

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 1

Nama	Caroline Alexandra Najoan	Jenjang/Kelas	SD / 3	IND.B.SEA.3.3
Asal sekolah	Sekolah Arunika Waldorf	Mapel	Bahasa Indonesia	
Alokasi waktu	1 pertemuan 30 menit Kegiatan ini dapat berdiri sendiri atau digunakan dalam rangkaian tiga kegiatan yang berkesinambungan (Binatang, Sahabatku yang Unik dan Menarik 1, 2, dan 3 → total waktu 150 menit).	Jumlah siswa	28	
Profil pelajar Pancasila yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none">Bergotong-royong - Komunikasi: Menyimak dan memahami secara akurat apa yang diucapkan (ungkapan pikiran, perasaan, dan keprihatinan) orang lain, serta menyampaikan pesan menggunakan berbagai simbol dan media kepada orang lain.	Model pembelajaran	Tatap muka	
Fase	B	Domain Mapel	Menyimak	
Tujuan Pembelajaran	3.3. Pelajar mampu memahami instruksi permainan anak yang disampaikan secara lisan sehingga mampu berpartisipasi dalam permainan tersebut dengan benar.			
Kata kunci	Kerjasama permainan			
Deskripsi umum kegiatan	Siswa berlatih menyimak melalui penyampaian instruksi berlapis permainan “Darat, Laut, Udara” .			
Materi ajar, alat, dan bahan	1. Buku fisik atau elektronik terkait tema binatang 2. Kartu bergambar binatang buatan sendiri			
Sarana Prasarana	1. Ruang yang memadai untuk bermain (kelas yang diatur meja kursinya, aula, pendopo, halaman sekolah, dll			

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 1

Caroline Najoran, Sekolah Arunika Waldorf, September 2020

KODE PERANGKAT	FASE	JENJANG	KELAS	JUMLAH SISWA	KATEGORI	MODEL PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
IND.B.SEA.3.3	B	SD	3	28 orang	Siswa reguler	Tatap muka	30 menit

Ketersediaan materi:

- a. Pengayaan untuk siswa CIBI atau yang berprestasi tinggi: TIDAK
- b. Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep: TIDAK

TUJUAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none">Menyimak	3.3. Pelajar mampu memahami instruksi permainan anak yang disampaikan secara lisan sehingga mampu berpartisipasi dalam permainan tersebut dengan benar.	<ul style="list-style-type: none">Bergotong-royong - Komunikasi: Menyimak dan memahami secara akurat apa yang diucapkan (ungkapan pikiran, perasaan, dan keprihatinan) orang lain, serta menyampaikan pesan menggunakan berbagai simbol dan media kepada orang lain.

Konsep utama yang akan dipelajari dan pertanyaan inti (essential question)

- Bagaimana siswa bisa belajar memahami dan mengikuti instruksi permainan dengan tepat?
- Bentuk instruksi, stimulasi, pengondisian kelas seperti apa yang bisa membantu siswa memahami dan mengikuti instruksi permainan dengan tepat?

Pengetahuan dan/atau keterampilan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki siswa sebelum mempelajari topik ini?

3.1. Pelajar memahami instruksi bertingkat yang disampaikan oleh orang lain secara lisan.

SARANA PRASARANA

FASILITAS YANG DIBUTUHKAN	LINGKUNGAN BELAJAR	CATATAN TAMBAHAN UNTUK GURU
Tidak ada yang spesifik	<p>Ruang kelas.</p> <p>Alternatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kursi meja di geser ke dekat tembok sehingga ada ruang untuk permainan dan diskusi, lalu dikembalikan lagi untuk kegiatan menulis. Bila ada ruang luas untuk permainan dan diskusi (aula, pendopo, halaman, dll) bisa juga dimanfaatkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Pertimbangkan waktu yang dibutuhkan bila menggunakan ruang atau susunan kursi yang berbeda saat permainan dan diskusi. Bila terlalu merepotkan dan suasana jadi kurang kondusif, guru tidak perlu pindah ruangan atau mengubah susunan kursi. Pengondisian siswa di awal kegiatan bisa membantu mereka untuk tetap tertib bila ada perpindahan ruang atau susunan kursi. Mereka pun bisa dilibatkan untuk membereskan kursi dan saling mengingatkan untuk tetap tertib.

