pembelajaran Kelas awal/IPA/IPS/MAT/IND (sesuai mata pelajaran)
3. Kertas Perekat, *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')

<p>Introduction – (5')</p> <p>Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan</p>	<p>Connection – (10')</p> <p>Mengingat kembali materi pelatihan 1</p>	<p>Application – (65')</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	<p>Reflection – (5')</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta menjawab berbagai pertanyaan • Penguatan 	<p>Extension – (5')</p> <p>Saran tindak lanjut untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 siswa)

Catatan untuk Fasilitator

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

Jawaban ditulis pada kertas 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

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

Penguatan

Fasilitator memberikan penguatan bahwa:

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

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

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

MATERI PRESENTASI UNIT 1



I Introduction – 5'

Latar Belakang

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

Tanoto 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 PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection – 10'

Kegiatan: Mengingat kembali materi pelatihan 1

Extension – 5'

Saran tindak lanjut untuk:

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

Reflection – 5'

- Peserta menjawab berbagai pertanyaan
- Penguatan

Application – 65'

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

Tanoto 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 PINTAR

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



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

Tanoto 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 MENGEMBANGKAN?
Hal yang BELUM baik	Bagaimana SEBAIKNYA dilaksanakan?

Pleno

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

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

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

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

c. Hasil Kerja Peserta Didik

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

R Reflection – 5'

Refleksi

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

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

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

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/pembaruan.
- Dalam Pendidikan atau lebih khusus pembelajaran, yang terpenting adalah 'perbaikan/improvement', bukan 'kesempurnaan/perfection'

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.



UNIT 2

KETERAMPILAN IPS DAN SIKAP SOSIAL

UNIT 2

Keterampilan IPS dan Sikap Sosial (120 menit)



Pembelajaran IPS perlu lebih bersifat praktis daripada teoritis.



Pendahuluan

Pembelajaran IPS mengkaji isu-isu sosial dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sosial, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama, kemampuan memecahkan masalah, serta komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan sebagai perwujudan warga negara yang baik.

Pendidikan IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah dasar dan sekolah menengah yang memiliki tanggung jawab utama untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat masyarakat setempat, bangsa, dan dunia. Definisi tersebut menjelaskan bahwa sesungguhnya siswa mempunyai potensi yang harus dikembangkan, baik pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang ada di dalam dirinya. Tugas IPS adalah

mengembangkan potensi tersebut agar siswa dapat berpikir, bertindak, dan bertanggungjawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut guru dituntut mampu mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial siswa melalui kegiatan pembelajaran. Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa Pembelajaran yang mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial belum optimal. Kemampuan guru untuk mengajarkan keterampilan IPS masih perlu ditingkatkan, dan Pembelajaran IPS perlu lebih bersifat praktis daripada teoritis.



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Mengidentifikasi keterampilan IPS dan sikap sosial yang perlu dikembangkan;
2. Mengidentifikasi aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial.



Sumber dan Bahan

1. Materi Presentasi Unit 2: Keterampilan IPS dan Sikap Sosial
2. Kertas Perekat atau *Metaplan* (kertas HVS yang dipotong menjadi 8 bagian yang sama dan diberi solatip kertas)
3. Spidol Besar
4. Spidol Kecil Warna-warni
5. 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(135')

<p>Introduction - 5'</p> <p>Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, Garis Besar Kegiatan</p>	<p>Connection – 5'</p> <p>Urun gagasan tentang keterampilan IPS dan sikap sosial</p>	<p>Application – 100'</p> <p>Kegiatan 1-40 Menyusun laporan tentang bencana alam</p> <p>Kegiatan 2- 30' Debat pro dan kontra</p> <p>Kegiatan 3-30' Identifikasi aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan Sikap Sosial</p>	<p>Reflection – 5'</p> <p>Peserta menjawab pertanyaan ttg: Keterampilan IPS dan sikap sosial apa sajakah yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS? Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial?</p>	<p>Extension – 5'</p> <p>Saran untuk merancang dan melaksanakan secara konsisten kegiatan pembelajaran IPS yang mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial tadi.</p>
--	---	--	---	--



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang bahwa Pembelajaran yang mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial belum optimal. Kemampuan guru untuk mengajarkan keterampilan IPS masih perlu ditingkatkan, dan Pembelajaran IPS perlu lebih bersifat praktis daripada teoritis.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini, yaitu:
 - Mengidentifikasi keterampilan IPS dan sikap sosial yang perlu dikembangkan;
 - Mengidentifikasi aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial

C Connection (5 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman

- (1) Fasilitator menggali gagasan peserta dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:
 - Apa saja keterampilan IPS dan sikap sosial yang bapak ibu ketahui?
 - Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi dalam membelajarkan keterampilan IPS dan sikap sosial tersebut?

- (2) Fasilitator mencatat jawaban peserta di kertas **flipchart** yang tersedia di depan atau di papan tulis

Catatan Fasilitator

- a. Jawaban peserta bebas sesuai dengan pengetahuan, pengalaman dan persepsi mereka tentang keterampilan IPS dan sikap sosial.
- b. **Keterampilan IPS** yang perlu dikembangkan pada diri siswa:
 - Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data,
 - Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita,
 - Keterampilan menyusun pengetahuan baru,
 - Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok (NCCS, 1994).

Sikap sosial yang perlu dikembangkan:

- jujur, berdisiplin, bertanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (kurikulum 2013).
- c. Kesulitan dalam membelajarkan keterampilan IPS dan sikap sosial antara lain:
 - a) guru kurang memahami keterampilan IPS dan sikap sosial, b) guru kurang memahami model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial, c) guru belum percaya diri melaksanakan pembelajaran aktif dengan beragam model, d) guru belum percaya diri melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial.

Jawaban tersebut **tidak perlu** disampaikan kepada peserta karena inilah yang akan dipelajari bersama-sama.

A **Application (100 menit)**

Kegiatan 1: **Modeling Menyusun Laporan Tentang Bencana Alam (40 menit)**

1. Fasilitator menyampaikan, bahwa peserta akan berperan sebagai **siswa** dan fasilitator berperan sebagai **guru** dalam kegiatan **modeling Menyusun Laporan tentang Bencana Alam**.
 - a. Setelah guru membuka pelajaran, guru langsung menyampaikan bahwa siswa diberi tugas membuat laporan tentang bencana alam.
 - b. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok A, B, C
 - c. Guru membagikan **LKPD 2.1 Bencana Alam** kepada seluruh siswa kemudian menginformasikan bahwa siswa secara berkelompok membuat laporan tentang bencana alam dalam bentuk laporan singkat berdasarkan atas jawaban dari pertanyaan LKPD 2.1.

- d. Setelah memastikan siswa memahami tugasnya, guru menginformasikan bahwa siswa bisa memanfaatkan sumber informasi yang relevan, yaitu sumber bacaan dan informasi masyarakat. Kemudian guru membagikan **bahan bacaan** yang terdiri dari:
 - IT 2.1a: Indonesia Supermarket bencana,
 - IT 2.1b: Penyebab banjir,
 - IT 2.1c: Pengurangan resiko bencana,
 - IT 2.1d: Merespon peringatan bencana, dan
 - IT 2.1e: Bencana alam di Indonesia.
 - e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca **bahan bacaan**, kemudian menandai informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan **LKPD 2.1 Bencana Alam**.
 - f. Guru menginformasikan, bahwa siswa diberi kesempatan untuk melaksanakan wawancara kepada **tokoh masyarakat**, kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyusun pertanyaan sebagai bahan wawancara. (**Untuk wawancara, guru/fasilitator memilih salah satu peserta berperan sebagai tokoh masyarakat**).
 - g. Siswa melaksanakan wawancara terhadap **tokoh masyarakat**.
 - h. Guru menyuruh siswa menyusun laporan deskriptif pada selembar kertas.
 - i. Masing-masing kelompok melaksanakan karya kunjung dengan cara menentukan anggota untuk mempresentasikan hasil diskusinya kepada kelompok lain. Kelompok lain yang dikunjungi memberikan tanggapan, baik berupa pertanyaan maupun tambahan pertanyaan.
 - j. **Modeling Selesai.**
2. Fasilitator menyampaikan bahwa peserta telah melaksanakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial.
 3. Fasilitator membagikan **IT 2.2: Keterampilan IPS dan Sikap Sosial dalam Pembelajaran IPS**, kemudian memberi kesempatan kepada peserta untuk membaca **IT 2.2 tersebut**.
 4. Fasilitator menyampaikan sejumlah keterampilan IPS dan sikap sosial, yaitu:
 - a. Menguasai Informasi dan Mengolah Data.
 - b. Menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
 - c. Mengkonstruksi Pengetahuan Baru.
 - d. Berperan serta dalam Kelompok.
 - e. Sikap sosial terdiri dari: jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri (Sumber: Kurikulum 2013)
 5. **Diskusi Berpasangan.**

Berdasarkan *modeling* Menyusun Laporan Tentang Bencana Alam dan berpandu pada IT 2.1 Secara berpasangan diskusikanlah hal berikut:

 - Keterampilan IPS dan sikap sosial apa sajakah yang dikembangkan? Pada langkah mana sajakah keterampilan IPS dan Sikap Sosial tersebut dikembangkan?

- Langkah kegiatan apa yang dapat **DITAMBAHKAN** dan untuk mengembangkan keterampilan IPS atau sikap sosial apa?

Hasil diskusi dituangkan pada kertas plano sesuai dengan format sesuai LKP 2.1. Identifikasi Pengembangan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial..

6. Fasilitator meminta salah satu pasangan mempresentasikan hasil diskusi, kemudian kelompok lain memberi tanggapan dan tambahan terutama dalam hal:
 - a. Ketepatan jenis keterampilan IPS dan sikap sosial yang dikembangkan.
 - b. Kesesuaian antara langkah kegiatan dan keterampilan serta sikap sosial yang dikembangkan.
7. Fasilitator menyampaikan penguatan bahwa keterampilan IPS dan sikap sosial yang dapat dikembangkan dalam 'Penulisan Laporan' antara lain:
 - a. **Menguasai Informasi dan Mengolah Data.**
 - membaca, mengkaji, menggali informasi,
 - b. **Mengembangkan dan Menyajikan Paparan dan Argumen.**
 - menulis dan mengelompokan,
 - menafsirkan,
 - menganalisis,
 - merangkum,
 - mengevaluasi, dan
 - menyajikan informasi
 - c. **Mengkonstruksi Pengetahuan Baru.**
 - mengembangkan hubungan sebab-akibat,
 - menentukan informasi dan argumen yang sahih/valid, dan
 - mengembangkan paparan yang baru, model, narasi, gambar, atau diagram
 - d. **Berperan serta dalam Kelompok.**
 - mengungkapkan dan menawarkan pendapat dalam kelompok,
 - berperan dalam merundingkan perselisihan dan perbedaan,
 - bekerja secara individual atau kelompok, serta
 - menerima dan memenuhi tanggung jawab

Adapun Sikap Sosial yang dikembangkan antara lain: jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri.

Kegiatan 2: Debat Pro dan Kontra (30 menit)

1. Fasilitator menyampaikan bahwa peserta akan melaksanakan debat pro kontra terkait **Rencana Pemindahan Ibukota Republik Indonesia** dari Jakarta ke luar Jakarta.
2. Fasilitator membagikan IT 2.3: Rencana Pemindahan Ibukota dan peserta diminta membacanya.

3. Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok yang setuju/pro dengan pemindahan ibukota dan kelompok yang tidak setuju/kontra terhadap rencana tersebut. Kedua kubu saling berhadapan-hadapan.
(Fasilitator bertindak sebagai moderator. Fasilitator menekankan bahwa masing-masing kelompok perlu menyampaikan alasan yang singkat tetapi jelas mengapa setuju atau tidak setuju terhadap pemindahan ibu kota)
4. Kelompok diminta mendiskusikan terlebih dahulu alasan mereka setuju atau tidak setuju terkait pemindahan ibukota; 5'
5. Debat dilaksanakan dimulai dari penyampaian oleh kelompok yang setuju.
6. Fasilitator memberi komentar terhadap jalannya debat.
7. Debat dilaksanakan kembali dengan posisi berbeda. Yang awalnya setuju sekarang posisinya ada di pihak yang tidak setuju.
8. **Debat Pro dan kontra selesai**
9. **Diskusi Kelompok (pasca debat)**
 - a. Berdasarkan debat pro dan kontra dan berpandu pada IT 2.1 peserta diminta mendiskusikan beberapa hal berikut:
 - **Keterampilan IPS dan sikap sosial** apa sajakah yang terkembangkan? Pada **langkah mana** sajakah keterampilan IPS dan Sikap Sosial tersebut terkembangkan?
 - **Langkah kegiatan apa** yang dapat DITAMBAHKAN dan untuk mengembangkan **keterampilan IPS** atau **sikap sosial apa**?
 - b. Hasil diskusi dituangkan pada kertas plano sesuai dengan format sesuai LKP 2.1. Identifikasi Pengembangan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial.
 - c. Fasilitator meminta peserta melaksanakan karya kunjung, dengan cara setiap kelompok memilih satu juru bicara, kemudian hasil diskusi kelompok disampaikan kepada kelompok lain. Kelompok yang dikunjungi memberikan tanggapan berupa pertanyaan dan menambahkan hasil diskusi tersebut.
10. Fasilitator menyampaikan penguatan, bahwa Keterampilan IPS dan sikap sosial yang dapat dikembangkan dalam debat pro dan kontra, antara lain:
 - a. **Menguasai Informasi dan Mengolah Data.**
 - membaca, mengkaji, menggali informasi,
 - b. **Mengembangkan dan Menyajikan Paparan dan Argumen.**
 - menulis dan mengelompokan,
 - menafsirkan,
 - menganalisis,
 - merangkum,
 - mengevaluasi, dan
 - menyajikan informasi
 - d. **Mengkonstruksi Pengetahuan Baru.**

- mengembangkan hubungan sebab-akibat,
- menentukan informasi dan argumen yang sahih/valid, dan
- mengembangkan paparan yang baru, model, narasi, gambar, atau diagram

e. Berperan serta dalam Kelompok.

- mengungkapkan dan menawarkan pendapat dalam kelompok,
- berperan dalam merundingkan perselisihan dan perbedaan,
- bekerja secara individual atau kelompok, serta
- menerima dan memenuhi tanggung jawab

Adapun Sikap Sosial yang terkembangkan antara lain: jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri.

Kegiatan 3: Identifikasi aktivitas Pembelajaran IPS (30 menit)

1. Fasilitator menyampaikan bahwa peserta telah melaksanakan dua kegiatan, yaitu **menyusun laporan tentang bencana alam** dan debat pro kontra dengan topik **Rencana pemindahan ibukota Republik Indonesia**. Berdasarkan pengalaman dari dua kegiatan tersebut peserta akan diminta mengidentifikasi kegiatan dalam pembelajaran IPS yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial.
2. Secara berpasangan, peserta mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan Sikap sosial, dan menuliskannya dalam format **LKP 2.2 Identifikasi Kegiatan Pembelajaran IPS**
3. Selesai identifikasi, peserta melakukan presentasi untuk menjelaskan hasil diskusi mereka, dipandu oleh fasilitator kemudian kelompok lain memberi komentar dalam hal:
 - Kesesuaian antara kegiatan pembelajaran dan keterampilan IPS atau sikap sosial yang dapat dikembangkan.
4. Fasilitator memberikan tambahan pengetahuan tentang berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial, antara lain:
 - bermain peran,
 - Bermain kuis
 - melaksanakan wawancara terhadap karyawan di lingkungan sekolah,
 - mengunjungi kantor pemerintahan,
 - berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

R

Reflection (5 menit)

Refleksi

Fasilitator mengajukan pertanyaan:

- Keterampilan IPS dan sikap sosial apa sajakah yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS?
- Kegiatan pembelajaran apa sajakah yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial?

Jawaban ditulis pada selembar kertas, kemudian dikumpulkan untuk dibawa oleh fasilitator

Penguatan

1. Fasilitator menyampaikan Keterampilan IPS yang perlu dibelajarkan kepada siswa
 - Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data
 - Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
 - Keterampilan menyusun pengetahuan baru
 - Keterampilan berpartisipasi di dalam kelompok
2. Fasilitator menyampaikan Sikap Sosial yang perlu dibelajarkan kepada siswa adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), percaya diri.

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk merancang dan melaksanakan secara konsisten kegiatan pembelajaran IPS yang mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial tadi.



LKPD 2.1 Bencana Alam



Amati gambar tersebut!

1. Mengapa di Indonesia sering terjadi bencana alam?
2. Bagaimana dampak bencana tersebut terhadap kehidupan masyarakat?
3. Bagaimana saja upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak bencana alam?
4. Bagaimana upaya masyarakat untuk berpartisipasi dalam penanganan bencana alam?

Buatlah laporan tentang bencana alam sesuai jawaban menggunakan sumber informasi yang relevan.



IT 2.1a: Indonesia Supermarket Bencana

Indonesia memang kaya akan bencana alam. Bencana alam di Indonesia bervariasi dari mulai gempa bumi, tsunami, gunung api meletus, banjir, dan tanah longsor. Awal tahun 2018 saja, kita disambut dengan bencana banjir dan tanah longsor di beberapa lokasi di Indonesia seperti Jakarta dan Brebes. Dilanjutkan lagi dengan meletusnya Gunung Agung dan Gunung Merapi yang membuat geger masyarakat Indonesia. Belum usai dengan kedua bencana tersebut, baru-baru ini Indonesia kembali dikagetkan dengan gempa Lombok yang tak kunjung berakhir dan menelan banyak korban jiwa.

Dilihat dari catatan-catatan bencana di atas, sepertinya Tuhan memang telah menciptakan Indonesia kaya akan bencana alam. Manusia hanya bisa menerimanya. Memang bencana alam tidak bisa dicegah apalagi dihentikan, tetapi manusia bisa melakukan mitigasi bencana untuk mengurangi risiko bencana, baik terhadap jiwa manusia maupun materi.

Jika ditelaah lebih dalam, bencana alam di Indonesia sudah ada sejak dahulu sampai sekarang. Bencana akan terjadi terus menerus walaupun kekuatannya berbeda-beda, bisa lebih besar bisa juga lebih kecil. Lalu apa perbedaannya? Perbedaannya ada pada kondisinya. Kondisi jaman dulu pengetahuan dan teknologi masih kurang. Tidak ada yang namanya monitoring gunung api, seismograf, alarm gempa, dan alat-alat lainnya yang digunakan untuk mengetahui informasi tentang bencana. Ketika bencana datang, masyarakat hanya bisa lari dengan harapan selamat dari bencana tersebut tanpa mengetahui kemana daerah yang aman dan apa yang harus dilakukan untuk terhindar dari bahaya bencana tersebut.