ASESMENT

Bagaimana guru menilai ketercapaian Tujuan Pembelajaran?	Jenis asesmen:
<input type="checkbox"/> Asesmen individu <input type="checkbox"/> Asesmen kelompok <input type="checkbox"/> Keduanya	<input type="checkbox"/> Performa (presentasi, drama, pameran hasil karya, dsb.) <input type="checkbox"/> Tertulis (tes objektif, esai)

KEGIATAN PEMBELAJARAN UTAMA

Pengaturan siswa:	Metode:
<input type="checkbox"/> Individu <input type="checkbox"/> Berpasangan <input type="checkbox"/> Berkelompok (> 2 orang)	<div> <input type="checkbox"/> Diskusi <input type="checkbox"/> Presentasi <input type="checkbox"/> Demonstrasi <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Eksperimen </div> <div> <input type="checkbox"/> Eksplorasi <input type="checkbox"/> Permainan <input type="checkbox"/> Ceramah <input type="checkbox"/> Kunjungan lapangan <input type="checkbox"/> Simulasi </div>

MATERI AJAR, ALAT DAN BAHAN

Materi atau sumber pembelajaran yang utama	Alat dan bahan yang diperlukan	Perkiraan biaya
Buku-buku fisik atau elektronik yang berkaitan dengan binatang sesuai dengan ketersediaan di sekolah masing-masing.	Kartu gambar binatang beserta namanya yang ditulis dengan jelas. Jenis binatangnya terbagi dua: Kelompok jenis binatang yang dekat dengan manusia (dipelihara, ditenakkan, membantu kerja manusia) misalnya kucing, kelinci, kambing, sapi, kuda, kerbau. Kelompok jenis binatang yang hidup liar, disesuaikan dengan daerah masing-masing, misalnya gajah sumatera, harimau sumatera, anoa, orang utan, burung cendrawasih, banteng, badak	<ol style="list-style-type: none">Karton bekas kemasan makananSpidol warna 12 warna @ Rp 11.500,00 (milik kelas))Kertas HVS atau kertas gambar Rp 28.000,00 untuk 100 lembar (sisanya dipakai kegiatan lain)Pensil warna 24 warna @ Rp 11.500,00 (milik kelas)Spidol hitam kecil @ Rp 1.200,00 (milik kelas)Gunting @ Rp 10.000,00 (milik kelas)Lem putih @ Rp 9.500,00 (untuk satu kelas, sisanya bisa dipakai kegiatan lain)

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- Mencari tahu tentang jenis binatang berikut:
 1. Binatang khas di daerah masing-masing, misalnya berbagai jenis hewan laut untuk sekolah di kepulauan atau dekat pantai (misalnya, burung camar, penyu, kepiting, ikan, dll), berbagai jenis hewan hutan untuk sekolah yang dekat dengan pegunungan (monyet, burung pemakan buah dan serangga, kijang, dll).
 2. Binatang yang umum dipelihara di tempat tinggal siswa (baik yang digunakan untuk mencari nafkah maupun untuk kesenangan), misalnya kambing, ayam, kuda, kerbau, kelinci, kucing, hamster.
 3. Binatang khas Indonesia, misalnya, banteng di Jawa Tengah, harimau di Sumatera, orang utan di Kalimantan, cendrawasih di Papua, dll
- Mengingat kembali aturan permainan “Darat, laut, udara”
- Menyiapkan kartu bergambar binatang dan/atau buku-buku yang berkaitan dengan binatang
- Menyiapkan lembar untuk asesmen dan catatan pengamatan pembelajaran siswa.
- Menyiapkan susunan duduk di kelas, sehingga ada ruang untuk permainan dan diskusi (bila memungkinkan)

Urutan kegiatan pembelajaran dalam 1 sesi pembelajaran (tatap muka ataupun PJJ)

PERMAINAN: Alokasi waktu 30 menit

- Guru membuka kegiatan (salam pembuka, doa, dll)
- Guru mengajak siswa untuk mengingat kembali binatang-binatang yang sudah mereka kenal.
Pertanyaan pemancing:
 1. Binatang apa saja yang kamu temui hari ini?
 2. Binatang apa yang bisa terbang/berenang/merayap/berlari cepat/bernyanyi dll?Guru dapat menggunakan kartu gambar binatang untuk menggugah ingatan para siswa dalam kegiatan pembuka ini.
- Guru mengajak siswa untuk bermain: “Darat, Air, Udara”.
- Guru menjelaskan aturan permainan:
 1. Semua siswa duduk dalam lingkaran besar, bisa di kursi atau di lantai. Pastikan semua siswa sudah tenang dan siap menyimak.
 2. Guru menjelaskan cara bermain pada para siswa, beri kesempatan bagi siswa untuk bertanya bila ada yang belum dipahami
 3. Guru memulai permainan dengan mengarahkan telapak tangan untuk menunjuk setiap siswa secara bergantian sambil menyebutkan “Darat, laut, udara, darat, laut, udara...” dan berhenti pada salah satu siswa.
 4. Siswa yang mendapat giliran menyebutkan nama binatang beserta ciri-ciri khasnya. Bila siswa mendapatkan kata “darat” maka siswa menyebutkan binatang yang hidup di darat. Bila mendapatkan kata “air”, siswa menyebutkan binatang yang hidup di air, Bila siswa mendapatkan kata “udara”, ia menyebutkan binatang yang bisa terbang. Contoh permainan:
 - Siswa A mendapatkan kata “udara”, ia bisa menjawab burung merpati, cirinya mempunyai sayap dan paruh, bisa terbang tinggi, bisa bertelur.
 - Siswa B mendapatkan kata “darat”, maka jawabannya bisa gajah, cirinya mempunyai belalai, kakinya empat, telinganya sangat lebar
 - Siswa C mendapatkan kata “air”, ia bisa memilih jawaban katak, dengan ciri matanya besar, kakinya berselaput, bunyinya krokrok, krokrok

Pertanyaan refleksi untuk guru:

1. Apakah instruksi yang diberikan guru memadai untuk tahapan pembelajaran siswa (terlalu sulit, terlalu mudah, atau sudah tepat)?
2. Apakah respon siswa terhadap kegiatan sesuai dengan ekspektasi? Mengapa demikian? Apakah yang bisa dilakukan berbeda?
3. Apakah semua siswa mendapatkan giliran untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan?
4. Adakah cara baru yang digunakan untuk mendorong siswa yang kurang atau belum aktif?

Pertanyaan refleksi untuk siswa:

1. Bagaimana perasaanmu saat bermain “Darat, Laut, Udara”?
2. Apakah kamu sudah bisa membedakan binatang yang hidup di darat, air, dan yang bisa terbang?
3. Apakah kamu menyukai permainan ini? Mengapa demikian?

Catatan:

Siswa bisa saja memberi jawaban kurang tepat, jika terjadi tak perlu segera dibetulkan. Ajak untuk mengingat kembali nama binatang dan cirinya sehingga siswa tidak merasa disalahkan. Dalam asesmen, fokus pada kemampuan siswa menyampaikan deskripsi lisan, bukan pada ketepatan jawaban jenis binatang.

5. Beberapa siswa bisa diberi giliran untuk menjadi pemimpin permainan
6. Pertanyaan refleksi dapat ditulis jawabannya di buku catatan di akhir kegiatan.



Asesmen Utama:

Pengamatan terhadap respon siswa terhadap instruksi berlapis yang diberikan guru dan jalannya permainan:

Menyimak	4	3	2	1
3.3. Pelajar mampu memahami instruksi permainan anak yang disampaikan secara lisan sehingga mampu berpartisipasi dalam permainan tersebut dengan benar. .	Peserta didik dapat segera memahami instruksi permainan yang disampaikan lisan tanpa pengulangan dan melaksanakannya dengan tepat	Peserta didik bisa memahami instruksi permainan yang disampaikan lisan tanpa pengulangan tapi ragu untuk melaksanakannya (masih bertanya untuk meyakinkan diri)	Peserta didik memerlukan pengulangan untuk memahami instruksi permainan yang disampaikan lisan dan masih melakukan kekeliruan saat melaksanakan	Peserta didik masih kesulitan memahami instruksi permainan yang disampaikan lisan meskipun sudah diulangi, disederhanakan, dan disampaikan secara bertahap oleh guru.

Asesmen lain yang bisa dilakukan jika dirasa perlu:

Berbicara dan mempresentasikan	4	3	2	1
3.2. Pelajar dapat memberikan respon lisan yang tepat sesuai konteks.	Peserta didik dengan lancar menyebutkan nama binatang dan mendeskripsikannya secara detail	Peserta didik dapat menyebutkan nama binatang dan memberi deskripsi sederhana	Peserta didik dapat menyebutkan nama binatang tapi belum dapat mendeskripsikannya .	Peserta didik kesulitan menyebutkan nama binatang dan mendeskripsikannya

Umpan Balik Siswa:

Guru dapat mengajukan pertanyaan untuk memberikan umpan balik bagi siswa:

1. Bagaimana pendapatmu tentang permainan kali ini? Apa yang bisa menjadikan permainan ini lebih menyenangkan?
2. Apakah kamu mengalami kesulitan ketika bermain? Bagaimana kamu mengatasinya?

Pengayaan:

1. Siswa diberikan kesempatan untuk menjelaskan kembali cara bermain/instruksi “Darat, Laut, dan Udara” kepada teman lain atau kelompok kecil. Guru bisa mengatur berapa poin instruksi yang dijelaskan kembali oleh siswa (bisa satu, sebagian, atau keseluruhan rangkaian instruksi).
2. Siswa bisa mencoba bermain dalam kelompok kecil dan bergantian memimpin permainan.
3. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin jalannya permainan dalam kelompok besar/kelas
4. Siswa mendapat kesempatan untuk memodifikasi permainan (misalnya, mengganti kriteria “darat, laut, udara” menjadi “asam, asin, manis” dan jawaban yang disebutkan diganti dari nama binatang menjadi nama jenis makanan).