Bagaimana dengan mitigasi bencana yang ada di Indonesia? Indonesia dinilai masih kurang dalam hal mengimplementasikan mitigasi bencana. Sebagai buktinya saat meletusnya gunung Merapi 2010 dan meletusnya gunung Sinabung 2014 masih menelan korban. Mitigasi bencana sempat luput dari pandangan masyarakat. Bagaimana ini bisa terjadi? Hal ini bisa terjadi karena kurangnya edukasi mitigasi bencana ke masyarakat yang berada di daerah rawan bencana. Selain itu bisa juga dari masyarakatnya yang masih lalai dan mengabaikan peringatan bencana.

Indonesia ini memang bagaikan supermarket bencana alam. Kita punya gunung api, tsunami, gempa bumi, banjir, tanah longsor dan masih banyak lagi. Skalanya bisa besar juga kecil. Dengan kenyataan tersebut tidak seharusnya kita pasrah menerimanya tetapi dengan pengetahuan dan teknologi yang ada saat ini kita bisa mengurangi kerugian dan korban dengan melakukan mitigasi bencana yang baik dan benar.



IT 2.1b: Penyebab banjir

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mengatakan salah satu penyebab banjir bandang yang melanda Sentani, Kabupaten Jayapura, Papua, akhir pekan lalu adalah akibat ulah manusia yang merusak alam sekitar. Kepala Pusat Data, Informasi dan Humas (Kapusdatin) BNPB Sutopo Purwo Nugroho mengatakan jumlah korban meninggal dunia akibat banjir bandang yang terjadi di Sentani, Kabupaten Jayapura, Papua, mencapai 77 orang. Korban tewas ini mencakup 70 orang di Kabupaten Jayapura dan 7 orang di Kota Jayapura. Selain itu, 43 orang masih hilang, yaitu 34 orang di Kampung Milimik Sentani, 6 orang di Komplek Perumahan Inauli Advent serta 3 orang di Doyo Baru. Sampai saat ini pencarian pun masih terus dilakukan.

Sutopo mengatakan ada dua faktor utama penyebab banjir bandang di Sentani ini yaitu, faktor alam, di mana selama tujuh jam telah turun hujan deras sebanyak 248,8 mm – padahal biasanya jumlah ini rata-rata turun dalam kurun waktu sebulan.

Faktor lainnya adalah kerusakan alam yang disebabkan oleh manusia. Kerusakan di Pegunungan Cycloop, kata Sutopo, sudah berlangsung sejak tahun 2003, dimana banyak daerah resapan air dijadikan area pemukiman. Hal ini diperparah dengan maraknya penebangan pohon untuk pembukaan lahan baru dan lain-lain.

“Jadi penyebabnya ada dua, kombinasi antara faktor alam dan faktor ulah manusia. Kita melihat kerusakan hutan di pegunungan, ternyata sudah berlangsung sejak tahun 2003, perambahan cagar alam oleh 43.230 jiwa atau 753 kk sejak 2003. Kemudian juga ada penggunaan lahan pemukiman, dan pertanian lahan kering campur di das sentani seluas 2.415 ha, kemudian masih terjadi penebangan pohon, baik itu untuk pembukaan lahan, perumahan maupun untuk kebutuhan kayu juga penambangan galian C. 9 wilayah kelurahan yang terdampak banjir merupakan dataran alur hijau, yang terbentuk dari bagian atas, yang secara alamiah adalah daerah rawan banjir,” jelas Sutopo.

Dalam perkembangan lainnya, Sutopo juga menyampaikan terjadinya gempa bumi berkekuatan 5,4 SR di Lombok Timur pada 17 Maret. Sutopo menyatakan selang dua menit kemudian terjadi gempa susulan 5,1 SR dengan kedalaman 10 km, dan berpusat di darat. Adapun gempa ini merupakan gempa tektonik yang berbeda dengan gempa yang terjadi di Agustus dan September kemarin. Adapun wilayah yang terdampak akibat gempa tektonik ini adalah di Lombok Timur dan Lombok Utara.



IT 2.1c: Pengurangan Resiko Bencana

Pengurangan risiko bencana adalah salah satu sistem pendekatan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan mengurangi resiko yang diakibatkan oleh bencana Tujuan utamanya untuk mengurangi resiko fatal di bidang sosial, ekonomi dan juga lingkungan alam serta penyebab pemicu bencana: PRB sangat dipengaruhi oleh penelitian masal pada hal-hal yang mematikan, dan telah dicetak /dipublikasikan sejak pertengahan tahun 1970.

"Kerangka konsep kerja yang bagian-bagiannya telah mempertimbangkan segala kemungkinan untuk memperkecil resiko kematian dan bencana melalui lingkungan masyarakat, untuk menghindari (mencegah) atau untuk membatasi (menghadapi dan mempersiapkan) kemalangan yang disebabkan oleh marabahaya, dalam konteks yang lebih luas dari pembangunan yang berkelanjutan".

Sejak tahun 1970 evolusi pemikiran dan praktek manajemen bencana telah mengalami kemajuan pengertian yang semakin luas dan dalam, tentang mengapa bencana alam terjadi, disertai oleh pendekatan dan analisa secara menyeluruh yang lebih terfokus, untuk mengurangi resikonya pada masyarakat. Paradigma manajemen modern Pengurangan Resiko Bencana (PRB), merupakan langkah terbaru dalam bidang ini. PRB secara resmi merupakan konsep baru, namun pemikiran dan prakteknya telah diterapkan jauh sebelum konsep ini dicetuskan, dan sekarang PRB telah diterapkan oleh organisasi internasional, pemerintah, perancang bencana dan organisasi kemasyarakatan.

PRB merupakan konsep yang mencakup segala bidang, dan telah terbukti sulit untuk mendefinisikan atau menjelaskan secara rinci, namun cakupan idenya sangat jelas. Tak dapat dihindari, ada beberapa definisi istilah yang dipakai dalam buku pedoman, tetapi pada umumnya artinya mudah dimengerti dan diterapkan dalam cakupan pembangunan, dalam kebijakan-kebijakan, strategi dan praktek, untuk mengurangi resiko kematian dan kerugian akibat bencana pada masyarakat. Istilah "Manajemen Pengurangan Resiko Bencana" sering digunakan dalam konteks dan arti yang sama; pendekatan sistematis, untuk mengidentifikasi, mengevaluasi dan mengurangi segala resiko yang berkaitan dengan malapetaka (marabahaya) dan kegiatan manusia. Sangat layak diterapkan operasional PRB; Implementasi praktis dari inisiatif PRB.



IT 2.1d: Merespon Peringatan Bencana

Kemampuan masyarakat untuk memahami dan merespon peringatan dini secara tepat merupakan tantangan dalam pengembangan sistem peringatan dini. Hal tersebut disampaikan oleh Utusan Khusus PBB untuk Pengurangan Risiko Bencana Mami Mizutori. Terkait dengan langkah masyarakat, Mami mengungkapkan hasil kajian terkait sistem peringatan dini pascabencana Palu, Sulawesi Tengah (Sulteng) tahun lalu. Menurutnya, investasi dalam penelitian dan analisis pada aspek sosial dibutuhkan untuk lebih memahami persepsi risiko dan meningkatkan kemampuan masyarakat untuk bertindak berdasarkan pesan peringatan.

Alur dalam sistem peringatan dini atau *early warning system* (EWS) akan menyentuh fase akhir yang krusial. “Ketika pesan-pesan diinformasikan kepada masyarakat berisiko untuk selanjutnya mendorong mereka untuk melakukan upaya yang tepat,” ujar Mami. “Efektivitas proses ini sering kali bisa menjadi sangat menentukan, yaitu antara hidup dan mati ketika terjadi bencana.”

“Sistem ini juga menempatkan keterlibatan masyarakat dalam penilaian risiko sehingga mereka memiliki pemahaman penuh tentang risiko yang mereka hadapi di tingkat lokal dan tahu apa yang perlu mereka lakukan untuk mengurangi risiko ini,” tambah Mami

Mami mengapresiasi langkah-langkah Indonesia dalam pengembangan sistem peringatan dini. Secara khusus, Mami memuji arahan Presiden Joko Widodo untuk memperkuat sistem peringatan dini di Indonesia. “Pemerintah Indonesia telah mengambil langkah konkret untuk meminimalkan risiko bencana, memperkuat kesiapsiagaan dan meningkatkan kesadaran masyarakat,” lanjut Mami di hadapan peserta lokakarya dari kementerian/lembaga terkait dan mitra internasional BNPB. Mami berharap sistem itu nantinya dapat benar-benar menjangkau masyarakat yang paling membutuhkan. Dalam konteks ini, United Nations for Disaster Risk Reduction (UNDRR) berkomitmen untuk membantu Indonesia dalam pengembangan sistem peringatan dini atau *early warning system* (EWS) tersebut.

Sementara itu, Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) Doni Monardo menyampaikan bahwa pihaknya diminta oleh Presiden Jokowi untuk mengkoordinasikan perencanaan dan penyelenggaraan Multi-hazard Early Warning System.

Pada kesempatan itu, BNPB dan UNDRR menandatangani Deklarasi Kerja Sama dalam Pengelolaan Risiko Bencana. Kedua pihak sepakat untuk membangun kerja sama yang lebih erat dalam bidang pengelolaan risiko bencana. Selain itu, kerja sama ini dimaksudkan untuk (1) meningkatkan kapasitas dalam membangun strategi di tingkat nasional dan lokal; (2) mendorong penelitian, peningkatan ilmu pengetahuan, dan penerapan teknologi; (3) serta mempromosikan kerja sama di tingkat regional dan internasional dalam pengelolaan risiko bencana.



IT 2.1e: Bencana Alam di Indonesia

Menjelang akhir tahun 2018, Indonesia kembali berduka atas terjadinya tsunami di Selat Sunda, tepatnya berada di pesisir pantai Pandeglang, Serang, dan Lampung Selatan pada Sabtu 22 Desember 2018 malam. Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG) pun masih melakukan kajian untuk memastikan penyebab gelombang tinggi tersebut dan kemungkinan susulannya. Banyak terjadi bencana alam di Indonesia sepanjang tahun 2018.

Gempa Bumi Lombok, Gempa bumi mengguncang Lombok Utara pada 29 Juli 2018 pukul 06.47 WITA berkekuatan 6,4 SR. Pusat gempa berada di 47 km timur laut Kota Mataram, NTB dengan kedalaman 24 km, dekat dengan Gunung Rinjani. Pada 5 Agustus 2018 pukul 20.06 WITA, Lombok Utara kembali diguncang gempa dengan kekuatan 7,0 SR. Pusat gempa berada di 18 km barat laut Lombok Timur, NTB dengan kedalaman 32 km. Akibat rangkaian gempa yang terjadi di Lombok tersebut, korban meninggal dunia sebanyak 564 jiwa dan 1.584 jiwa terluka. Selain itu, sebanyak 149.715 rumah rusak dan 445.343 jiwa harus mengungsi.

Tsunami Sulawesi Tengah, Donggala, Sulawesi Tengah diguncang gempa dengan kekuatan 7,4 SR pada 28 September 2018 pukul 18.02 WITA. Guncangan dirasakan di Palu dan Sigi hingga Mamuju, Sulawesi Barat. Menurut BMKG, gempa tersebut berpotensi tsunami. Hingga akhirnya pada tanggal yang sama pukul 18.22 WITA, tsunami menerjang Palu dengan ketinggian 0,5 sampai 1,5 meter. Selain itu, juga terjadi likuefaksi di Desa Petobo, Desa Balaroa, Biromaru, dan Desa Jonooge, Kabupaten Sigi.

Gempa Jawa Timur, Kamis 11 Oktober 2018, gempa bumi mengguncang wilayah Jawa Timur dan Bali sekira pukul 01.57 WIB. BMKG menyebutkan, pusat gempa berada di laut pada jarak 55 km arah timur laut Kota Situbondo, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur pada kedalaman 12 km. Gempa dengan kekuatan 6,4 SR ini telah menimbulkan banyak korban, di antaranya 3 orang meninggal dunia dan 34 orang terluka. Selain itu, sebanyak 483 unit rumah alami kerusakan.

Banjir bandang dan longsor Mandailing Natal, Banjir bandang dan longsor menimpa Kabupaten Mandailing Natal (Madina), Sumatera Utara pada Kamis 11 Oktober 2018. Sebanyak 17 jiwa meninggal dunia akibat bencana ini. Mereka terdiri dari 12 orang pelajar SD di Kecamatan Ulu Pungkut dan tiga orang pekerja gorong-gorong jalan di Kecamatan Muara Batang Gadis.

Tsunami Selat Sunda, Pada Sabtu 22 Desember 2018 sekira pukul 21.27 WIB, tsunami menerjang pantai di Selat Sunda, khususnya di daerah Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Serang, dan Kabupaten Lampung Selatan. BNPB menyatakan, tsunami yang tidak didahului dengan gempa bumi ini, kemungkinan besar terjadi akibat longsor bawah laut pasca-erupsi Gunung Anak Krakatau. Selain itu, juga bersamaan dengan gelombang pasang akibat bulan purnama.



IT 2.2:

Keterampilan IPS dan dan Sikap Sosial dalam Pendidikan IPS

Pengetahuan

Tujuan Pendidikan IPS harus dikaitkan dengan tantangan yang dihadapi oleh setiap orang dalam kehidupan, terutama tantangan yang akan dihadapi oleh peserta didik. Tantangan nyata yang dihadapi peserta didik adalah terjadinya perubahan lingkungan yang berdampak pada kehidupan masyarakat, terutama pada masa pasca industri yang ditandai dengan proses perubahan nilai-nilai yang berlangsung di tengah masyarakat. Untuk itu diperlukan sejumlah keterampilan IPS dan sikap sosial yang dapat membantu peserta didik menghadapi perubahan-perubahan tersebut.

Keterampilan IPS

Keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS meliputi: Menguasai informasi dan mengolah data; mengembangkan dan menyajikan paparan dan argumen; merumuskan gagasan baru; dan berperanserta dalam kelompok. Keterampilan tersebut sebaiknya tidak dipandang sebagai keterampilan yang terpisah-pisah melainkan harus dianggap sebagai hal yang berkaitan dimana satu keterampilan bergantung pada dan diperkaya oleh keterampilan lainnya. Semua keterampilan sangat penting dikembangkan untuk memperoleh hasil belajar yang terbaik.

1. **Menguasai Informasi dan Mengolah Data.** Untuk mengembangkan keterampilan ini, pembelajaran IPS harus dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca, mengkaji, menggali informasi, menggunakan metode dan kosa kata teknis IPS, serta menggunakan computer dan media elektronik lainnya.
2. **Menyampaikan Paparan, argumen, dan cerita.** Untuk mengembangkan keterampilan ini pembelajaran IPS harus dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis dan mengelompokan, menafsirkan, menganalisis, merangkum, mengevaluasi, dan menyajikan informasi secara baik sehingga mendukung pengambilan keputusan yang baik, baik untuk perorangan maupun masyarakat.
3. **Mengkonstruksi Pengetahuan Baru.** Untuk mengembangkan keterampilan ini, pembelajaran IPS harus dirancang untuk meningkatkan kemamuan siswa dalam merumuskan kategori informasi yang tidak biasa, mengembangkan hubungan sebab-akibat, menentukan informasi dan argumen yang sah/valid, dan mengembangkan paparan yang baru, model, narasi, gambar, atau diagram yang melengkapi pemahaman siswa tentang suatu peristiwa, gagasan, atau orang.
4. **Berperanserta dalam Kelompok.** Untuk mengembangkan keterampilan ini pembelajaran IPS harus dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan dan menawarkan pendapat dalam kelompok, mengenal tanggung jawab dalam kelompok, berperan dalam merundingkan perselisihan dan perbedaan, bekerja secara individual atau kelompok, serta menerima dan memenuhi tanggung jawab dalam masyarakat yang demokratis.

Nilai

Beberapa nilai sangatlah penting dalam kehidupan kita dan karena itu perlu dikembangkan komitmen/ keterikatan siswa terhadap nilai-nilai tersebut melalui pembelajaran IPS yang sistematis. Nilai tersebut meliputi hak dasar: hak untuk hidup, kebebasan, harga diri/ kewibawaan pribadi, kesamaan kesempatan, keadilan, privasi, keamanan, dan hak milik pribadi. Termasuk juga kebebasan dasar untuk beribadah, berpikir, kata hati, menyatakan/ ekspresi, bertanya, berkumpul, dan berperanserta dalam kegiatan politik. Di beberapa tempat, kurikulum IPS lebih berfokus pada **bagaimana nilai-nilai itu dibentuk** dan **bagaimana nilai tersebut mempengaruhi perilaku** manusia daripada **membangun komitmen** pada nilai tertentu. Di tempat lain, penekanan diletakkan pada membantu siswa dalam **mempertimbangkan** nilai-nilai yang diprioritaskan dalam situasi harus memilih dari berbagai nilai (Yaitu nilai-nilai yang berlaku umum terkait hak, kebebasan, dan tanggung jawab sebagai manusia dalam masyarakat yang demokratis).

(Sumber: Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies, NCSS, 1994)

Sikap Sosial

Kurikulum 2013 menegaskan bahwa Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual yaitu, “Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya”.

Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

LKP 2.1

Identifikasi Pengembangan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial

Keterampilan IPS yang berkembang	Pada langkah kegiatan mana?
.....

.....

Sikap Sosial yang berkembang	
.....

.....

Langkah Kegiatan yang dapat Ditambahkan	Keterampilan IPS dan Sikap Sosial yang berkembang
.....	Keterampilan IPS:
	Sikap Sosial:

Catatan untuk Fasilitator

Identifikasi 'langkah kegiatan' (kolom 2 tabel di atas) sangatlah penting karena dengan demikian guru akan memiliki gambaran (langkah) kegiatan seperti apakah yang harus mereka ciptakan untuk mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial tersebut.



IT 2.3: Pro Kontra Rencana Pemindahan Ibu Kota RI

Merdeka.com - Presiden Joko Widodo atau Jokowi memimpin rapat terbatas (ratas) Tindak Lanjut Rencana Pemindahan Ibu Kota. Presiden Jokowi optimis pemindahan ibu kota negara akan terwujud bila dipersiapkan dengan matang. "Saya meyakini Insya Allah kalau dari awal kita persiapkan dengan baik maka gagasan besar ini akan bisa kita wujudkan," kata Jokowi.

Presiden Jokowi menyadari memindahkan ibu kota negara membutuhkan persiapan panjang. Mantan Gubernur DKI Jakarta ini menekankan, pemindahan ibu kota negara harus memikirkan kepentingan jangka panjang. Pemindahan ibu kota juga harus mempertimbangkan dua hal, yakni pusat pengelolaan pemerintahan dan pelayanan publik serta pusat pengelolaan bisnis.