Remedial:

1. Siswa bisa mencoba bermain dalam kelompok kecil dan bergantian memimpin permainan.
2. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin jalannya permainan dalam kelompok besar/kelas
3. Siswa mendapat kesempatan untuk memodifikasi permainan (misalnya, mengganti kriteria “darat, laut, udara” menjadi “asam, asin, manis” dan jawaban yang disebutkan diganti dari nama binatang menjadi nama jenis makanan).

Langkah untuk siswa yang masih kesulitan/punya kebutuhan berbeda:

1. Untuk siswa yang belum mampu menyimak instruksi dan melakukannya dengan tepat, maka ia bisa mendapatkan penjelasan dari siswa lain yang sudah paham dan mampu melaksanakannya dengan tepat.
2. Guru dapat memberikan pengarahan sesuai kebutuhan untuk jangka waktu tertentu atau memberikan pertanyaan pemancing bagi siswa yang belum bisa memahami instruksi permainan.
3. Guru dapat menggunakan kartu gambar binatang untuk membantu siswa yang masih kesulitan mengikuti permainan untuk membantunya mengingat jenis-jenis binatang.
4. Guru mengulang kegiatan hingga sebagian besar siswa bisa terlibat aktif di dalamnya (bisa di hari yang sama atau di hari lain).

Daftar pustaka Referensi yang digunakan dalam pengembangan perangkat ajar

-				
Lembar kerja siswa	Bahan bacaan siswa	Bahan bacaan guru	Materi pengayaan	Materi untuk siswa yang kesulitan belajar
-	Buku bertema binatang baik fiksi maupun non fiksi sesuai ketersediaan di sekolah dan rumah masing-masing.	Artikel tentang binatang-binatang yang khas di daerah sekolah masing-masing.	--	--

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 2

Nama	Caroline Alexandra Najoan	Jenjang/Kelas	SD / 3	IND.B.SEA.3.2
Asal sekolah	Sekolah Arunika Waldorf	Mapel	Bahasa Indonesia	
Alokasi waktu	1 pertemuan 30 menit Kegiatan ini dapat berdiri sendiri atau digunakan dalam rangkaian tiga kegiatan yang berkesinambungan (Binatang, Sahabatku yang Unik dan Menarik 1, 2, dan 3 → total waktu 150 menit).	Jumlah siswa	28	
Profil pelajar Pancasila yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none">Kreatif - Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: Menghasilkan karya dan tindakan untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, mengapresiasi serta mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan diri dan orang lain.	Model pembelajaran	Tatap muka	
Fase	B	Domain Mapel	Berbicara dan Mempresentasikan	
Tujuan Pembelajaran	3.2. Memberikan respon lisan yang tepat sesuai konteks			
Kata kunci	Diskusi aktif			
Deskripsi umum kegiatan	Siswa berlatih mengungkapkan pengalaman, pengetahuan, pemahaman melalui diskusi yang kontekstual dan sesuai tatacara yang benar.			
Materi ajar, alat, dan bahan	1. Buku fisik atau elektronik yang berkaitan dengan tema binatang. 2. Kartu bergambar binatang.			
Sarana Prasarana	1. Ruang yang memadai untuk bermain (kelas yang diatur meja kursinya, aula, pendopo, halaman sekolah, dll			

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 2

Caroline Najoran, Sekolah Arunika Waldorf, September 2020

KODE PERANGKAT	FASE	JENJANG	KELAS	JUMLAH SISWA	KATEGORI	MODEL PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
IND.B.SEA.3.2	B	SD	3	28 orang	Siswa reguler	Tatap muka	30 menit

Ketersediaan materi:

- a. Pengayaan untuk siswa CIBI atau yang berprestasi tinggi: TIDAK
- b. Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep: TIDAK

TUJUAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none">Berbicara dan Mempresentasikan	3.2. Memberikan respon lisan yang tepat sesuai konteks	<ul style="list-style-type: none">Kreatif - Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal: Menghasilkan karya dan tindakan untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, mengapresiasi serta mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan diri dan orang lain

Konsep utama yang akan dipelajari dan pertanyaan inti (essential question)	Pengetahuan dan/atau keterampilan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki siswa sebelum mempelajari topik ini?
<ul style="list-style-type: none">Bentuk stimulasi seperti apa yang bisa membantu siswa aktif menceritakan kembali pengalamannya secara runtut dan jelas?Pengondisian diskusi seperti apa yang mendorong siswa menerapkan etika diskusi yang baik?	<ul style="list-style-type: none">Siswa sudah mendapatkan pengenalan cara berdiskusi dengan baik

SARANA PRASARANA

FASILITAS YANG DIBUTUHKAN	LINGKUNGAN BELAJAR	CATATAN TAMBAHAN UNTUK GURU
Tidak ada yang spesifik	<p>Ruang kelas atau ruang yang cukup luas dan nyaman untuk diskusi (pendopo, halaman, aula, dll)</p> <p>Alternatif:</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa duduk di kursi atau alas duduk dalam lingkaran. 	<ul style="list-style-type: none"> Pertimbangkan waktu yang dibutuhkan bila menggunakan ruang atau susunan kursi yang berbeda saat kegiatan. Bila terlalu merepotkan dan suasana jadi kurang kondusif, guru tidak perlu pindah ruangan atau mengubah susunan kursi. Pengondisian siswa di awal kegiatan bisa membantu mereka untuk tetap tertib bila ada perpindahan ruang atau susunan kursi. Mereka pun bisa dilibatkan untuk membereskan kursi dan saling mengingatkan untuk tetap tertib.

ASESMENT

Bagaimana guru menilai ketercapaian Tujuan Pembelajaran?	Jenis asesmen:
<input type="checkbox"/> Asesmen individu <input type="checkbox"/> Asesmen kelompok <input checked="" type="checkbox"/> Keduanya	<input checked="" type="checkbox"/> Performa (presentasi, drama, pameran hasil karya, dsb.) <input type="checkbox"/> Tertulis (tes objektif, esai)

KEGIATAN PEMBELAJARAN UTAMA

Pengaturan siswa:	Metode:	
<input checked="" type="checkbox"/> Individu <input type="checkbox"/> Berpasangan <input type="checkbox"/> Berkelompok (> 2 orang)	<input checked="" type="checkbox"/> Diskusi <input type="checkbox"/> Presentasi <input type="checkbox"/> Demonstrasi <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Eksperimen	<input type="checkbox"/> Eksplorasi <input type="checkbox"/> Permainan <input type="checkbox"/> Ceramah <input type="checkbox"/> Kunjungan lapangan <input type="checkbox"/> Simulasi

MATERI AJAR, ALAT DAN BAHAN

Materi atau sumber pembelajaran yang utama	Alat dan bahan yang diperlukan	Perkiraan biaya
a. Buku-buku fisik atau elektronik yang berkaitan dengan binatang sesuai dengan ketersediaan di sekolah masing-masing.	a. Kartu gambar binatang beserta namanya yang ditulis dengan jelas. Jenis binatangnya terbagi dua: Kelompok jenis binatang yang dekat dengan manusia (dipelihara, ditenakkan, membantu kerja manusia) misalnya kucing, kelinci, kambing, sapi, kuda, kerbau. Kelompok jenis binatang yang hidup liar, disesuaikan dengan daerah masing-masing, misalnya gajah sumatera, harimau sumatera, anoa, orang utan, burung cendrawasih, banteng, badak	a. Karton bekas kemasan makanan b. Spidol warna 12 warna @ Rp 11.500,00 (milik kelas) c. Kertas HVS atau kertas gambar Rp 28.000,00 untuk 100 lembar (sisanya dipakai kegiatan lain) d. Pensil warna 24 warna @ Rp 11.500,00 (milik kelas) e. Spidol hitam kecil @ Rp 1.200,00 (milik kelas) f. Gunting @ Rp 10.000,00 (milik kelas) g. Lem putih @ Rp 9.500,00 (untuk satu kelas, sisanya bisa dipakai kegiatan lain)

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- Mencari tahu tentang jenis binatang berikut:
 1. Binatang khas di daerah masing-masing, misalnya berbagai jenis hewan laut untuk sekolah di kepulauan atau dekat pantai (misalnya, burung camar, penyu, kepiting, ikan, dll), berbagai jenis hewan hutan untuk sekolah yang dekat dengan pegunungan (monyet, burung pemakan buah dan serangga, kijang, dll).
 2. Binatang yang umum dipelihara di tempat tinggal siswa (baik yang digunakan untuk mencari nafkah maupun untuk kesenangan), misalnya kambing, ayam, kuda, kerbau, kelinci, kucing, hamster.
 3. Binatang khas Indonesia, misalnya, banteng di Jawa Tengah, harimau di Sumatera, orang utan di Kalimantan, cendrawasih di Papua, dll
- Mempersiapkan pertanyaan pemancing untuk diskusi siswa.
- Menyiapkan kartu bergambar binatang dan/atau buku-buku yang berkaitan dengan binatang
- Menyiapkan lembar untuk asesmen dan catatan pengamatan pembelajaran siswa.
- Menyiapkan susunan duduk di kelas, sehingga ada ruang untuk diskusi (bila memungkinkan)