"Sebagai negara besar menyongsong kompetisi global ketika kita sepakat menuju negara maju untuk pertanyaan pertama yang harus dijawab adalah apakah di masa yang akan datang DKI Jakarta sebagai ibu kota negara mampu memikul dua beban sekaligus yaitu sebagai pusat pemerintahan dan pelayanan publik sekaligus pusat bisnis?" kata Jokowi.

Indonesia harus mencontohi negara lain di dunia dalam mengantisipasi perkembangan zaman. Jokowi mencontohkan Korea Selatan memindahkan ibu kota negaranya dari Seoul ke Sejong. Kemudian Brasil memindahkan ibu kota dari Rio de Jeniero ke Brasilia. Demikian juga dengan Kazakhstan yang memindahkan dari Almaty ke Astana.

"Jadi sekali lagi kita ingin berpikir visioner untuk kemajuan negara ini," ujarnya. Pemindahan ibu kota negara menelan biaya yang tidak sedikit. Ada dua skema pemindahan yang diusulkan Bappenas, yaitu skema rightsizing dan tidak. Dengan skema rightsizing, biaya yang diperlukan sekitar Rp 323 triliun dan untuk skema non-rightsizing sekitar Rp 466 triliun. Sumber: Minggu, 5 Mei 2019 07:00



LKP 2.2 Identifikasi Kegiatan Pembelajaran IPS

Kegiatan dalam Pembelajaran IPS	Keterampilan Sosial yang dapat Dikembangkan	Sikap Sosial yang dapat dikembangkan



LKP 2.1

Identifikasi Pengembangan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial

Keterampilan IPS yang berkembang	Pada langkah kegiatan mana?
Sikap Sosial yang berkembang	
.....
.....

.....
.....

Langkah Kegiatan yang dapat Ditambahkan	Keterampilan IPS dan Sikap Sosial yang berkembang
.....	Keterampilan IPS:
.....
	Sikap Sosial:

MATERI PRESENTASI UNIT 2



I Introduction – 5'

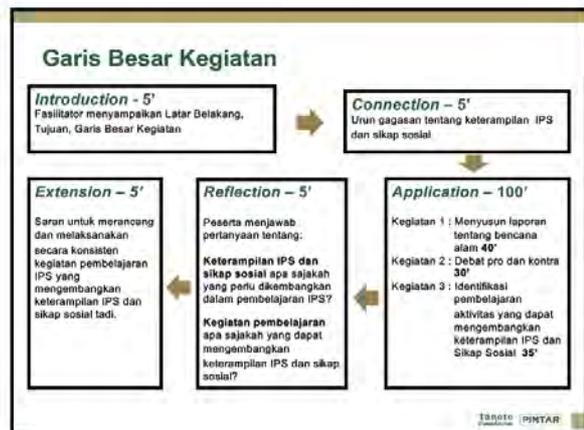
Latar Belakang

- Pembelajaran yang mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial belum optimal.
- Kemampuan guru untuk mengajarkan keterampilan IPS masih perlu ditingkatkan
- Pembelajaran IPS perlu lebih bersifat praktis daripada teoretis

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Mengidentifikasi keterampilan IPS dan sikap sosial yang perlu dikembangkan;
2. Mengidentifikasi aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial



C Connection – 5'

Urun Gagasan/Pengalaman

- Apa saja keterampilan IPS dan sikap sosial yang bapak/ibu ketahui?
- Apa saja kesulitan yang Bapak/Ibu hadapi dalam membelajarkan keterampilan IPS dan sikap sosial tersebut?

A Application – 100'

Kegiatan 1: Modeling Menyusun Laporan Tentang Bencana Alam – 40'

Fasilitator berperan sebagai guru dan siswa sebagai siswa

- Bagikan LKPD 2.1 Bencana alam
- Bacalah 3 dari 5 IT yang terdiri dari IT 2.1a, IT 2.1b, IT 2.1c IT 2.1d, IT 2.1e
- Laksanakan wawancara dengan narasumber tentang bencana;
- Bersumber pada IT dan Nara Sumber, buatlah laporan deskriptif tentang bencana (unsur: pendahuluan, isi, penutup)
- Laksanakan karya kunjung, kelompok lain menanggapi.

Bagikan IT 2.2 Keterampilan IPS dan Sikap Sosial

Keterampilan IPS dan Sikap Sosial

Keterampilan IPS

1. Menguasai informasi dan mengolah data;
2. Menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
3. Mengkonstruksi pengetahuan baru.
4. Berperanserta dalam kelompok.

Sumber: Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies, NCSS, 1994)

Sikap Sosial... (slide berikutnya)

Sikap sosial

- jujur,
- disiplin,
- bertanggung jawab,
- peduli (toleran, gotong royong),
- santun
- percaya diri

dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (kurikulum 2013)

(Sumber: Kurikulum 2013)

Diskusi Berpasangan

Berdasarkan *modeling* Menyusun Laporan Tentang Bencana Alam dan berpandu pada IT 2.1 Secara berpasangan diskusikanlah hal berikut:

- **Keterampilan IPS dan sikap sosial** apa sajakah yang berkembang? Pada **langkah mana** sajakah keterampilan IPS dan Sikap Sosial tersebut berkembang?
- **Langkah kegiatan apa** yang dapat **DITAMBAHKAN** dan untuk mengembangkan **keterampilan IPS atau sikap sosial apa?** (Gunakan LKP 2.1a Identifikasi Pengembangan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial Pada Halaman berikutnya)
- Presentasikan, pasangan lain menambahkan

LKP 2.1a
Identifikasi Pengembangan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial

Keterampilan IPS yang berkembang	Pada langkah kegiatan mana?
.....
.....
Sikap Sosial yang Berkembang
.....
.....
Langkah Kegiatan yang dapat DITAMBAHKAN	Keterampilan IPS dan Sikap Sosial yang berkembang
.....	Keterampilan IPS
.....
.....	Sikap Sosial
.....

Penguatan

Keterampilan IPS yang berkembang dalam *modeling* menyusun laporan tentang bencana alam, antara lain:

1. Menguasai informasi dan mengolah data;
2. Menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
3. Mengkonstruksi pengetahuan baru.
4. Berperanserta dalam kelompok.

Adapun sikap sosial yang berkembang, antara lain: jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri

A Application - 100'

Kegiatan 2: Debat Pro dan Kontra – 30'

(Peserta dibagi menjadi 2: kelompok pro dan kelompok kontra, saling berhadapan. Fasilitator sebagai moderator)

Topik

"Rencana Pemindahan Ibukota Republik Indonesia"

- Bacalah IT 2.3: Rencana Pemindahan Ibukota
- Diskusikanlah terlebih dahulu dalam kelompok Anda, apa alasan kelompok Anda setuju atau tidak setuju terkait pemindahan ibukota.
- Silakan berdebat terkait hal di atas, kemukakan alasan singkat tapi jelas mengapa kelompok Anda **SETUJU** atau **TIDAK SETUJU** ibukota dipindah.

Penguatan

Kegiatan yang dapat mengembangkan Keterampilan IPS dan Sikap Sosial, antara lain:

Kegiatan Pembelajaran	Keterampilan IPS	Sikap Sosial
Bermain peran		
Debat		
Bermain Kuis		
Wawancara		
Berpartisipasi dalam kegiatan sosial		
Studi kasus		
Kerja proyek		
Kunjungan		
Diskusi		

Tanoto PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

Kerjakan pada selembar kertas

- **Keterampilan IPS dan sikap sosial** apa sajakah yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS?
- **Kegiatan pembelajaran** apa sajakah yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Keterampilan IPS yang perlu dibelajarkan kepada siswa:

- Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data
- Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
- Keterampilan menyusun pengetahuan baru
- Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok (NCSS, 1994)

Tanoto PINTAR

Penguatan

Sikap sosial yang perlu dikembangkan:

- jujur,
 - disiplin,
 - tanggung jawab,
 - santun,
 - peduli (toleransi, gotong royong),
 - percaya diri
- dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (kurikulum 2013)

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

Rancang dan laksanakanlah pembelajaran IPS yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial seperti yang telah dipelajari.

Tanoto PINTAR



UNIT 3

PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*

UNIT 3

Pembelajaran IPS dengan Model *Discovery Learning* (120 menit)



Pembelajaran model discovery learning memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka (rasa ingin tahu dan berimajinasi) secara optimal.



Pendahuluan

Pembelajaran IPS identik dengan materi hafalan dan membosankan. Peserta didik kurang menguasai materi pembelajaran karena metode belajarnya tidak memicu rasa ingin tahu dan tidak pula mendekatkan anak pada konteks permasalahan yang sedang dipelajari. Padahal, IPS dari sisi keilmuannya mengupas fakta-fakta sosial yang dekat dengan kehidupan anak.

Metode pembelajaran perlu dirancang untuk menggairahkan peserta didik agar bersemangat menguasai materi pembelajaran. Salah satu metode yang dapat meningkatkan penguasaan materi pembelajaran adalah dengan metode penemuan (*discovery*). *Discovery Learning* dirancang agar peserta didik belajar menemukan sendiri, menyelidiki sendiri sehingga hasil yang diperoleh tidak mudah dilupakan. Belajar penemuan membuat peserta didik berpikir analisis dan mencoba menyelesaikan masalah yang dihadapi. *Discovery Learning*

mengembangkan kemampuan peserta didik menyelidiki secara sistematis melalui tahapan ilmiah.

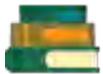
Pembelajaran IPS menggunakan model *discovery learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan IPS yang terdiri dari keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data, keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita, keterampilan menyusun pengetahuan baru, keterampilan berpartisipasi dalam kelompok. Pembelajaran tersebut juga mengembangkan sikap sosial siswa yang terdiri dari jujur, berdisiplin, bertanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (kurikulum 2013).



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Memahami penerapan pembelajaran model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS
2. Mengidentifikasi Keterampilan IPS dan Sikap sosial dan kemamuan lain yang berkembang dalam pembelajaran model *Discovery Learning*



Sumber dan Bahan

Presentasi:

1. Bahan presentasi *Discovery Learning*
2. kertas plano (8)
3. LKP 3.1

Modelling

1. Telepon seluler
2. Teks bacaan mengenai "*game online*"
3. LKPD 3.1a (Identifikasi bacaan)
4. LKPD 3.1b (Simpulan)



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')

<p>Introduction – (5')</p> <p>Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan</p>	<p>Connection – (5')</p> <p>Urun gagasan/ pengetahuan tentang Pembelajaran model <i>Discovery Learning</i></p>	<p>Application – (100')</p> <p>Kegiatan 1: <i>Modelling</i> 60'</p> <p>Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan 30'</p> <p>Kegiatan 3; Barbagi hasil diskusi 10'</p>	<p>Reflection – (5')</p> <p>Peserta menjawab pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja langkah-langkah dalam pembelajaran model <i>Discovery Learning</i>? 2. Keterampilan IPS dan sikap Sosial apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran model <i>Discovery Learning</i>? 	<p>Extension – (5')</p> <p>Fasilitator menyampaikan saran agar peserta melaksanakan pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan kerangka pikir <i>Discovery learning</i></p>
--	---	---	---	--



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut:
 - a. *Discovery Learning* merupakan wadah pengembangan rasa ingin tahu peserta didik terhadap suatu hal.
 - b. Pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran model *discovery Learning* perlu ditingkatkan.
 - c. *Discovery Learning* mengembangkan kemampuan peserta didik menyelidiki secara sistematis melalui tahapan ilmiah.
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini, sebagai berikut:
 - a. Peserta memahami penerapan pembelajaran model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS.
 - b. Peserta mengidentifikasi keterampilan IPS dan Sikap Sosisial yang berkembang dalam pembelajaran model *Discovery Learning*.

C *Connection* (5 menit)

1. Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN atau urun pengalaman terkait pembelajaran model *Discovery Learning* dengan mengajukan satu per satu pertanyaan, yaitu:
 - a. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang pembelajaran model *Discovery Learning*?
 - b. Adakah contoh pembelajaran IPS yang pernah Bapak/Ibu lakukan menggunakan pembelajaran model *Discovery Learning*?
2. Fasilitator menuliskan jawaban peserta pada kertas plano/slide.

Catatan untuk Fasilitator

1. Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
2. Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang pembelajaran model *discovery learning*;
3. Jawaban peserta ditulis oleh fasilitator pada kertas plano atau diketik pada slide agar pengetahuan awal peserta diketahui.

A *Application* (100 menit)

Kegiatan 1: Modelling (60 menit)

1. Fasilitator mengajak peserta untuk melaksanakan modelling pembelajaran, fasilitator berperan sebagai guru dan peserta berperan sebagai peserta didik.
2. Fasilitator meminta peserta untuk memperhatikan proses modelling pembelajaran yang berlangsung.
3. Langkah-langkah modelling pembelajaran berpandu pada **Skenario 1 Pembelajaran IPS**
4. **Modelling pembelajaran selesai.**

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan (30 menit)

1. Fasilitator membagikan LKP 3.1: Diskusi Pemodelan pembelajaran model *Discovery Learning*.
2. Selanjutnya fasilitator meminta peserta untuk mendiskusikan secara berpasangan

berdasarkan pertanyaan berikut:

- a. Langkah apa saja yang dilakukan peserta didik dan guru?
 - b. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran tersebut?
 - c. Kemampuan apakah yang berkembang dari model pembelajaran tersebut?
 - d. **Keterampilan IPS dan Sikap Sosial** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?
3. Hasil diskusi dituangkan pada kertas plano sesuai dengan format yang terdapat pada LKP 3.1 tersebut.
- 4. Diskusi pembahasan pemodelan secara berpasangan selesai**

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10 menit)

1. Fasilitator meminta peserta menukarkan hasil diskusinya dengan pasangan lain.
 2. Pasangan yang menerima hasil diskusi pasangan lain memberikan komentar secara tertulis langsung pada pekerjaan pasangan lain tersebut. Adapun komentarnya adalah tentang:
 - Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran model *discovery learning*
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan **keterampilan IPS dan Sikap Sosial**.
 3. Fasilitator meminta peserta mengembalikan hasil diskusi kepada pasangan semula.
- 4. Kegiatan berbagi hasil diskusi selesai**

R

Reflection (5 menit)

Refleksi

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

- Apa saja langkah-langkah dalam pembelajaran model *Discovery Learning*?
- **Keterampilan IPS dan sikap Sosial** apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran model *Discovery Learning*?

Penguatan

1. Fasilitator memberi penguatan dengan menayangkan:
Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning*:

- a. Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
 - b. Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
 - c. Pengumpulan data (*Data Collection*);
 - d. Pengolahan data (*Data Processing*);
 - e. Pembuktian (*Verification*), dan
 - f. Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).
2. Fasilitator menayangkan ciri khas model pembelajaran model *Discovery Learning* adalah menyelidiki secara sistematis untuk menemukan sesuatu.
 3. Fasilitator menayangkan kemampuan yang berkembang dalam kegiatan pembelajaran model *discovery learning*.
 4. Fasilitator menayangkan keterampilan IPS dan sikap sosial yang berkembang dalam pembelajaran.
- 5. Fasilitator membagikan IT 3.1 dan IT 3.2**

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

- mengamati pembelajaran di kelas (kelas sendiri atau kelas guru lain) dengan menggunakan kerangka pikir langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning*
- memperhatikan apa saja keterampilan IPS dan sikap sosial yang berkembang pada peserta didik selama proses pembelajaran tersebut berlangsung.

Skenario 1 Pembelajaran IPS

Topik : Bentuk interaksi sosial dan pengaruhnya
Kelas : VI SD/MI
Waktu : 60 menit
Tema : 3. Tokoh dan Penemuan/ 2 Penemu dan Manfaatnya/ Pembelajaran 1
Kompetensi Dasar : 3.2 Menganalisis perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia.
 4.2 Menyajikan hasil analisis mengenai perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia.

Tujuan Pembelajaran:

- 3.1.1 Peserta didik dapat menyebutkan perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia
- 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia
- 3.1.3 Peserta didik dapat mengelompokkan perubahan positif dan negatif sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia
- 3.1.4 Peserta didik dapat menganalisis perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia
- 4.1.1 Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis perubahan sosial budaya dalam rangka modernisasi bangsa Indonesia

Metode Pembelajaran

Diskusi, Pembelajaran aktif dengan pendekatan MIKIR (mengalami, interaksi, komunikasi dan refleksi)

Media Pembelajaran

Telepon seluler, teks bacaan mengenai “*game online*”

Model pembelajaran

Discovery Learning

Sumber Belajar

1. Buku Peserta didik Kelas VI, tema “Tokoh dan Penemuan”
2. Buku Guru Kelas VI, tema “Tokoh dan Penemuan”

Langkah Pembelajaran:

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengel. Kelas (I, Ps, Klp, Klas.)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		6 menit
1. Guru memperlihatkan <i>game online</i> di telepon seluler dan membuka dengan kalimat pembuka yang menanyakan hal baik apa yang bisa diambil bermain <i>game online</i> . Game juga menanyakan hal kurang baik apa yang dapat diakibatkan oleh <i>game online</i> .	Klasikal	

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengel. Kelas (I, Ps, Klp, Klas.)	Waktu
2. Curah pendapat dari peserta didik mengenai fungsi dan pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku peserta didik di sekolah dan di rumah.	Klasikal	5 menit
Kegiatan Inti		40 menit
3. Guru membagi Peserta didik dalam beberapa kelompok.	Kelompok	
4. Guru membagikan bahan bacaan 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, kemudian peserta didik memilih 2 bahan bacaan dari beberapa bahan bacaan yang telah dibagikan oleh guru.		
5. Guru membagikan LKPD 3.1 Identifikasi Bacaan , setelah semua peserta didik mendapatkan, kemudian peserta didik mendiskusikan pengaruh positif dan negatif berdasarkan bahan bacaan (LKPD 3.1)	Kelompok	
6. Siswa mempresentasikan hasil identifikasi bacaan di depan kelas		
7. Guru membagikan LKPD 3.2 Simpulan kemudian masing-masing kelompok mengerjakan	Kelompok	
8. Perwakilan kelompok menyampaikan simpulan tertulis mengenai pendapat dan alasan masing-masing.	Kelompok	
Kegiatan Penutup		
9. Guru memberikan penguatan tentang pengaruh <i>game online</i>	Klasikal	5 menit
10. Peserta didik menuliskan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh setelah pembelajaran ini (R)	Klasikal	5 menit



Bahan Bacaan 3.1

DAMPAK GAME ONLINE PADA ANAK

Kemajuan teknologi sekarang terutama penggunaan internet dapat memudahkan orang dalam mengakses sebuah informasi. Salah satu yang dapat diakses semisal Game Online. Game online di era sekarang sangat digandrungi dari anak-anak hingga orang dewasa.

Game yang berbasis koneksi internet ini adalah sebuah permainan yang menghubungkan antar pemain dengan pemain lainnya melalui koneksi internet. Para pemain yang memainkannya biasanya disebut gamers, para gamers berlomba-lomba untuk memiliki dan memainkan game online yang mereka senangi dan berantusias untuk menjadi yang terbaik.

Dalam pengaruhnya game online amatlah cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut, salah satunya seperti anak-anak. Anak-anak sekarang seperti dibiasakan dengan peralatan seperti gadget untuk bermain game online, ini suatu bentuk kesalahan orang tua yang mungkin hanya menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan fasilitas seperti gadget canggih.

Tetapi secara tidak langsung orang tua mengajarkan hal negatif kepada anak terhadap perilaku kedepannya. Dalam pengaruhnya tersebut anak menjadi malas dan lupa waktu hanya untuk bermain game berjam-jam. Anak akan kecanduan dan lebih parah lagi mata anak-anak bisa minus dikarenakan selalu menatap layar komputer atau layar gadgetnya tanpa istirahat dalam bermain game.

Pengaruh negatif lainnya juga berdampak diperilaku sosial dan moral anak semisal bersikap egois, bersikap seenaknya, keras kepala dan akan menutup diri terhadap dunia luar sehingga anak jarang akan berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Selain itu dampaknya dari game online bisa menjurus kepada tindak kriminalitas misalnya mencuri untuk sekedar bermain game online yang membutuhkan biaya untuk membayar koneksi internet.

Selain pengaruh negatif, ada juga dampak positif game online bagi perkembangan anak. Semisal menjadi media hiburan anak. Ada penelitian yang telah ditunjukkan bahwa game online bisa menambah pengembangan IQ otak anak dan juga membantu meningkatkan memory anak. Banyak game online yang dapat membawa pemainnya menjadi baik dan berfikir logis sebagai contoh tetris yang dianggap game membangun pengembangan IQ.

Banyak game online yang dapat membuat perkembangan anak menjadi negatif dan positif terhadap dirinya. Dalam peran orang tua disini, aturlah game yang sesuai kepribadiannya, pemahaman pemikirannya dan tingkat usianya yang cocok untuk dirinya.



Bahan Bacaan 3.2

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN PSIKOLOGIS ANAK

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong revolusi permainan anak-anak. Di masa inilah, *Game Online* memenangkan dunia anak. Lalu, apa dampak Game Online bagi anak-anak? Saat ini, para orang tua mengaku khawatir terhadap pengaruh Game Online. Anak-anak dinilai mulai kecanduan pada permainan serba digital tersebut. Sebut saja Dika (12)-(bukan nama sebenarnya-red) mengaku menghabiskan waktu 1-2 jam bermain *Game Online* setiap hari, “Aku suka aja main *game online*, soalnya seru dan menarik”, kata Dika.

Di samping itu, Game Online secara perlahan mengikis kecintaan anak terhadap permainan tradisional. Dika mengaku jarang bermain permainan tradisional karena teman-temannya tak pernah lagi memainkan permainan tradisional.

Pihak Pengusaha Warnet (Warung Internet-red) mengaku sudah menerapkan aturan bahwa anak-anak usia pelajar boleh bermain *Game Online* (hanya) diatas Pkl.12.00 Wib. Hal tersebut untuk candu *Game Online* sekaligus untuk mengantisipasi absensi sekolah yang khawatirkan semakin tinggi. Namun, kebijakan tersebut dirasa kurang efektif karena anak-anak kemudian menghabiskan waktu hingga larut malam di Warnet.

Candu *Game Online* rupanya telah menjadi perhatian serius para psikolog dunia. Menurut Penelitian para psikolog yang tergabung dalam American Medical Associations (AMA), kecanduan *Game Online* disebabkan oleh pelepasan zat *Neurochemical Dopamine* pada otak anak-anak saat memainkan *game* tersebut. Pelepasan tersebut menimbulkan perasaan senang dan nyaman. Dalam situasi umum, *Dopamine* bekerja dengan efektif saat saat seseorang mendengarkan musik harmonis, menikmati makanan yang lezat, dan menonton film favorit.

Disamping itu, temuan seorang Professor dari Nottingham Trent University, Inggris mengenai candu Game Online perlu mendapat perhatian. 12% dari 7.000 Pemain *Game Online* dipastikan akan kecanduan. Candu tersebut ternyata berdampak serius pada diri anak-anak. Ada tiga dampak dari kecanduan Game Online menurut WHO (World Health Organization): Menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang pengaruh game ini terhadap anak-anak. Dan tentunya memberikan hasil yang positif dan negatif. Berikut informasi pengaruh game bagi anak menurut para peneliti yang telah dirangkum dari beberapa sumber.

Dengan bermain video game, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka. Anak yang bermain video game akan mengembangkan kemampuan dalam membaca dan matematika. Selain itu juga bermain game dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh seorang anak yang sedang dalam masa perawatan, misalnya seperti kemoterapi, mengurangi rasa sakit dan tensi darah bisa menurun.

Lebih dari itu, bermain game juga baik untuk fisioterapi anak-anak yang mengalami cedera tangan. Walaupun game dinyatakan dapat memberikan dampak positif bagi anak, para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama lama dalam memainkan game. Karena, juga dinyatakan dalam beberapa peneliti, bahwa bermain game juga memberikan dampak negatif bagi Anak anak.

Tetapi tidak dapat di pungkiri, game online ternyata juga menimbulkan kecanduan, depresi, gelisah, dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolah mereka akan turun. Anak-anak berisiko anak terkena masalah konsentrasi dan hiperaktif dua kali lebih tinggi. Sedangkan ketika mereka berhenti dari kecanduan, depresi, gelisah, dan fobia sosial akan menjadi lebih baik.

Secara sosial, waktu anak bersama teman dan keluarga menjadi renggang karena pergaulan hanya di sekitar game online saja bukan di lingkungan nyata. Mereka terbiasa hanya berinteraksi dengan game membuat anak menjadi tertutup dan sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Bahkan karena ketergantungan, banyak anak, yang sengaja menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain games on-line. Ketergantungan pada aktivitas nge-games, akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka. Bahkan banyak kasus yang terlihat bahwa, ketergantungan pada aktivitas nge-games berlanjut pada usia dewasa. Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di pekirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Dunia maya hanyalah sebagai sarana mempermudah dan sarana belajar, ataupun hanya sebagai sekedar sebagai sarana hiburan, bukan sebagai focus utama dalam kehidupan. Mungkin ini berbeda dengan teman-teman yang memang menjalankan bisnis secara *on-line*. Yang benar adalah, bisa mengatur waktu antara aktivitas nge-*games* dengan aktivitas dunia nyata. Jangan lari tinggalkan aktivitas dunia nyata, yang merupakan tempat utama dalam bermain *games*.



Bahan Bacaan 3.3

DAMPAK GAME ONLINE BAGI KALANGANAN MILENIAL

Game online, adalah istilah permainan luar angkasa memanfaatkan sarana Internet, dengan menggunakan perangkat komputer. Permainan ini bisa berakselerasi dengan pasangan bermain, meskipun jaraknya berjauhan. Kata ini memang tak asing lagi di telinga masyarakat. Apalagi dikalangan milenial saat ini.

Di zaman modern ini, penggunaan elektronik seperti hp, komputer, laptop, dan lainnya, cukup banyak digunakan untuk berbagai macam kebutuhan. Seperti mencari informasi, lowongan pekerjaan, saling memberi kabar atau sekedar bermain game saja untuk mengisi waktu luang. Teknologi informasi yang sangat berkembang saat ini, membawa perubahan dan memberi pengaruh terhadap kehidupan social. Salah satunya, pengaruh di kehidupan sosial saat ini adalah, besarnya pengaruh game online pada generasi saat ini.

Game online adalah sebuah permainan yang berbasis elektronik dan visual, yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik. Dan dimainkan di suatu jaringan (baik LAN maupun internet). Berbeda dengan permainan tradisional yang cenderung mengandalkan otot-otot tubuh. Sedangkan game online, lebih banyak menggunakan kemampuan otak dalam berpikir dan kelincahan jari jemari tangan dalam menekan tombol-tombol stick pengatur.

Game online sendiri mempunyai beberapa daya tarik yang membuat orang lebih bermain daripada belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya remaja menghabiskan waktu di depan komputer atau pun mobile daripada buku. Akibatnya, aktifitas belajar pun terganggu. Sebenarnya, game online tidak semua berdampak negative. Ada juga yang berdampak positif. Umpamanya dalam melatih berkonsentrasi. Hanya saja, kita lihat remaja atau gamers bermain game online, kebanyakan lupa akan waktu dan lupa akan aktivitas yang lain. Sehingga, muncul lah asumsi yang membuat bermain game online menjadi negative. Itupun, jika dimainkan secara terus-menerus dan berlebihan.

Lalu apa lagi pengaruh atau dampak positif dan negatif yang lain dari game online bagi seorang anak, remaja, atau pun para gamers? Menurut Boyle (1997) bahwa game dapat menghasilkan keterlibatan dan senang belajar. Dengan demikian menawarkan format yang kuat untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, ada studi yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan komputer yang dipilih dengan cermat mungkin meningkatkan cara berpikir. Walaupun begitu, game online lebih banyak pengaruh yang negatif jika seseorang sudah kecanduan. Hal ini bisa mengakibatkan lupa akan waktu, menimbulkan sifat mudah lupa, susah berinteraksi, parahnya lagi, kurangnya sosialisasi, dan lain-lain.

Terkadang para gamers tidak sadar jika dirinya terlalu asyik bermain game online. Bahkan, sampai-sampai lupa makan, minum. Dan kurangnya olahraga yang dapat menyebabkan badan mudah terkena penyakit. Tetapi, bisa saja orang tersebut doyan makan, tetap saja karena kurangnya aktifitas yang dilakukan tubuh, berdampak pada kurang bugar dimasa depannya.

Karena, kurang lancarnya metabolisme tubuh. Radiasi yang dipancarkan monitor juga dapat merusak mata dan saraf. Hal ini terbukti sering ditemui gamers yang sering menggunakan kacamata. Seorang gamers juga kadang sering mengasingkan diri. Sehingga, susah bersosialisasi dengan masyarakat. Mereka lebih senang berinteraksi dengan sesama lawan bermain. Terkadang, para gamers sering terlihat depresi, karena kalah dalam game atau jengkel dengan teman satu teamnya yang tidak bisa bekerja sama dengannya. Dan jika kekalahan itu terus datang, mungkin saja dia akan stress. Apabila telah mengalami kecanduan game online, akan disebabkan pikirannya selalu ingin bermain game bersama teman-teman game nya. Hal ini tentu berdampak buruk bagi masa depan anak. Kecanduan game online pun memiliki tahap yang bervariasi. Kurangnya perhatian dari keluarga, membuat seorang anak lebih gampang terjun dan menikmati bermain game.

Hal ini sangat tidak baik bagi masa depan seorang anak jika terlalu sering menghabiskan waktu dengan bermain game online, ini akan mengganggu proses belajar, aktifitas yang seharusnya dilakukan, dan hal lainnya. Sehingga, hal ini bisa merusak generasi muda saat ini dan merusak masa depan seorang anak maupun remaja dan kalangan gamers yang terlalu kecanduan dan memprioritaskan game onlinnya daripada hal-hal dan kegiatan yang memiliki manfaat, lain yang lebih bisa mengasah kreatifitas dan produktifitas untuk berinovasi dalam hal mengembangkan minat belajar dan pengalaman untuk masa depan dan generasi yang maju.

Tetapi kita tidak bisa juga menilai dan melihat perspektif game online itu selalu negatif, ada beberapa hal positif jika dicermati dengan seksama. Karena dalam dunia game online seseorang bisa menemukan hal baru, lawan baru dan taktik baru. Seorang gamers bisa secara tidak langsung mengkondisikan dirinya untuk mengetahui keadaan sekitar. Dan beberapa dari game online ada juga yang menyajikan game yang bernuansa asah otak dan menuntut seseorang untuk berkonsentrasi. Semakin tinggi level game maka semakin tinggi pula konsentrasi yang akan ditempuh pemain. Dampak positif yang paling mengejutkan dari game online ini atau bermain game sekitar 20 menit sebelum belajar dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Hal ini telah dilakukan oleh peneliti di Amerika Serikat, New York anak yang sudah mengetahui sebuah strategi dalam game dapat meningkatkan daya kemampuan berkembang dalam Matematika, Problem Solving (pemecahan masalah), dan kemampuan membaca terlebih lagi bila game game yang bisa dimainkan berbahasa Inggris.

Bagi anak yang mengalami perawatan seperti kemoterapi dapat menghilangkan rasa sakit dengan bermain game, tensi darah pun dapat menurun. Dengan tuntutan tangan yang lihai dalam bermain game dapat melancarkan tangan agar tetap lincah terutama bila anak tersebut sedang mengalami cedera. Sebaiknya bagi para gamers yang cermat harus pandai membagi waktu dan tidak lupa akan aktifitas yang lain dan tidak teralau memprioritaskan game dalam menghabiskan waktu, bermain game online sebenarnya tidak salah tetapi harus memperhatikan hal-hal yang telah disebutkan tadi.



Bahan Bacaan 3.4

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, memudahkan anak mengakses berbagai macam informasi yang mereka inginkan dengan sangat mudah melalui koneksi internet. Salah satu yang dapat diakses oleh anak adalah game online. Game online adalah permainan yang menghubungkan para pemainnya melalui koneksi internet. Perkembangan game online tidak bisa dipisahkan dari perkembangan game dari generasi ke generasi. Game generasi pertama muncul *Atari 2600*, game ini merupakan game yang rilis tahun 1977 yang lebih dikenal dengan VCS (*Video Computer System*), lalu muncul game generasi kedua hadir dengan *Atari 7800* tahun 1986, kemudian generasi ketiga muncul lah NES (*Nintendo Entertainment System*). Generasi keempat adalah playstation hingga game generasi sekarang yaitu game online yang hadir dengan koneksi internet misalnya game counter strike, age of empires, clash of clans, dan lain-lain. Perubahan game dari generasi ke generasi sangat berpengaruh terhadap para pemainnya yang sering disebut gamers, para gamers berlomba-lomba untuk memiliki dan memainkan game online yang mereka senangi tersebut.

Game online memiliki pengaruh yang cukup besar bagi orang yang memainkan game tersebut, salah satunya adalah anak-anak karena mereka sudah memiliki dan memainkan game online. Anak-anak jaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain game online, ini kesalahan dari orang tua. Orang tua mungkin hanya ingin menunjukkan kasih sayang kepada anak dengan memberikan berbagai fasilitas misalnya gadget canggih, tetapi secara tidak langsung orang tua telah mengajarkan hal negatif kepada anak yang dapat mengganggu perkembangan anak dikemudian hari.

Game online dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak, pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online, anak akan ketagihan memainkan game online sehingga anak akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus, akibatnya anak akan mengalami gangguan penyakit seperti mata minus karena selalu melihat ke layar komputer dan gadget lainnya. Pengaruh negatif lainnya adalah game online dapat merusak moral dan perilaku sosial anak, karena anak akan memiliki sikap egois, bersikap seenaknya, keras kepala, dan anak akan menutup diri dari dunia luar sehingga anak jarang berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Selain itu game online juga membuat anak melakukan tindakan kriminalitas misalnya mencuri untuk sekedar bermain game online yang membutuhkan biaya untuk membayar koneksi internet.

Selain memiliki pengaruh negatif, game online memiliki pengaruh positif pula bagi perkembangan anak. Game online selain sebagai media hiburan untuk anak, hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa game online memiliki pengaruh positif pada pengembangan IQ anak, game online juga dapat membantu anak untuk meningkatkan memory mereka. Banyak game online yang dapat membawa pemainnya untuk menjadi baik, dan dapat berfikir logis. Sebagai contohnya adalah game Tetris yang dianggap sebagai game online untuk membangun pengembangan IQ, karena game ini membutuhkan semangat, kecepatan, dan daya logika yang tinggi. Selain Tetris juga masih ada game online yang memberikan pengaruh positif bagi perkembangan anak yaitu game Backgammon, game ini dapat membantu anak melatih konsentrasi dan fokus seperti bermain catur.

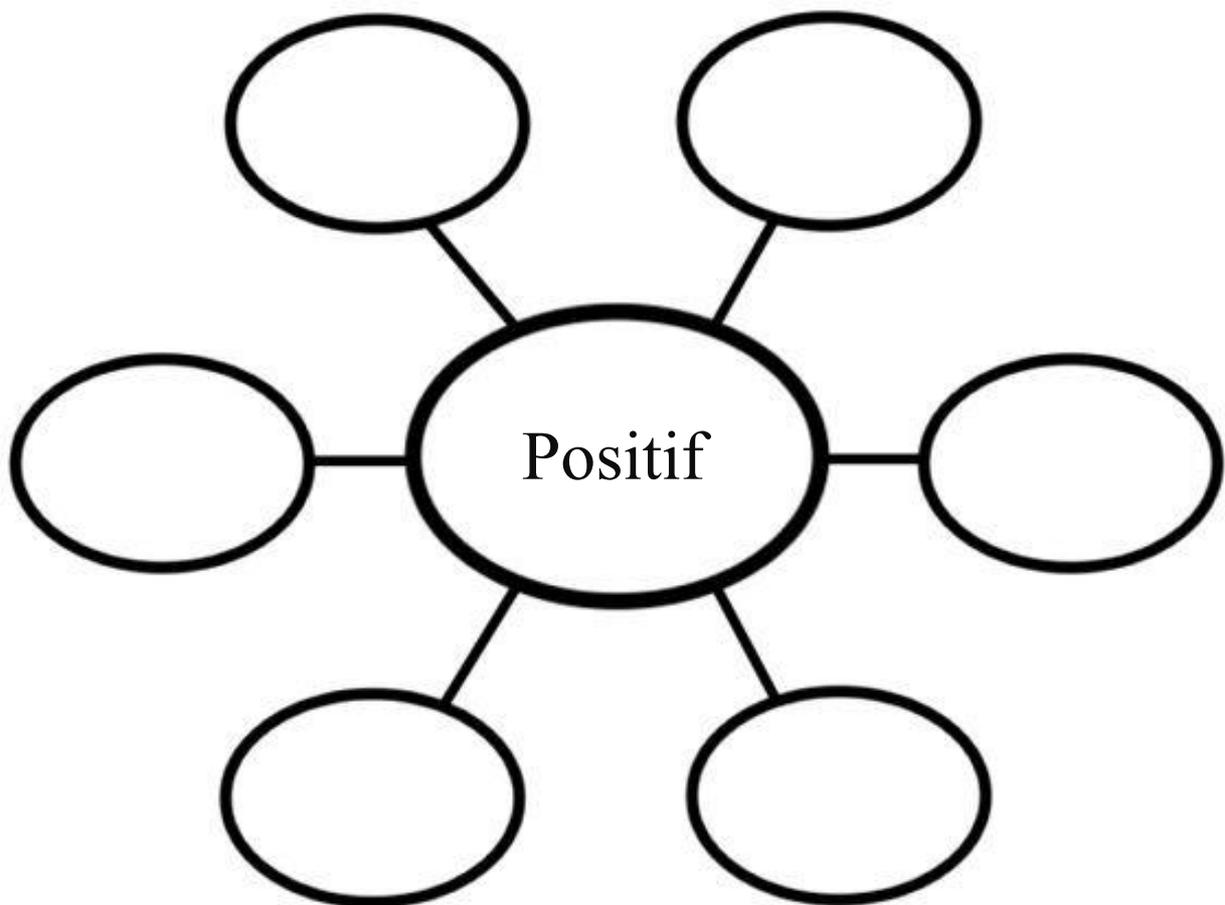
Banyaknya game online yang dapat diakses oleh anak membuat semakin banyak pengaruh negatif pada perkembangan anak, dalam hal ini peran orang tua dalam pemilihan game online yang sesuai dengan kepribadian anak dan usia anak sangat diperlukan. Pilihlah game online yang tepat sesuai usia dan anak dapat menggunakan pikirannya untuk bermain sehingga dapat mengasah otak anak. Orangtua seharusnya memberikan pemahaman bagi anak agar tidak menghabiskan waktu hanya untuk bermain game online, dan memberikan pemahaman bahwa tugas anak adalah belajar, sedangkan game online hanya sebagai sarana hiburan.