DISKUSI: Alokasi waktu 30 menit

- Pembuka hari (jika kegiatan merupakan kegiatan pertama) berupa salam, doa, dll.
- Siswa diajak untuk duduk dalam formasi setengah lingkaran menghadap pada guru.
- Setelah siswa siap menyimak dan mendengarkan, guru memimpin diskusi bersama siswa. Guru mengawali dengan mengajak siswa mengingat kembali permainan “Darat, Laut, Udara” atau menggunakan kartu bergambar binatang. Guru mengajak mereka mengingat kembali berbagai binatang yang pernah dikenal atau diketahui. Gunakan pertanyaan pemancing untuk menggulirkan diskusi.
- Siswa bergantian bercerita. Guru mengatur giliran dan jalannya diskusi agar tetap tertib dan menyenangkan.
- Pastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk bercerita.
- Untuk siswa yang belum aktif atau belum bisa memahami pertanyaan pemancing, guru dapat memberikan pertanyaan yang lebih sederhana atau membahasakan ulang pertanyaan yang sudah ada. Apresiasi setiap upaya mereka.
- Berikan kesempatan bagi para siswa untuk saling memberikan komentar atau bertanya, dengan mengikuti tatacara berdiskusi yang baik.
- Pertanyaan refleksi dapat ditulis jawabannya di buku catatan di akhir kegiatan.

Pertanyaan pemancing:

1. Binatang apa saja yang pernah kamu temui di dekat rumah atau sekolah?
2. Binatang apa saja yang pernah kamu pelihara?
3. Binatang apa saja yang pernah kamu lihat di buku atau film?
4. Binatang apa yang sangat besar?
5. Binatang apa saja yang sangat kecil?
6. Apakah semua binatang mempunyai kaki?
7. Apakah kamu suka/takut pada binatang tertentu? Mengapa demikian?

Pertanyaan reflektif untuk guru:

1. Apakah minat dan rasa ingin tahu siswa bisa muncul dalam diskusi ini? Mengapa demikian? Perlukah ada hal yang dilakukan berbeda?
2. Apakah pertanyaan pemancing bisa dipahami siswa sehingga memberikan jawaban yang kontekstual?
3. Apakah siswa mampu secara menyampaikan deskripsi lisan dengan jelas dan runtut?
4. Apakah siswa sudah mampu berdiskusi dengan etika yang baik?

Pertanyaan reflektif untuk siswa:

1. Bagaimana perasaanmu saat berdiskusi?
2. Apakah kamu sudah bisa bercerita tentang ciri-ciri berbagai jenis binatang yang pernah kamu temui?
3. Apakah kamu sudah bisa menuliskan nama binatang-binatang dengan tepat?

Catatan:

Bisa saja ada siswa yang belum banyak pengetahuan tentang binatang sehingga kesulitan untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Mereka bisa diberikan pertanyaan-pertanyaan umum yang lebih mudah.

Asesmen Utama:

Berbicara dan mempresentasikan	4	3	2	1
3.2. Memberikan respon lisan yang tepat sesuai konteks	Peserta didik selalu memberikan jawaban dan pendapat sesuai konteks.	Peserta didik sesekali memberikan jawaban dan pendapat sesuai konteks.	Peserta memberikan respon lisan tapi belum sesuai konteks.	Peserta didik belum terlibat aktif dalam diskusi dan Tanya jawab.

Asesmen lain yang bisa dilakukan bilamana dirasa perlu:

Berbicara dan mempresentasikan	4	3	2	1
3.3. Memahami dan mematuhi etika berdiskusi	Peserta didik sudah mampu menyampaikan jawaban dan pendapat di saat yang tepat, tanpa menyela orang lain yang sedang berbicara. Ia selalu ingat untuk mengangkat tangan untuk minta giliran berbicara.	Peserta didik sudah mampu menyampaikan jawaban dan pendapat tapi kadang lupa untuk mengangkat tangan saat ingin berbicara	Peserta didik sudah mampu menjawab dan memberikan pendapat, namun perlu diberi giliran oleh guru.	Peserta didik lebih banyak diam meskipun sudah dibantu diarahkan oleh guru atau terus menerus mendominasi jalannya diskusi, belum peka memberikan giliran bicara pada orang lain



Umpan Balik Siswa:

Guru dapat memberikan umpan balik kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan:

1. Apakah kamu ikut berpendapat dalam diskusi? → Jika siswa tidak ikut berpendapat, tanyakan alasannya dan bagaimana Guru dapat mengajaknya menemukan solusi
2. Apa yang menurutmu paling menarik dari diskusi tadi? Mengapa demikian? Apakah kamu akan mencari tahu lebih banyak tentang hal tersebut? Bagaimana caranya?

Pengayaan:

1. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan yang menggali lebih dalam pengetahuan atau pemahaman siswa. Misalnya: “Menurutmu, mana yang lebih sulit dipelihara, kucing atau gajah?” atau “Menurutmu, bagaimana cara kita menyayangi binatang?”. Guru dapat merangkai pertanyaan sesuai dengan pengenalan terhadap para siswanya.
2. Siswa bisa membuat gambar yang melukiskan binatang-binatang yang dikenalnya, lengkap dengan informasi tertulis yang lengkap.
3. Siswa mencari tahu lebih banyak tentang pokok bahasan dalam diskusi (misalnya, lewat buku atau bertanya pada orang tua di rumah).

Remedial:

1. Guru mengajak orang tua di rumah untuk mengulangi kegiatan dalam skala kecil, sehingga siswa yang kesulitan di kelas bisa mendapatkan pengulangan memadai sehingga bisa lancar menjawab pertanyaan secara kontekstual.
2. Pada orang tua siswa, guru menitipkan buku-buku referensi yang berkaitan dengan tema sehingga bisa menambah wawasan yang dibutuhkan untuk berdiskusi di kelas. Orang tua bisa mencari waktu untuk membacakannya dan berdiskusi singkat bersama siswa.

Langkah untuk siswa yang masih kesulitan/punya kebutuhan berbeda:

1. Siswa yang punya banyak cerita bisa menyampaikannya kepada guru dan teman-temannya ketika masih ada sisa waktu kegiatan atau diberi kesempatan setelah ia menyelesaikan tugas.
2. Siswa yang pemalu bisa diberikan kesempatan untuk bercerita ketika teman-teman lain sudah mulai bekerja mandiri. Bisa dengan cara yang halus sehingga siswa tidak merasa diberi pertanyaan (guru sambil lalu bertanya ketika lewat di dekatnya) atau secara spesifik mengajaknya dalam kelompok kecil untuk bercerita dengan lebih nyaman.

Daftar pustaka Referensi yang digunakan dalam pengembangan perangkat ajar

-

Lembar kerja siswa	Bahan bacaan siswa	Bahan bacaan guru	Materi pengayaan	Materi untuk siswa yang kesulitan belajar
	Buku bertema binatang baik fiksi maupun non fiksi sesuai ketersediaan di sekolah dan rumah masing-masing.	Artikel tentang binatang-binatang yang khas di daerah sekolah masing-masing.	--	--

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 3

Nama	Caroline Alexandra Naj Joan	Jenjang/Kelas	SD / 3	IND.B.SEA.3.3
Asal sekolah	Sekolah Arunika Waldorf	Mapel	Bahasa Indonesia	
Alokasi waktu	1 pertemuan 90 menit Kegiatan ini dapat berdiri sendiri atau digunakan dalam rangkaian tiga kegiatan yang berkesinambungan (Binatang, Sahabatku yang Unik dan Menarik 1, 2, dan 3 → total waktu 150 menit).	Jumlah siswa	28	
Profil pelajar Pancasila yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none">Mandiri - Menjadi individu yang percaya diri, resilien, dan adaptif: Tetap bertahan mengerjakan tugas ketika dihadapkan dengan tantangan. Menyusun, menyesuaikan, dan mengujicobakan strategi dan cara kerjanya ketika upaya pertama yang dilakukannya tidak berhasil.	Model pembelajaran	Tatap muka	
Fase	B	Domain Mapel	Menulis	
Tujuan Pembelajaran	3.3. Pelajar mampu memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).			
Kata kunci	Memilah, mengelompokkan			
Deskripsi umum kegiatan	Siswa bekerja dalam kelompok kecil, menuliskan hasil diskusi untuk mengelompokkan nama-nama binatang ke dalam dua kelompok dengan kriteria yang telah ditentukan.			
Materi ajar, alat, dan bahan	1. Buku fisik atau elektronik yang berkaitan dengan tema binatang 2. Kartu bergambar binatang			
Sarana Prasarana	1. Ruang yang memadai untuk bermain (kelas yang diatur meja kursinya, aula, pendopo, halaman sekola, dll			

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 3

Caroline Najoan, Sekolah Arunika Waldorf, September 2020

KODE PERANGKAT	FASE	JENJANG	KELAS	JUMLAH SISWA	KATEGORI	MODEL PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	B	SD	3	28 orang	Siswa reguler	Tatap muka	90 menit

Ketersediaan materi:

- a. Pengayaan untuk siswa CIBI atau yang berprestasi tinggi: TIDAK
- b. Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep: TIDAK

TUJUAN PEMBELAJARAN

ELEMEN	TUJUAN PEMBELAJARAN	PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none">Menulis	3.3. Pelajar mampu memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).	<ul style="list-style-type: none">Mandiri - Menjadi individu yang percaya diri, resilien, dan adaptif: Tetap bertahan mengerjakan tugas ketika dihadapkan dengan tantangan. Menyusun, menyesuaikan, dan mengujicobakan strategi dan cara kerjanya ketika upaya pertama yang dilakukannya tidak berhasil.