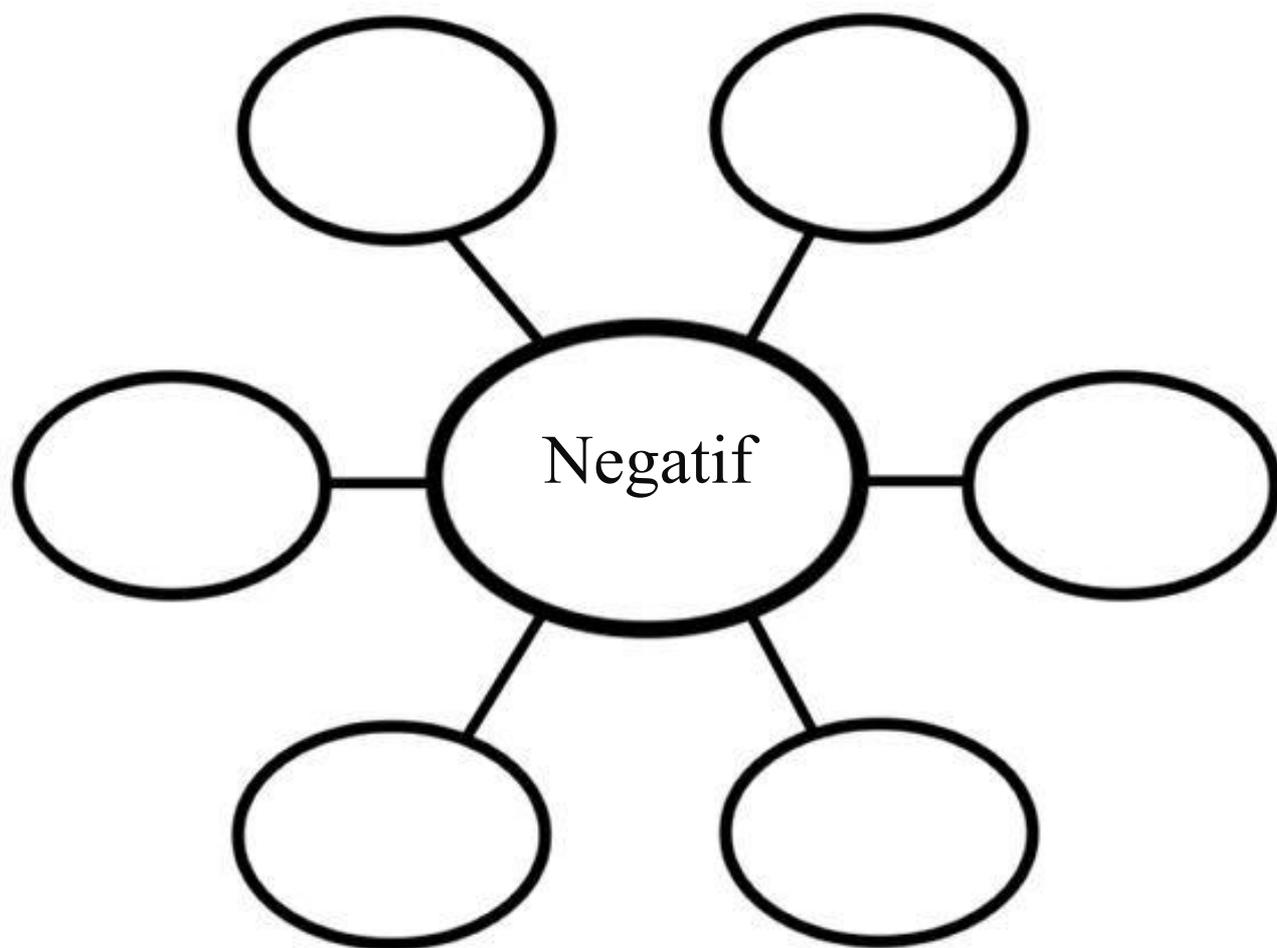


LKPD 3.1
Identifikasi Bacaan

Kelas : VI SD/MI
Waktu : 10 Menit
Tema : 3. Tokoh dan Penemuan/ 2 Penemu dan Manfaatnya/
Pembelajaran 1

Berdasarkan bacaan yang telah kamu baca, tuliskanlah pengaruh positif dan negatif mengenai pengaruh penggunaan *game online* pada Graphic Organizer berikut:







LKPD 3.2 Simpulan

3 hal yang kami temukan/pelajari tentang game online

1.

2.

3.

Kami (setuju/tidak setuju) terhadap penggunaan online oleh siswa

Karena...



LKP 3.1:

Diskusi Pemodelan *Discovery Learning*

Peserta telah melaksanakan kegiatan modelling atau pemodelan kegiatan pembelajaran selama 60 menit. Fasilitator telah meminta agar peserta mengamati langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Berdasarkan hal tersebut, jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Langkah apa yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut?
2. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran model *Discovery learning* tersebut?
3. Keterampilan IPS apa sajakah yang berkembang?
4. Sikap Sosial apa sajakah yang berkembang?

1. Langkah-langkah guru dan peserta didik

Langkah kerja/sintak	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik

2. Ciri khas pembelajaran model *Discovery learning*

--

3. Keterampilan IPS yang berkembang

Keterampilan IPS yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran

4. Sikap sosial yang berkembang

Sikap sosial yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran



IT 3.1

Langkah-langkah kegiatan guru dan peserta didik dalam pembelajaran model *discovery learning*

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)	Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan	Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri
Pernyataan/Identifikasi masalah (<i>Problem Statement</i>)	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran	Permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan
Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)	Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sebanyak-banyaknya relevan	Peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (<i>collection</i>) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, dll.
Pengolahan data (<i>Data Processing</i>)	Guru melakukan bimbingan pada saat peserta didik melakukan pengolahan data	Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu
Pembuktian (<i>Verification</i>)	Verifikasi bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya	Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya pendapat yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
Menarik simpulan/generalisasi (<i>Generalization</i>)	Menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi	Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi

Catatan:

Contoh langkah-langkah tersebut merupakan alternatif, peserta bisa memperkaya dan mengembangkan jawaban sesuai dengan pembelajaran model *discovery learning*



IT 3.2

Contoh Keterampilan IPS dan sikap sosial yang berkembang dalam pembelajaran model *discovery learning*

Keterampilan IPS yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran
Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data	Memilah informasi dari berbagai sumber yang disediakan Menyelidiki kemungkinan jawaban mengenai pengaruh game online
Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita	Mengemukakan pendapat ketika diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, debat mempertahankan argument
Keterampilan menyusun pengetahuan baru	Menghubungkan pengalaman pribadi ketika menemukan fungsi dan pengaruh game online Menarik kesimpulan dari berbagai pendapat dan data
Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok	Berbagi tugas dalam kelompok mengidentifikasi dampak positif dan negatif game online Menyampaikan ide dan gagasan tentang dampak positif dan negatif game online
Sikap Sosial yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran
jujur,	Pada saat siswa membaca sumber bacaan tentang game online
disiplin, bertanggung jawab,	Pada saat siswa mengidentifikasi dampak positif dan negatif game online
peduli (toleran, gotong royong),	Pada saat siswa menyampaikan sikap setuju atau tidak setuju terhadap game online

Catatan:

Contoh kemampuan yang berkembang tersebut merupakan alternatif, peserta bisa memperkaya dan mengembangkan jawaban sesuai dengan cirikhas pembelajaran model *discovery learning*

MATERI PRESENTASI UNIT 3



1 Introduction – 5'

Latar Belakang

- *Discovery learning* merupakan wadah pengembangan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu hal.
- Pemahaman guru mengenai penerapan pembelajaran model *Discovery Learning* perlu ditingkatkan.
- *Discovery Learning* mengembangkan kemampuan siswa menyelidiki secara sistematis melalui tahapan ilmiah.

Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Memahami penerapan Pembelajaran model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPS.
2. Mengidentifikasi **Keterampilan IPS** dan **Sikap Sosial** yang berkembang dalam Pembelajaran model *Discovery Learning*.

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan



Tanoto PINTAR

C Connection – 5'

Urun Gagasan/Pengetahuan

1. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang pembelajaran model *discovery learning*?
2. Adakah contoh pembelajaran IPS yang pernah Bapak/Ibu lakukan menggunakan pembelajaran model *discovery learning*?

Tanoto PINTAR

A Application – 100'

Kegiatan 1: Modelling (60 menit)

1. Ikuti dan amatilah modeling pembelajaran
2. Fasilitator menjadi guru dan peserta menjadi peserta didik

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 30'

Setelah mengalami sebagai peserta didik dalam pemodelan, secara berpasangan diskusikan pertanyaan berikut:

1. Langkah apa saja yang dilakukan peserta didik dan guru?
2. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran tersebut?
3. **Keterampilan IPS** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?
4. **Sikap Sosial** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?

➤ Kerjakan Pada kertas plano, gunakan LKP 3.1

Tanoto
Foundation
PINTAR

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – 10'

1. Tukarkan hasil diskusi pasangan Bapak/Ibu dengan pasangan lain!
2. Berikan komentar secara tertulis dalam hal:
 - Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran model *discovery learning*
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan IPS dan Sikap Sosial.
3. Kembalikan hasil diskusi kepada pasangan semula, lakukan perbaikan

Tanoto
Foundation
PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

Jawab pertanyaan berikut pada selembar kertas!

1. Apa saja langkah-langkah dalam pembelajaran model *discovery learning*?
2. **Keterampilan IPS** dan **sikap Sosial** apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran model *discovery learning*?

Tanoto
Foundation
PINTAR

Penguatan

Langkah-langkah/ Sintak pembelajaran model *discovery learning*:

1. Pemberian rangsangan (*stimulation*);
2. Pernyataan/ Identifikasi masalah (*problem statement*);
3. Pengumpulan data (*data collection*);
4. Pengolahan data (*data processing*);
5. Pembuktian (*verification*), dan
6. Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Ciri khas pembelajaran model *discovery learning* adalah menyelidiki secara sistematis untuk menemukan sesuatu

Tanoto
Foundation
PINTAR

Penguatan

Keterampilan IPS yang perlu dikembangkan:

- Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data
- Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
- Keterampilan menyusun pengetahuan baru
- Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok

Adapun sikap sosial yang perlu dikembangkan: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), dan percaya diri

➤ Bagikan IT 3.1 dan IT 3.2

Tanoto
Foundation
PINTAR

E Extention – 5'

- Amatilah pembelajaran di kelas (kelas sendiri atau kelas lain) dengan menggunakan kerangka pikir langkah-langkah pembelajaran model *discovery learning*.
- Apa saja **Keterampilan IPS** dan **Sikap Sosial** yang berkembang pada peserta didik selama proses pembelajaran tersebut berlangsung.

Tanoto
Foundation
PINTAR

UNIT 4

PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

UNIT 4

Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (120 menit)



Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang dengan menghadapkan peserta didik pada masalah aktual yang terjadi di sekitar peserta didik.



Pendahuluan

IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, dan mengkaji system kehidupan manusia dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Ditinjau dari ruang lingkupnya, pembelajaran IPS di sekolah dasar berfokus pada pembelajaran tentang gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan peserta didik.

Dalam kehidupan kesehariannya di masyarakat, anak berhadapan dengan masalah maupun tantangan. Sekolah adalah salah satu wadah yang dapat digunakan untuk mempersiapkan anak didik dapat hidup di masyarakat. Pembelajaran di kelas harusnya dirancang unntuk memberikan latihan dan kemampuan kepada setiap peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang dengan menghadapkan peserta didik pada masalah aktual yang terjadi di sekitar peserta didik. Melalui masalah yang dimunculkan, para peserta didik akan mencoba memahami masalah, merencanakan penyelesaiannya, kemudian melaksanakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang telah ditetapkan. Hasil dari pembelajaran tersebut akan membentuk pengetahuan dan pengalaman baru yang dapat digunakan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa mendatang.

Pembelajaran IPS menggunakan model *problem based learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan IPS yang terdiri dari keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data, keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita, keterampilan menyusun pengetahuan baru, keterampilan berpartisipasi dalam kelompok. Pembelajaran tersebut juga mengembangkan sikap sosial siswa yang terdiri dari jujur, berdisiplin, bertanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (kurikulum 2013).



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Memahami penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS
2. Mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang berkembang dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*



Sumber dan Bahan

- Presentasi:
- Bahan presentasi *Problem Based Learning*
- Kertas Plano
- Modelling:
- LKPD 4.1
- Skenario Pembelajaran *Problem Based Learning*



Waktu 120'

Waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 180 menit. Rincian alokasi waktu dapat dilihat pada perincian Langkah-langkah Kegiatan.



Garis Besar Kegiatan (120')

<p>Introduction –(5')</p> <p>Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan</p>	<p>Connection – (5')</p> <p>Urun pengetahuan terkait model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i></p>	<p>Application – (100')</p> <p>Kegiatan 1 :Modelling</p> <p>Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan</p> <p>Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi</p>	<p>Reflection – (5')</p> <p>Peserta menjawab pertanyaan secara lisan</p> <p>bertanyaan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja langkah-langkah pembelajaran model <i>problem based learning</i>? 2. <i>Keterampilan IPS dan Sikap Sosial</i> apa sajakah yang dapat dikembangkan 	<p>Extension – (5')</p> <p>Fasilitator meminta peserta untuk:</p> <p>Mengamati pembelajaran di kelas (Kelas sendiri atau kelas lain) menggunakan kerangka pikir <i>problem based learning</i> untuk melihat</p> <p>Keterampilan IPS dan sikap sosial apa sajakah yang dikembangkan</p>
---	--	---	--	--



Perincian Langkah-langkah Kegiatan



1 Introduction (5 menit)

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut:
 - *Problem Based Learning* mengangkat masalah nyata yang terjadi di sekitar peserta didik sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik
 - Pemahaman guru mengenai penerapan model *Problem Based Learning* perlu ditingkatkan.
 - *Problem Based Learning* mengembangkan kemampuan peserta didik memecahkan masalah
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini, yaitu:
 - Memahami penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS

- Mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang berkembang dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*

C

Connection (5 menit)

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman (5')

1. Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN atau urun pengalaman terkait model pembelajaran *Problem Based Learning*, dengan mengajukan satu per satu pertanyaan:
 - a. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*?
 - b. Adakah contoh pembelajaran yang pernah bapak/ibu lakukan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*?
2. Fasilitator menuliskan jawaban peserta pada kertas plano/slide.

Catatan untuk Fasilitator

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

A

Application - 100 menit'

Kegiatan 1: Modelling (60 menit)

1. Fasilitator mengajak peserta untuk melaksanakan modelling pembelajaran, fasilitator berperan sebagai guru dan peserta berperan sebagai peserta didik.
2. Fasilitator meminta peserta untuk memperhatikan proses modelling pembelajaran yang berlangsung.
3. Langkah-langkah modelling pembelajaran berpandu pada **Skenario 2 Pembelajaran IPS**
4. **Modelling pembelajaran selesai.**

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan (30 menit)

1. Fasilitator membagikan LKP 4.1: Diskusi Pemodelan pembelajaran model *Problem based learning*.
2. Selanjutnya fasilitator meminta peserta untuk mendiskusikan secara berkelompok

berdasarkan pertanyaan berikut:

- a. Langkah apa saja yang dilakukan peserta didik dan guru?
 - b. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran tersebut?
 - c. Kemampuan apakah yang berkembang dari model pembelajaran tersebut?
 - d. **Keterampilan IPS dan Sikap Sosial** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?
3. Hasil diskusi dituangkan pada kertas plano sesuai dengan format yang terdapat pada LKP 4.1 tersebut.
4. **Diskusi pembahasan pemodelan secara berkelompok selesai**

Kegiatan Berbagi Hasil Diskusi - 10'

1. Fasilitator meminta peserta melaksanakan karya kunjung
 2. Fasilitator meminta masing-masing kelompok menentukan juru bicara masing-masing kelompok!
 3. Juru bicara mengunjungi kelompok lain dengan membawa hasil diskusi, lalu mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya
 4. Kelompok yang dikunjungi berikan komentar secara lisan, terutama dalam hal:
 - Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning*
 - Kesenjangan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan **keterampilan IPS dan Sikap Sosial**.
 5. Juru bicara, kembali ke kelompoknya, kemudian semua kelompok melakukan perbaikan terhadap hasil diskusi berdasarkan masukan dari kelompok lain.
6. **Berbagi hasil diskusi selesai**

Reflection (5 menit)

Refleksi

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

- Apa saja langkah-langkah pembelajaran dalam model *Problem Based Learning*?
- Apakah Anda pernah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran IPS?

Penguatan

1. Fasilitator menyampaikan Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning*:
 - a. Orientasi peserta didik pada masalah
 - b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
 - c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
2. Fasilitator menyampaikan ciri khas dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah mengangkat masalah nyata yang terjadi di sekitar peserta didik dan menuntut peserta didik menemukan alternatif penyelesaian masalah melalui tahapan ilmiah.
3. Fasilitator menayangkan kemampuan siswa yang berkembang dalam pembelajaran model *problem based learning*.
4. Fasilitator menayangkan keterampilan IPS dan sikap sosial yang berkembang dalam pembelajaran model *problem based learning*.
5. **Fasilitator membagikan IT 4.1 dan IT 4.2.**

E Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Mengamati pembelajaran di kelas (Kelas sendiri atau kelas lain) dengan menggunakan kerangka pikir langkah-langkah belajar *Problem Based Learning*
2. Memperhatikan apa saja keterampilan IPS yang berkembang di peserta didik selama proses pembelajaran tersebut berlangsung.

Skenario 2 Pembelajaran IPS

- Topik** : Bentuk interaksi sosial dan pengaruhnya
- Kelas** : V SD/MI
- Waktu** : 40 menit
- Tema** : 3. Makanan Sehat/ 1. Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan/
Pembelajaran 4
- Kompetensi Dasar** : 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
- 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Tujuan Pembelajaran:

- 3.1.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah sosial
- 3.1.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab permasalahan sosial
- 3.1.3 Peserta didik dapat mengidentifikasi akibat permasalahan sosial
- 3.1.4 Peserta didik dapat menganalisis strategi penyelesaian masalah sosial
- 4.1.1 Peserta didik dapat menyajikan hasil analisis strategi penyelesaian masalah sosial

Metode Pembelajaran

1. Metode diskusi
2. Pembelajaran aktif dengan pendekatan MIKIR (mengalami, interaksi, komunikasi dan refleksi)

Media Pembelajaran

Gambar mengenai “sampah”

Model pembelajaran

Problem Based Learning

Sumber Belajar

1. Buku Peserta didik Kelas V, tema “Makanan Sehat”
2. Buku Guru Kelas V, tema “Makanan Sehat”

Langkah Pembelajaran:

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengel. Kelas (I, Ps, Klp, Klas.)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		
1. Guru memperlihatkan gambar mengenai “permasalahan sampah”	Klasikal	5 menit
2. Curah pendapat dari peserta didik mengenai masalah yang muncul dalam gambar/video	Klasikal	
3. Guru memfasilitasi kesepakatan bersama mengenai masalah yang akan didiskusikan	Klasikal	
Kegiatan Inti		30 menit
4. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok 5. Peserta didik mendiskusikan tentang: a. Penyebab masalah tersebut b. Alternatif pemecahan masalah c. Dampak masalah tersebut terhadap kehidupan antar anggota masyarakat	Kelompok	
6. Guru membagikan LKPD 4.1 Permasalahan Sampah , kemudian guru menginformasikan bahwa hasil diskusi dituangkan dalam bentuk peta konsep sesuai format yang dibagikan guru		
7. Salah satu kelompok menyampaikan hasil diskusi di depan kelas 8. Guru meminta kelompok lain menanggapi. 9. Peserta didik menempelkan hasil pekerjaan ditempat yang telah disediakan.	Klasikal	
Kegiatan Penutup		
10. Guru memberikan penguatan	Klasikal	5 menit
11. Peserta didik menuliskan pembelajaran yang mereka dapatkan hari ini baik dari segi pemahaman maupun perasaan (R)	Klasikal	

Gambar Permasalahan Sampah



LKPD 4.1 Permasalahan Sampah

Satuan Pendidikan	: SD
Kelas/Semester	: V/1
Tema / Muatan Mata Pelajaran	: 3. Makanan Sehat/IPS
Materi Pokok	: Interaksi sosial dan pengaruhnya
Waktu	: 10 menit

Pemasalahan Sampah

Pada tahun 2005, gunung sampah dari TPA Leuwi Gajah longsor menimbun dua perkampungan warga hingga menewaskan ratusan jiwa. Sejak bencana tersebut, 21 Februari dicetuskan sebagai Hari Peduli Sampah Nasional, yakni pengingat kondisi persampahan di Indonesia. Kini, sudah hampir 11 tahun sejak peristiwa berlalu. Perubahan apa yang terjadi? Ironisnya, volume sampah di Indonesia justru kian meningkat dari tahun ke tahun. Sampah-sampah di TPA semakin menggunung melebihi kapasitasnya.

Menyoal mengenai masalah sampah sudah tidak asing lagi terdengar di telinga kita masing-masing. Selintas akan timbul di benak kita sampah adalah sesuatu yang terlukis sebagai sebuah kotoran, setumpuk limbah, sekumpulan berbagai macam benda yang telah dibuang, tentunya menimbulkan aroma yang tidak sehat untuk udara di sekitarnya. Dengan kata lain, sampah dapat diartikan sebagai material sisa yang tidak diinginkan dan cenderung merusak lingkungan.

Kuantitas sampah merupakan salah satu dari sekian banyak masalah sosial yang terjadi pada masyarakat. Khususnya masalah ini semakin merebak di lini perkotaan. Masyarakat kota ataupun daerah yang padat penduduknya pasti menghasilkan sampah yang tak terhitung jumlahnya.

Ada anggapan bahwa sebagian masyarakat sampah bukanlah menjadi masalah, hal inilah yang sangat mengkhawatirkan. Sampah merupakan masalah yang paling besar terhadap lingkungan. Masyarakat perkotaan banyak membuang sampah di daerah-daerah sungai dan selokan air, daripada di tempat sampah. Ironisnya, praktik antipati terhadap lingkungan sekitar ini masih terus berlanjut hingga sekarang.

Sampah merupakan hasil perbuatan manusia. Pada dasarnya, banyak aktifitas manusia yang menghasilkan sampah. Baik dari hasil kegiatan maupun limbah rumah tangga. Kita tidak pula menafikan bahwa sebagian masyarakat masih memiliki pemikiran bahwa membuang sampah sembarangan merupakan hal yang wajar dan tidak salah. Faktornya tidak lain dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Bisa berasal dari keluarga, pendidikan, maupun lingkungan kerja.

Ketidakpedulian masyarakat mengenai sampah dan penanganannya akan bermuara pada timbulnya ragam penyakit di tengah-tengah lingkungan. Sampah yang berlebih akan menimbulkan penyakit yang dapat mengganggu manusia itu sendiri. Misalnya, penyakit diare, kolera, hingga tifus. Sampah merupakan konsekuensi yang harus diterima. Sebab, segala lini kehidupan akan menghasilkan sampah. Entah itu kecil maupun besar.

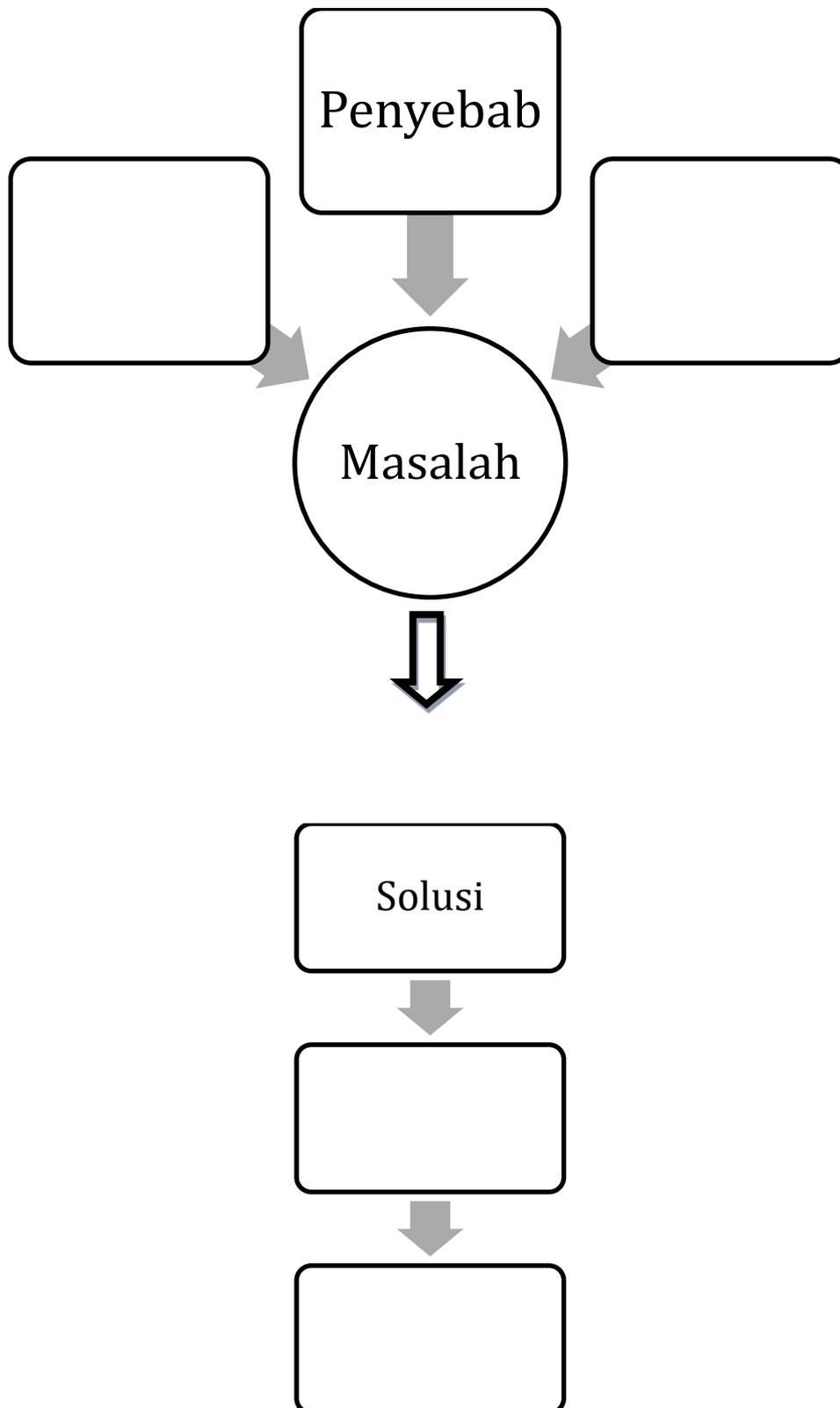
Dewasa ini pertumbuhan penduduk khususnya di kota berjalan dengan pesat. Sekitar 36%, pada tahun 2020 diperkirakan menjadi 52 % atau sebanyak 40 juta jiwa. Pesatnya pertumbuhan penduduk di kota-kota besar di Indonesia selain membawa keuntungan dengan tumbuh dan berkembangnya kota-kota menjadi pusat kegiatan ekonomi, industri, sosial dan budaya juga membawa dampak terhadap meningkatnya biaya sosial, sehingga pada akhirnya kawasan perkotaan akan sampai pada tingkat skala disekonomi (kemunduran ekonomi). Hal ini merupakan akibat terjadinya kemerosotan kualitas lingkungan hidup perkotaan berupa kebisingan, kemacetan lalu lintas, pencemaran air, udara dan tanah yang disebabkan oleh limbah industri dan rumah tangga.

<http://harian.analisadaily.com/lingkungan/news/sampah-dan-problematika-masyarakat-perkotaan/523178/2018/03/18>

Diskusikanlah dalam kelompok:

1. Menurutmu, masalah utama apa yang kamu temukan dalam bacaan tersebut?
2. Dari bacaan yang disediakan, apakah penyebab dari masalah yang tersebut? Sebutkan minimal tiga!
3. Jika kamu adalah seorang kepala daerah, solusi apa yang dapat kamu tawarka? Buat laporan sesuai skema yang telah disediakan!

Laporan Hasil Kelompok





LKP 4.1:

Diskusi Pemodelan *Problem Based Learning*

Peserta telah melaksanakan kegiatan modelling atau pemodelan kegiatan pembelajaran selama 60 menit. Fasilitator telah meminta agar peserta mengamati langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Berdasarkan hal tersebut, jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Langkah apa yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut?
2. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran model *Problem based learning* tersebut?
3. Keterampilan IPS apa sajakah yang berkembang?
4. Sikap Sosial apa sajakah yang berkembang?

1. Langkah-langkah guru dan peserta didik

Langkah kerja/sintak	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik

2. Ciri khas pembelajaran model *Problem based learning*

--

3. Keterampilan IPS yang berkembang

Keterampilan IPS yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran

4. Sikap sosial yang berkembang

Sikap sosial yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran



IT 4.1

Langkah kegiatan Pembelajaran yang dilakukan peserta didik dan guru dalam pembelajaran model Problem Based Learning

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik	Bentuk Kegiatan dalam Skenario
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.	Guru menunjukkan gambar/video mengenai sampah
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Curah pendapat mengenai gambar/ video yang telah dilihat
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok.	Peserta didik berdiskusi mengenai penyebab permasalahan (sampah).
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memantau diskusi dan membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.	Peserta didik berdiskusi untuk menentukan dampak dan alternatif solusi penyelesaian masalah (sampah) dilanjutkan dengan presentasi hasil diskusi
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Verifikasi bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru emberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya	Peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya pendapat yang ditetapkan tadidengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.	Perbaiki hasil diskusi berdasarkan masukan dari teman/ kelompok lain

Catatan:

Contoh langkah-langkah tersebut merupakan alternatif, peserta bisa memperkaya dan mengembangkan jawaban sesuai dengan pembelajaran model *Problem based learning*



IT 4.2

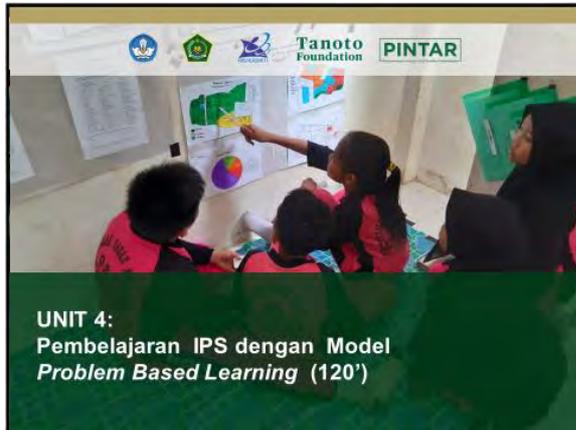
Contoh Keterampilan IPS dan sikap sosial yang berkembang dalam pembelajaran model Problem based learning

Keterampilan IPS yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran
Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data	Pada saat siswa membaca dan menandai bahan bacaan tentang permasalahan sampah
Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita	Menyampaikan pendapat dan menerima masukan dalam kelompok Menyampaikan pendapat dalam kelompok, mempresentasikan hasil diskusi kelompok
Keterampilan menyusun pengetahuan baru	Menentukan alternatif penyelesaian masalah
Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok	Menentukan alternatif penyelesaian masalah
Sikap Sosial yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran
jujur,	Pada saat siswa membaca sumber bacaan tentang permasalahan sampah
disiplin, bertanggung jawab,	Pada saat siswa menyelesaikan masalah tepat waktu
peduli (toleran, gotong royong),	Pada saat siswa menyampaikan alternatif penyelesaian masalah

Catatan:

Contoh kemampuan yang berkembang tersebut merupakan alternatif, peserta bisa memperkaya dan mengembangkan jawaban sesuai dengan cirikhas pembelajaran model *discovery learning*

MATERI PRESENTASI UNIT 4



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- *Problem based learning* mengangkat masalah nyata yang terjadi di sekitar siswa sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi menarik
- Pemahaman guru mengenai penerapan model *problem based learning* perlu ditingkatkan.
- *Problem based learning* mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah

Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Memahami penerapan *problem based learning* dalam pembelajaran IPS
2. Mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang berkembang dalam model pembelajaran *problem based learning*

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection - 5'

Urun Pengalaman tentang Pembelajaran Model *Problem Based Learning*

Extension - 5'

Saran tindak lanjut:

1. Amati pembelajaran di kelas (Kelas sendiri atau kelas lain) dengan menggunakan kerangka pikir langkah-langkah belajar *problem based learning*
2. Keterampilan IPS dan sikap sosial apa sajakah yang terkembangkan selama proses pembelajaran tersebut berlangsung

Reflection - 5'

Peserta menjawab pertanyaan secara lisan:
1. Apa saja langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning*?
2. Keterampilan IPS dan Sikap Sosial apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning*?

Application - 100'

- Kegiatan 1: Modelling – 60'
- Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 30'
- Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – 10'

Tanoto PINTAR

C Connection - 5'

Urun Pengalaman

- Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang model pembelajaran *problem based learning*?
- Adakah contoh pembelajaran yang pernah bapak/ibu lakukan tentang model pembelajaran *problem based learning*?

Tanoto PINTAR

A Application – 100'

Kegiatan 1: Modelling – 60'

1. Ikuti dan amatilah modeling pembelajaran
2. Fasilitator menjadi guru dan peserta menjadi peserta didik

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 30'

Setelah mengalami sebagai peserta didik dalam pemodelan, diskusikan *secara berkelompok* pertanyaan berikut:

1. Langkah apa saja yang dilakukan peserta didik dan guru?
2. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran tersebut?
3. **Keterampilan IPS** apa sajakah yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran tersebut?
4. **Sikap Sosial** apa sajakah yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran tersebut?

Kerjakan Pada kertas plano, gunakan LKP 4.1

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi – 10'

1. Tentukan juru bicara masing-masing kelompok!
2. Juru bicara, datanglah ke kelompok lain dengan membawa hasil diskusi, lalu presentasikan!
3. Kelompok yang dikunjungi berikan komentar secara lisan, terutama dalam hal:
 - Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning*
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan **keterampilan IPS** dan **Sikap Sosial**.
4. Juru bicara, kembali ke kelompok, lakukan perbaikan

Tanoto PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

Secara lisan, jawablah pertanyaan berikut:

1. Apa saja langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning*?
2. **Keterampilan IPS dan Sikap Sosial** apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning*?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Langkah-langkah/ sintak model pembelajaran *problem based learning*:

1. Orientasi peserta didik pada masalah
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Ciri khas model pembelajaran *problem based learning* adalah mengangkat masalah nyata yang terjadi di sekitar peserta didik dan memberi alternatif penyelesaian melalui langkah-langkah ilmiah

Tanoto PINTAR

Penguatan

Keterampilan IPS yang perlu dikembangkan:

- Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data
- Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
- Keterampilan menyusun pengetahuan baru
- Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok

Adapun sikap sosial yang perlu dikembangkan: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), dan percaya diri

Bagikan IT 4.1 dan IT 4.2

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

1. Amati pembelajaran di kelas (Kelas sendiri atau kelas lain) dengan menggunakan kerangka pikir langkah-langkah belajar *problem based learning*
2. **Keterampilan IPS dan sikap sosial** apa sajakah yang dikembangkan selama proses pembelajaran tersebut berlangsung

Tanoto PINTAR

UNIT 5
PEMBELAJARAN IPS DENGAN
MODEL *PROJECT BASED*
LEARNING

UNIT 5

Pembelajaran IPS dengan Model *Project Based Learning* (150 menit)



Project based learning merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sekaligus.



Pendahuluan

Pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 memberi konsekuensi pada besarnya tantangan yang dihadapi anak di masa depan. Anak perlu diperlengkapi dengan kemampuan yang komprehensif sehingga memungkinkan mereka bertahan dan berkarya di masa depan mereka. Kemampuan yang dimaksud bukan sekedar pengetahuan saja, namun juga keterampilan dan sikap. Ketiganya perlu dikuasai melalui proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Project based learning merupakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sekaligus. *Project based learning* menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan suatu produk dari kegiatan

pembelajaran. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, peserta didik akan melakukan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistic interdisipliner, berpusat pada peserta didik, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Pembelajaran IPS menggunakan model *project based learning* diharapkan dapat mengembangkan keterampilan IPS yang terdiri dari keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data, keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita, keterampilan menyusun pengetahuan baru, keterampilan berpartisipasi dalam kelompok. Pembelajaran tersebut juga mengembangkan sikap sosial siswa yang terdiri dari jujur, berdisiplin, bertanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya (kurikulum 2013).



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

1. Memahami penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang dapat dikembangkan dalam model pembelajaran *Project Based learning*.



Sumber dan Bahan

Presentasi:

Bahan presentasi *Project Based Learning*

Kertas Plano (4)

LKP 5.1: Diskusi Pemodelan *Project Based Learning*

Modelling

Skenario Pembelajaran Berbasis Proyek

LKPD 5.1: Pedoman Wawancara

LKPD 5.2: Rancangan produk

LKPD 5.3: Lembar Kerja Proyek

Rubrik penilaian

Bahan-bahan, terdiri dari 3 paket (untuk 3 kelompok)

1. Buah lokal (5 jenis dari pilihan buah semangka, melon, nanas, jeruk, pepaya, mangga, jambu, tomat, masing-masing 1 kg)
2. Mayonaise sachet 100gr
3. Susu kental manis sachet 100gr
4. Sirup 1 botol kecil
5. Kecap 1 sachet 70gr
6. Saus tomat 1 botol kecil
7. saus cabai 1 botol
8. cabai 6 biji
9. Pisau pemotong buah (3 buah) dan 6 cutter,
10. gula merah 100gr
11. gula pasir 100gr
12. Garam 100gr
13. Piring dan sendok makan (3 buah)
14. Baskom plastik (3 buah)
15. Sendok sayur (3 buah)
16. cup gelas plastik dua ukuran yang berbeda.



Waktu 150'

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



Garis Besar Kegiatan (150')

Introduction– (5')	Connection – (5')	Application – (130)	Reflection – (5')	Extension – (5')
Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan	Urun pengetahuan terkait Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	<p>Kegiatan 1: Modelling</p> <p>Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan</p> <p>Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi</p>	Peserta menjawab pertanyaan mengenai pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Fasilitator menyampaikan saran untuk mengamati pembelajaran di kelas menggunakan kerangka pikir model <i>project based learning</i> untuk melihat Keterampilan IPS dan sikap sosial



Perincian Langkah-langkah Kegiatan



1 *Introduction – 5'*

1. Fasilitator menyampaikan latar belakang kegiatan sebagai berikut:
 - Model pembelajaran *Project based learning* merupakan wahana bagi peserta didik untuk menerapkan sejumlah kemampuan hasil belajar mereka.
 - Model pembelajaran *Project based learning* jarang diterapkan dalam pembelajaran IPS
 - *Project based learning* mengembangkan kemampuan melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk
2. Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan pada sesi ini, yaitu:
 - Memahami penerapan *Project Based Learning*
 - Mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang berkembang dalam model pembelajaran *Project Based learning*

C *Connection – 5'*

Kegiatan: Urun Gagasan/Pengalaman

1. Fasilitator mengajak peserta untuk URUN GAGASAN atau urun pengalaman terkait *Project Based Learning*, dengan mengajukan satu per satu pertanyaan:
 - a. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang model pembelajaran *Project based learning*?
 - b. Adakah contoh pembelajaran IPS yang pernah Bapak/Ibu lakukan menggunakan model pembelajaran *project based learning*?
2. Fasilitator menuliskan jawaban peserta pada kertas plano/slide.

Catatan untuk Fasilitator

1. Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
2. Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang pembelajaran aktif,
3. Jawaban peserta ditulis oleh fasilitator pada kertas plano atau diketik pada slide agar pengetahuan awal peserta diketahui.

A *Application (130 menit)*

Kegiatan 1: Modelling (90 menit)

1. Fasilitator mengajak peserta untuk melaksanakan modelling pembelajaran, fasilitator berperan sebagai guru dan peserta berperan sebagai peserta didik.
2. Fasilitator meminta peserta untuk memperhatikan proses modelling pembelajaran yang berlangsung.
3. Langkah-langkah modelling pembelajaran berpandu pada **Skenario 3 Pembelajaran IPS**
4. **Modelling pembelajaran selesai.**

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan (30 menit)

1. Fasilitator membagikan LKP 5.1: Diskusi Pemodelan pembelajaran model *Project based learning*.
2. Selanjutnya fasilitator meminta peserta untuk mendiskusikan secara berpasangan berdasarkan pertanyaan berikut:
 - a. Langkah apa saja yang dilakukan peserta didik dan guru?
 - b. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran tersebut?
 - c. Kemampuan apakah yang berkembang dari model pembelajaran tersebut
 - d. **Keterampilan IPS dan Sikap Sosial** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?
3. Hasil diskusi dituangkan pada kertas plano sesuai dengan format yang terdapat pada LKP 5.1 tersebut.
4. **Diskusi pembahasan pemodelan secara berkelompok selesai**

Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi (10 menit)

1. Fasilitator meminta salah satu pasangan mempresentasikan hasil diskusi di depan.
2. Pasangan lain memperhatikan dan memberikan tanggapan
3. Fasilitator meminta peserta menempel hasil diskusi pasangan di tempat yang telah disediakan
4. Peserta dipersilahkan berkunjung karya hasil diskusi pasangan lain dan memberikan komentar dalam hal:
 - Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning*
 - Keseniusan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa
 - Kesesuaian kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan **keterampilan IPS dan Sikap Sosial**.
5. **Kegiatan berbagi hasil diskusi selesai**

R

Reflection - 5

Refleksi

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

1. Apa saja langkah-langkah dalam model pembelajaran *Project Based Learning*?
2. Kemampuan apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*?

Penguatan

1. Fasilitator menyampaikan langkah Pembelajaran atau sintaks *Project based learning*:
 - a. Pertanyaan mendasar
 - b. Mendesain perencanaan produk
 - c. Menyusun jadwal pembuatan
 - d. Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan proyek
 - e. Menguji Hasil
 - f. Evaluasi Pengalaman Belajar.
2. Fasilitator menyampaikan ciri khas model pembelajaran Project based learning antara adalah Penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan, hingga menghasilkan produk.
3. Fasilitator menayangkan kemampuan siswa yang dikembangkan dalam pembelajaran model *project based learning*.
4. Fasilitator menayangkan keterampilan IPS dan sikap sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran model *project based learning*.
5. Fasilitator membagikan IT 5.1 dan IT 5.2

E

Extension (5 menit)

Fasilitator meminta peserta untuk:

1. Mengamati pembelajaran di kelas (Kelas sendiri atau kelas guru lain) dengan menggunakan kerangka pikir langkah-langkah belajar *Project Based Learning*.
2. Memperhatikan apa saja keterampilan IPS yang dikembangkan di peserta didik selama proses pembelajaran tersebut.

Skenario 3 Pembelajaran IPS

Topik/Unit : Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Kesejahteraan masyarakat

Kelas : IV SD/MI

Waktu : 90 menit

Tema : Selalu Berhemat Energi – Manfaat Energi

Kompetensi Dasar:

- 3.1. Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1. Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, peserta didik mampu mengidentifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.
2. Dengan diskusi dan pemecahan masalah, peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sumber daya alam dan pemanfaatannya sesuai dengan kebutuhan dengan tepat.

Metode Pembelajaran

1. Wawancara dan Diskusi
2. Pembelajaran aktif dengan pendekatan MIKIR (memahami, interaksi, komunikasi dan refleksi)

Model Pembelajaran

Project Based Learning

Media Pembelajaran

Semangka, melon, nanas, jeruk, pepaya, jambu, mangga, tomat, mayonnaise, susu kental manis, sirup, kecap, saus tomat, saus cabai, cabai, 2 pisau, gula merah, gula pasir, cup plastik dua ukuran yang berbeda

Sumber Belajar

1. Buku Peserta didik Kelas IV, Tema 2 – Manfaat Energi
2. Buku Guru Kelas IV, Tema 2 – Manfaat Energi

Langkah Pembelajaran:

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengel. Kelas (I, Ps, Klp, Klas.)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan		5 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengingatkan pembelajaran yang telah lalu mengenai sumber daya alam 2. Peserta didik mendiskusikan secara klasikal/ Urun gagasan: <ul style="list-style-type: none"> • Jenis tumbuhan apa yang bisa dimakan dan banyak tersedia di tempat kalian? • Sepengetahuan kalian, diolah menjadi apa sajakah tumbuhan tersebut? • Apakah kalian suka dengan hasil-hasil olahan tumbuhan yang ada di sekitarmu? 3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok 4. Guru dan peserta didik memfokuskan terhadap bahan dasar makanan yang banyak tersedia di daerah peserta didik tetapi pengolahannya kurang bervariasi. (Masing-masing kelompok bisa menentukan bahan dasarnya berdasarkan wawancara yang akan dilakukan) 	Klasikal	
Kegiatan Inti		
<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru dan peserta didik bersama-sama menentukan target pembeli dari produk yang akan dibuat. 	Kelompok	5 menit
<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagikan LKPD 5.1 Pedoman Wawancara, kemudian menjelaskan kepada peserta didik apa yang harus dilaksanakan 7. Peserta didik mencari informasi dengan melaksanakan wawancara tentang produk yang disukai oleh konsumen/target pembeli 	Kelompok	5 menit

berdasarkan LKPD 5.1 tersebut. Wawancara dilaksanakan terhadap sesama teman		
8. Peserta didik mendiskusikan hasil wawancara <ul style="list-style-type: none"> • Makanan berbahan dasar apa yang paling banyak disukai? 	Kelompok	5 menit
9. Guru menyampaikan kepada peserta bahan-bahan yang tersedia, dan meminta peserta didik merancang inovasi produk dari bahan yang tersedia. 10. Guru membagikan LKPD 5.2- Rancangan Produk 11. Peserta didik membuat rancangan produk dan rancangan waktu pengerjaan dari hasil analisis kelompok.	Kelompok	5 menit
12. Masing-masing kelompok menyusun perencanaan waktu penyelesaian produk dengan panduan LKPD 5.3: Lembar Kerja Proyek . 13. Guru mengingatkan prosedur penggunaan alat-alat untuk keselamatan dan kebersihan kelas. 14. Peserta didik membuat produk sesuai dengan hasil wawancara dan analisis di kelompoknya, dan bahan-bahan yang tersedia.	Kelompok	30 menit
15. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya dan produk yang dihasilkan	Klasikal	5 menit
16. Guru membagikan LKPD 5.4 Penilaian Makanan Berbahan Dasar Lokal 17. Peserta didik memberikan penilaian terhadap produk kelompok lain dan guru memberikan reward kepada kelompok dengan nilai tertinggi 18. Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk memperbaiki produk dengan cara memperbaiki terlebih dahulu langkah-langkah kerja.	Kelompok	10 menit
19. Peserta didik melakukan evaluasi proyek terutama dalam hal: <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian antara rancangan, pelaksanaan dan hasil. • Keefektifan waktu • Keefektifan penggunaan alat dan bahan. 		10 menit
20. Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya merencanakan sebuah proyek untuk		5 menit

mengembangkan keterampilan IPS dan sikap sosial		
Kegiatan Penutup		5 menit
<p>21. Peserta didik melakukan refleksi terkait keterampilan apa saja yang telah didapat dari kegiatan pembelajaran di kertas metaplan.</p> <p>(Catatan: Gali tentang kemampuan berkomunikasi, menyampaikan gagasan, kreatifitas, inovasi, kerjasama antar anggota dan kemampuan mengestimasi)</p> <p>22. Guru memberikan penguatan bahwa banyak SDA yang bisa diolah sehingga nilainya bertambah.</p>		
Waktu		90 menit

LKPD 5.1 - Pedoman Wawancara

Tiap kelompok mewawancarai kelompok lain untuk menentukan produk yang akan dibuat dengan berpandu pada pertanyaan berikut:

Aspek	Pertanyaan
Bahan Dasar	Makanan berbahan dasar apa yang anda sukai?
Rasa	Rasa yang bagaimana yang anda sukai?
Tampilan	Bagaimana tampilan yang anda sukai?
Inovasi (Bentuk)	Apakah anda menyukai makanan dengan bentuk yang berbeda dari sebelumnya? Jika ya, bentuk seperti apa?
Inovasi (rasa)	Apakah anda menyukai makanan yang rasa yang berbeda dari sebelumnya? Jika ya, rasa seperti apa?
Harga	Berapa kisaran harga yang anda harapkan untuk dapat membeli makanan tersebut?

Hasil wawancara

	Bahan Dasar	Rasa	Tampilan	Inovasi bentuk	Inovasi Rasa	Harga
Responden 1						
Responden 2						
Responden 3						
Responden 4						
Responden 5						

Kesimpulan

Buatlah kesimpulan dari wawancara berdasarkan kriteria berikut:

1. pilihan yang paling banyak
2. menghasilkan keuntungan
3. Kesanggupan membuat produk tersebut

LKPD 5.2 Rancangan Produk

Nama Produk :

Bahan yang dibutuhkan:

Nama Bahan	Cara mendapatkan	Perkiraan Harga (jika dibeli)
Total Biaya		

Alat yang digunakan:

Nama alat	Di siapkan oleh

Langkah-langkah kerja:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

LKPD 5.3

Lembar Kerja Proyek

Muatan Pembelajaran : IPS
Nama Kegiatan/Proyek :
Tanggal pelaksanaan :
Waktu yang dibutuhkan :menit
Nama Kelompok : _____
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Sepuluh menit pertama

Sepuluh menit kedua

Sepuluh menit ketiga

LKPD 5.4

Penilaian Makanan Berbahan Dasar Lokal

Kelompok :

Jenis Produk:

Aspek yang dinilai	Catatan Penilaian		
	1 Tidak enak	2 Sedang	3 Enak
Rasa			
Tampilan			
Inovasi Bentuk			
Inovasi rasa			
Harga			
Jumlah			

Kelompok :

Jenis Produk:

Aspek yang dinilai	Catatan Penilaian		
	1 Tidak enak	2 Sedang	3 Enak
Rasa			
Tampilan			
Inovasi Bentuk			
Inovasi rasa			
Harga			
Jumlah			

Kelompok :

Jenis Produk:

Aspek yang dinilai	Catatan Penilaian		
	1 Tidak enak	2 Sedang	3 Enak
Rasa			
Tampilan			
Inovasi Bentuk			
Inovasi rasa			
Harga			
Jumlah			



LKP 5.1:

Diskusi Pemodelan *Project Based Learning*

Peserta telah melaksanakan kegiatan modelling atau pemodelan kegiatan pembelajaran selama 60 menit. Fasilitator telah meminta agar peserta mengamati langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Berdasarkan hal tersebut, jawablah pertanyaan berikut ini:

1. Langkah apa yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut?
2. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran model Project based learning tersebut?
3. Keterampilan IPS apa sajakah yang berkembang?
4. Sikap Sosial apa sajakah yang berkembang?

1. Langkah-langkah guru dan peserta didik

Langkah kerja/sintak	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik

2. Ciri khas pembelajaran model Project based learning

--

3. Keterampilan IPS yang berkembang

Keterampilan IPS yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran

4. Sikap sosial yang berkembang

Sikap sosial yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran

IT 5.1

**Langkah kegiatan Pembelajaran yang dilakukan peserta didik dan guru
dalam pembelajaran model *Project Based Learning***

Langkah Kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta didik	Bentuk Kegiatan dalam Skenario
Pertanyaan mendasar	Guru menyampaikan pertanyaan tentang hasil sumber alam yang bisa dimanfaatkan	Menjawab pertanyaan guru	Guru menunjukkan gambar/video mengenai sumber daya alam
Mendesain perencanaan produk	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk membuat produk	Memilih bahan-bahan
Menyusun jadwal pembuatan	Guru membimbing siswa menyusun jadwal untuk menyelesaikan proyek	Peserta didik berdiskusi menyusun jadwal dalam rangka menyelesaikan proyek	Menyusun jadwal
Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan proyek	Guru memantau Hasil pekerjaan peserta didik	Peserta aktif menyelesaikan proyek	Kegiatan menyelesaikan proyek
Menguji Hasil	Guru meminta peserta didik melakukan uji rasa	Peserta didik melakukan uji rasa produk yang dihasilkan	Uji rasa hasil produk
Evaluasi Pengalaman Belajar.	Guru menanyakan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan	Siswa menyampaikan pengalaman belajar	Refleksi pengalaman belajar

Catatan:

Contoh langkah-langkah tersebut merupakan alternatif, peserta bisa memperkaya dan mengembangkan jawaban sesuai dengan pembelajaran model *Project based learning*



IT 5.2

**Contoh Keterampilan IPS dan sikap sosial yang berkembang
dalam pembelajaran model Project based learning**

Keterampilan IPS yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran
Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data	Menyampaikan pendapat dan menerima masukan dalam kelompok
Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita	Menyampaikan pendapat dalam kelompok, mempresentasikan hasil diskusi kelompok Peserta didik menentukan target pembeli dari produk yang akan dibuat Peserta didik mencari informasi dari wawancara tentang produk yang di sukai oleh konsumen/target pembeli.
Keterampilan menyusun pengetahuan baru	Menentukan langkah-langkah membuat produk Melakukan evaluasi proyek terutama dalam hal: <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian antara rancangan, pelaksanaan dan hasil. • Keefektifan waktu • Keefektifan penggunaan alat dan bahan.
Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok	Siswa berpartisipasi dalam membuat produk dari bahan-bahan lokal
Sikap Sosial yang berkembang	Kegiatan dalam pembelajaran
jujur,	Pada saat siswa melakukan penilaian terhadap produk kelompok lain
disiplin, bertanggung jawab,	Pada saat siswa menyelesaikan produk tepat waktu
peduli (toleran, gotong royong),	Pada saat siswa berbagi tugas dalam membuat produk

Catatan:

Contoh kemampuan yang berkembang tersebut merupakan alternatif, peserta bisa memperkaya dan mengembangkan jawaban sesuai dengan cirikhas pembelajaran model *discovery learning*

MATERI PRESENTASI UNIT 5



I Introduction – 5'

Latar Belakang

- Model pembelajaran *project based learning* merupakan wahana bagi siswa untuk menerapkan sejumlah kemampuan hasil belajar mereka.
- Model pembelajaran *project based learning* jarang diterapkan dalam pembelajaran IPS.
- *Project based learning* mengembangkan kemampuan melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk.

Tanoto PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

1. Memahami penerapan model pembelajaran *project based learning*.
2. Mengidentifikasi kemampuan-kemampuan yang dapat dikembangkan dalam penerapan model pembelajaran *project based learning*.

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan

Introduction - 5'

Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan

Connection – 5'

Urun gagasan atau pengalaman tentang Pembelajaran *Project Based Learning*

Extension – 5'

Fasilitator menyampaikan saran untuk mengamati pembelajaran di kelas (kelas sendiri atau guru lain) menggunakan kerangka pikir model *project based learning* untuk melihat Keterampilan IPS dan sikap sosial yang dikembangkan

Reflection – 5'

Peserta menjawab pertanyaan pada selembar kertas:
Apa saja langkah-langkah dalam model pembelajaran *project based learning*?
Keterampilan IPS dan Sikap Sosial apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*?

Application – 130'

• Kegiatan 1 : Modelling – 90'
• Kegiatan 2 : Pembahasan Pemodelan – 30'
• Kegiatan 3: Berbagi Hasil Diskusi 10'

Tanoto PINTAR

C Connection – 5'

Urun Pengalaman

1. Apa yang Bapak/Ibu ketahui tentang model Pembelajaran *project based learning*?
2. Apa sajakah contoh kegiatan pembelajaran IPS yang menunjukkan pembelajaran *project based learning*?

Tanoto PINTAR

A Application – 130'

Kegiatan 1: Modelling – 90'

1. Ikuti dan amatilah modeling pembelajaran
2. Fasilitator menjadi guru dan peserta menjadi peserta didik

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Pembahasan Pemodelan – 30'

Setelah mengalami sebagai peserta didik dalam pemodelan, diskusikan *secara berpasangan* pertanyaan berikut:

1. Langkah apa saja yang dilakukan peserta didik dan guru?
2. Bagaimana ciri khas dari pembelajaran tersebut?
3. **Keterampilan IPS** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?
4. **Sikap Sosial** apa sajakah yang berkembang pada kegiatan pembelajaran tersebut?

Kerjakan Pada kertas plano, gunakan LKP 5.1

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Berbagi hasil diskusi – 10'

1. Secara pleno, salah satu pasangan presentasikan hasil diskusi
2. Pasangan lain silahkan memberikan tanggapan
3. Tempelkan hasil diskusi di tempat yang disediakan
4. Lakukan kunjung karya
5. Beri komentar hasil diskusi pasangan lain yang dikunjungi

Tanoto PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

Jawablah pada selembar kertas!

1. Apa saja langkah-langkah dalam model pembelajaran *project based learning*?
2. **Keterampilan IPS dan Sikap Sosial** apa sajakah yang dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*?

Tanoto PINTAR

Penguatan

Langkah –langkah/ sintaks dari *project based learning* adalah:

1. Pertanyaan mendasar
2. Mendesain perencanaan produk
3. Menyusun jadwal pembuatan
4. Memonitoring Keaktifan dan Perkembangan proyek
5. Menguji Hasil
6. Evaluasi Pengalaman Belajar.

Ciri khas model *project based learning* adalah penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan, hingga menghasilkan produk.

Tanoto PINTAR

Penguatan

Keterampilan IPS yang perlu dikembangkan:

- Keterampilan mendapatkan informasi dan mengolah data
- Keterampilan menyampaikan gagasan, argumen, dan cerita
- Keterampilan menyusun pengetahuan baru
- Keterampilan berpartisipasi dalam kelompok

Adapun sikap sosial yang perlu dikembangkan: jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli (toleransi, gotong royong), dan percaya diri

Bagikan IT 5.1 dan 5.2

Tanoto PINTAR

E Extention – 5'

Saran tindak lanjut:

1. Amatilah pembelajaran di kelas (kelas sendiri atau guru lain) dengan menggunakan kerangka pikir model *project based learning*!
2. **Keterampilan IPS dan sikap sosial** apa sajakah yang berkembang selama proses pembelajaran tersebut berlangsung

Tanoto PINTAR

UNIT 6
PRAKTIK MENGAJAR

UNIT 6

PRAKTIK MENGAJAR (630 menit)



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



Pendahuluan

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

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

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



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta dapat:

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



Petunjuk Umum

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



Sumber dan Bahan

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

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



Waktu 630'

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



Garis Besar Kegiatan (630')

<p>Introduction – (10')</p> <p>Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan</p>	<p>Connection – (15')</p> <p>Mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari</p>	<p>Application – (590')</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan skenario • Simulasi pembelajaran • Praktik mengajar di sekolah • Penulisan refleksi mengajar 	<p>Reflection – (10')</p> <ul style="list-style-type: none"> • Refleksi Pelajaran yang dipetik <p>Hal yang masih membingungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penguatan 	<p>Extension – (5')</p> <p>Mencoba kembali skenario di sekolah masing-masing atau membuat dan mempraktikkan skenario baru yang mengakomo dasi gagasan hasil pelatihan</p>
---	---	---	--	--



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I Introduction (5 menit)

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

C Connection (15 menit)

Kegiatan: Mengingat Kembali Materi yang Dipelajari

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

Catatan untuk Fasilitator

Hal-hal yang telah dipelajari peserta dalam pelatihan adalah:

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

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Keterampilan IPA

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

Proses: Kerja Ilmiah

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

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Keterampilan IPS

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

Sikap Sosial

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

Pemodelan pembelajaran

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

3. Matematika

Keterampilan: Koneksi, Komunikasi, Representasi, dan Penalaran

Proses: Menyelidiki dan menemukan, memecahkan masalah

4. Bahasa Indonesia

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

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

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

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

A *Application* (590 menit)

Kegiatan 1: Merancang Skenario Pembelajaran - (250')

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

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

Ingatkan peserta bahwa:

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

Kegiatan 2: Membahas Skenario - (40')

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

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

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

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

Catatan untuk Fasilitator

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

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

Catatan untuk Fasilitator

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

(5) Fasilitator mengingatkan bahwa:

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

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

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

Catatan untuk Fasilitator

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

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (60')

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

R

Reflection (10 menit)

Refleksi

Fasilitator mengajukan pertanyaan berikut.

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

Penguatan

Fasilitator menyampaikan bahwa:

- Praktik mengajar sangat penting dalam suatu pelatihan pembelajaran.
- Praktik mengajar memberikan pengalaman konkret bagaimana berbagai gagasan yang dipelajari dalam pelatihan 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 dalam mengajar

E

Extension (5 menit)

Peserta diminta untuk:

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



Lembar Kerja Peserta 6.1

Skenario Pembelajaran

Mata Pelajaran :

KD :

Indikator :

Tujuan Pembelajaran :

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

I = Individual; Ps = Pasangan; Klp = Kelompok



Lembar Kerja Peserta 6.2

Lembar Pengamatan Pembelajaran

No.	Aspek yang Diamati	Catatan Hasil Pengamatan
GURU		
1.	Mengajukan pertanyaan yang mendorong siswa berbuat untuk menjawabnya	
2.	Meminta siswa untuk <ul style="list-style-type: none"> - memberi komentar; dan/atau - menjawab pertanyaan siswa lain; dan/atau - menjawab langsung pertanyaan siswa 	
3.	Merespons siswa	
4.	Menggunakan sumber belajar yang bervariasi, termasuk lingkungan	
5.	Memberi pembelajaran yang menghasilkan karya siswa	
6.	Memberi kesempatan kpd siswa untuk bertanya/berpendapat/menyampaikan gagasan	
7.	Lainnya:	

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

Catatan:

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

MATERI PRESENTASI UNIT 6



UNIT 6
PRAKTIK MENGAJAR (630')

I Introduction – 5'

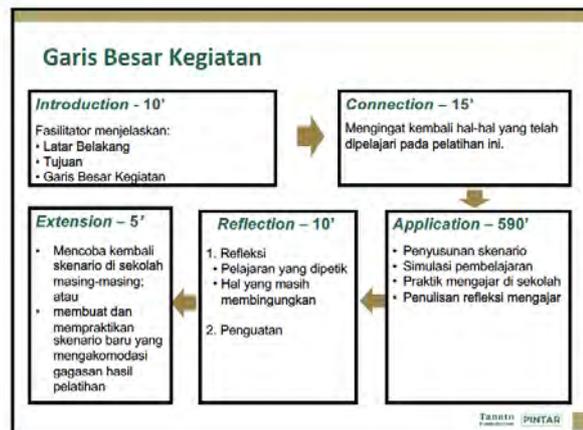
Latar Belakang

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

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

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



C Connection – 15'

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

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

C Connection – 15'

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

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

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

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

Tanoto PINTAR

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

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

Tanoto PINTAR

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

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

Tanoto PINTAR

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

Kerja tim 2 orang berdasarkan kelas dan mata pelajaran.

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

Tanoto PINTAR

Mohon diingat

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 2: Membahas Skenario – (40')

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

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

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Simulasi dan Perbaiki Skenario (100')

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

Tanoto PINTAR

Catatan/Pengalaman dari pelatihan yang lalu.

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 4: Praktik Mengajar (140')

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (60')

- Tulislah refleksi mengajar (Individual).

Topik: Kelas: SD/MI/SMP/MTs

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

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 5: Refleksi Mengajar (lanjutan)

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

Tanoto PINTAR

R Reflection – 10'

Refleksi

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

Tanoto PINTAR

Penguatan

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

Tanoto PINTAR

E *Extention* – 5'

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

Tanoto PINTAR



UNIT 7
RENCANA TINDAK LANJUT

UNIT 7 RENCANA TINDAK LANJUT (60 menit)



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



Pendahuluan

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

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



Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

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



Sumber dan Bahan

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

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



Waktu - 60'

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



Garis Besar Kegiatan (60')

<p>Introduction – (5')</p> <p>Fasilitator menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, dan Garis Besar Kegiatan</p>	<p>Connection – (10')</p> <p>Ungkap pengalaman/ gagasan tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pelajaran yang diperoleh dari pelatihan ini - kegiatan yang akan dilakukan 	<p>Application – (35')</p> <p>Kegiatan 1: Menyusun rencana tindak lanjut-individual</p> <p>Kegiatan 2: Berbagi gagasan RTL dan komentar</p> <p>Kegiatan 3: Perbaikan RTL, jika perlu</p>	<p>Reflection – (5')</p> <p>Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengapa RTL penting? • Apa sifat penting RTL? <p>Penguatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya penerapan hasil pelatihan 	<p>Extension – (5')</p> <p>Saran untuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • segera menerapkan hasil pelatihan, tidak menundanya • saling berbagi pengalaman
--	---	---	--	--



Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I **Introduction (5 menit)**

(1) Fasilitator menyampaikan latar belakang, yaitu:

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

(2) Fasilitator menyampaikan tujuan dan garis besar kegiatan.

C **Connection (10 menit)**

Kegiatan: Urun Pengalaman

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

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

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

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

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

Matematika

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

Bahasa Indonesia

- Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- Unit 2: Mengembangkan Pemahaman dengan *Grafic Organizer*
- Unit 3: Strategi Menentukan Gagasan Utama
- Unit 4: Kecakapan Literasi Visual
- Unit 5: Memahami Teks Prosedur
- Unit 6: Praktik Mengajar

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

- Unit 1: Kajiulang Penerapan Hasil Pelatihan 1
- Unit 2: Apa dan Mengapa Literasi
- Unit 3: Membuat *Big Book*
- Unit 4: Membaca Bersama
- Unit 5: Membaca Terbimbing
- Unit 6: Praktik Mengajar

Catatan untuk Fasilitator

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

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

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

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

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

A Application (35 menit)

Kegiatan 1: Menyusun Rencana Tindak Lanjut (20')

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

Catatan untuk Fasilitator

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

Kegiatan 2: Berbagi Gagasan (10 menit)

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

Kegiatan 3: Perbaiki RTL (5 menit)

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

R

Reflection (5 menit)

Refleksi

Fasilitator mengajukan pertanyaan berikut.

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

Catatan untuk Fasilitator

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

Penguatan

Fasilitator menyampaikan hal-hal berikut.

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

E

Extension (5 menit)

(1) Fasilitator menyarankan peserta agar:

- Segera mengadakan pertemuan dengan Kepala Sekolah untuk membahas RTL ini;
- Segera menerapkan hasil pelatihan, tidak menunda.
- Saling bertukar pengalaman penerapan hasil pelatihan tersebut dengan teman khususnya terkait keberhasilan dan tantangan yang dihadapi.

(2) Fasilitator menyampaikan pula beberapa pernyataan yang diharapkan MENGGUGAH semangat peserta untuk melakukan pembaharuan/perbaikan dalam pendidikan, khususnya di sekolah, yaitu bahwa:

- *Think big, plan small, act now* = Berpikirlah besar, buat rencana yang sederhana, dan bertindaklah sekarang (Jangan dinanti-nanti).
Misal, kita, guru, sedang memajukan bangsa (*Think big*), daripada 'ah saya hanya guru SD/MI (*Think small*) saya akan menerapkan langkah ilmiah dalam mengajar IPA (*Plan small*), dan akan saya laksanakan langsung setelah pelatihan (*Act now*);
- Dalam pendidikan yang penting adalah 'peningkatan', bukan 'kesempurnaan': Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, dan hari esok harus lebih baik dari hari ini.



Lembar Kerja Peserta 7.1 Rencana Tindak Lanjut – Individual

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

	Bulan:				Bulan:				Bulan:			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	*)											

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

MATERI PRESENTASI UNIT 7



UNIT 7
RENCANA TINDAK LANJUT
(60')

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 PINTAR

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta mampu:

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

Tanoto PINTAR

Garis Besar Kegiatan



Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman - Ilmu Pegetahuan Alam (IPA)

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

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman - Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS)

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

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman - Matematika

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

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman – Bahas Indonesia

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

Tanoto PINTAR

C Connection – 10'

Ungkap Pengalaman – Kelas Awal

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

Tanoto PINTAR

A Application – 35'

Kegiatan 1: Menyusun Rencana Tindak Lanjut (20')

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 PINTAR

Kegiatan 2: Berbagi Gagasan – (10')

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

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

Tanoto PINTAR

Kegiatan 3: Perbaiki RTL (5')

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

Tanoto PINTAR

R Reflection – 5'

Refleksi

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

Tanoto PINTAR
Foundation

Penguatan

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

Tanoto PINTAR
Foundation

E Extention – 5'

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

Tanoto PINTAR
Foundation

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

Dalam Pendidikan:

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

Tanoto PINTAR
Foundation



Unit Mendokumentasikan dan
Mendiseminasikan
Praktik yang Baik

Unit Mendokumentasikan dan Mendiseminasikan Praktik yang Baik

Mendokumentasikan Praktik Baik – 2'



Cover Depan Buku Praktik Baik

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

Bagaimana Proses Mewujudkannya? – 3'

- Pada pelatihan Modul II, pasca praktik mengajar akan ada sesi Comms: Memfoto, Menulis, & Mendiseminasikan Praktik Baik.
- Bapak dan Ibu diharapkan memfoto kegiatan **praktik mengajar** dengan HP/gawai masing-masing.
- Objek yang difoto memperlihatkan **siswa aktif belajar, pendampingan guru di kelompok kecil, lembar kerja/penugasan, & hasil kerja siswa.**
- 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



Jambi Edisi II - Apr | Kalimantan Edisi II - Mei | Nasional Edisi III - Jun | Jateng Edisi II - Mei | Sumut Edisi II - Jun | Riau Edisi II - Draft Jul

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

Unit Mendokumentasikan dan Mendiseminasikan Praktik yang Baik

FORUM PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIKAN

f Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan

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

Satu Buku Satu Siswa oleh Fasda Mutia Lafrida

27 November 2018

5 Januari 2019

28 Maret 2019

Penyebaran di Media Massa

Menginspirasi Pengajaran Metode Belajar Mula Rangsang Minat Belajar Matematika Pakai Domat

KOMPAS.com

"Program Pintar": Ini 5 Strategi Dosen Tumbuhkan Minat Baca

1. Membaca setiap hari
2. Membaca minimal 5 Buku

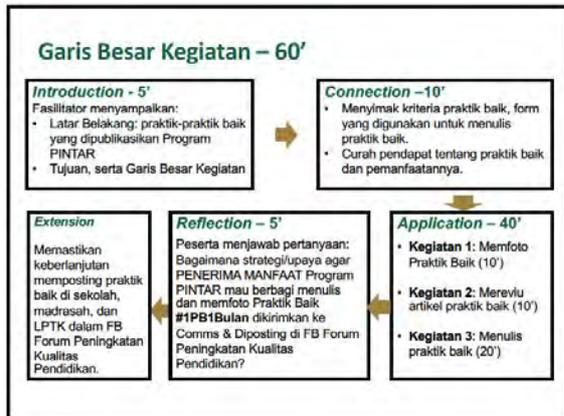
Postingan di FB Forum Peningkatan Kualitas Pendidikan

Ministeri Pendidikan dan Kebudayaan

Tujuan

Setelah mengikuti sesi ini, peserta:

1. Memfoto praktik baik dengan gawai (HP)
2. Menulis artikel praktik baik sebagai bahan diseminasi praktik 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? <small>Uraikanlah indikator apa yang menjadi tujuan yang harus di capai?</small>	MENGAPA? TUJUAN PEMBELAJARAN?
5. BAGAIMANA? <small>Uraikanlah strategi, metode, media, sumber belajar, dan lain-lain yang digunakan?</small>	BAGAIMANA?
6. HASIL/DAMPAK? <small>Uraikanlah hasil yang telah tercapai?</small>	HASIL/DAMPAK?
7. SIAPA?	SIAPA?
8. YG PERLU DITINGKATKAN? <small>Uraikanlah aspek apa yang perlu ditingkatkan?</small>	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?

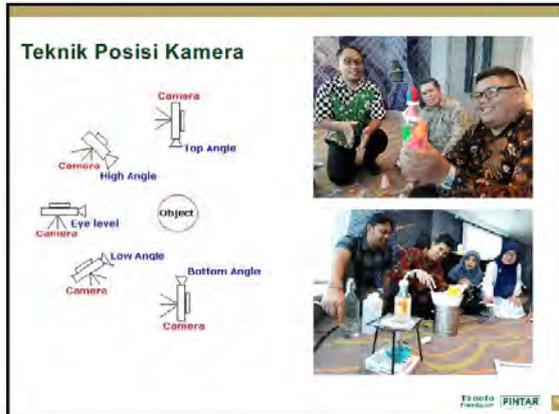
A Application – 40'

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.



Praktik Memfoto – 5'

Kirimkan Hasilnya Ke Nomor WA

.....

Kegiatan 2: Mereviu Artikel Praktik Baik – 10'

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

Kegiatan 3: Menulis Praktik Baik – 20'

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

R Reflection – (5')

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

Tuliskan dalam satu kertas post it

E *Extension*

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





HEAD OFFICE:

Jl. MH Thamrin No. 31

Jakarta 10230

Tel: +62 21 392 3189

Fax: +62 21 392 3324

pintar_jkt@tanotofoundation.org

 Tanoto Foundation

 @TanotoEducation

 @TanotoEducation

 Tanoto Foundation

 www.tanotofoundation.org