Konsep utama yang akan dipelajari dan pertanyaan inti (essential question)

- Pengondisian diskusi seperti apa yang mendorong siswa menerapkan etika diskusi yang baik?
- Kegiatan apa yang bisa membantu siswa belajar memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai)

Pengetahuan dan/atau keterampilan atau kompetensi apa yang perlu dimiliki siswa sebelum mempelajari topik ini?

- Siswa sudah mendapatkan pengenalan cara berdiskusi dengan baik
- Siswa sudah mendapatkan pengenalan dasar untuk pemenggalan kalimat dalam penulisan teks (paragraf atau esai)
- Siswa sudah mendapatkan pengenalan penyusunan kalimat dengan struktur SPOK

SARANA PRASARANA

FASILITAS YANG DIBUTUHKAN	LINGKUNGAN BELAJAR	CATATAN TAMBAHAN UNTUK GURU
Tidak ada yang spesifik	<ul style="list-style-type: none">• Ruang kelas, kursi, dan meja.• Susunan kursi dan meja diatutkan sehingga memudahkan kerja kelompok 3-4 orang siswa.	<ul style="list-style-type: none">• Pastikan siswa duduk dengan sikap tubuh yang baik ketika menulis.

ASESMENT

Bagaimana guru menilai ketercapaian Tujuan Pembelajaran?	Jenis asesmen:
<input type="checkbox"/> Asesmen individu <input type="checkbox"/> Asesmen kelompok <input type="checkbox"/> Keduanya	<input type="checkbox"/> Performa (presentasi, drama, pameran hasil karya, dsb.) <input type="checkbox"/> Tertulis (tes objektif, esai)

KEGIATAN PEMBELAJARAN UTAMA

Pengaturan siswa:	Metode:	
<input type="checkbox"/> Individu <input type="checkbox"/> Berpasangan <input type="checkbox"/> Berkelompok (> 2 orang)	<input type="checkbox"/> Diskusi <input type="checkbox"/> Presentasi <input type="checkbox"/> Demonstrasi <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Eksperimen	<input type="checkbox"/> Eksplorasi <input type="checkbox"/> Permainan <input type="checkbox"/> Ceramah <input type="checkbox"/> Kunjungan lapangan <input type="checkbox"/> Simulasi

MATERI AJAR, ALAT DAN BAHAN

Materi atau sumber pembelajaran yang utama	Alat dan bahan yang diperlukan	Perkiraan biaya
a. Buku-buku fisik atau elektronik yang berkaitan dengan binatang sesuai dengan ketersediaan di sekolah masing-masing.	<p>a. Kartu gambar binatang beserta namanya yang ditulis dengan jelas. Jenis binatangnya terbagi dua: Kelompok jenis binatang yang dekat dengan manusia (dipelihara, ditenakkan, membantu kerja manusia) misalnya kucing, kelinci, kambing, sapi, kuda, kerbau. Kelompok jenis binatang yang hidup liar, disesuaikan dengan daerah masing-masing, misalnya gajah sumatera, harimau sumatera, anoa, orang utan, burung cendrawasih, banteng, badak</p> <p>b. Lembar kerja sesuai jumlah siswa</p>	<p>a. Karton bekas kemasan makanan</p> <p>b. Spidol warna 12 warna @ Rp 11.500,00 (milik kelas, sediakan satu untuk setiap 4 anak)</p> <p>c. Kertas HVS atau kertas gambar Rp 28.000,00 untuk 100 lembar (sisanya dipakai kegiatan lain)</p> <p>d. Pensil warna 24 warna @ Rp 11.500,00 (milik kelas, sediakan satu untuk setiap 4 anak)</p> <p>e. Spidol hitam kecil @ Rp 1.200,00 (milik kelas)</p> <p>f. Gunting @ Rp 10.000,00 (milik kelas)</p> <p>g. Lem putih @ Rp 9.500,00 (untuk satu kelas, sisanya bisa dipakai kegiatan lain)</p> <p>h. Cetak lembar kerja @ Rp 200,00</p>

PERSIAPAN PEMBELAJARAN

- Mencari tahu tentang jenis binatang berikut:
 1. Binatang khas di daerah masing-masing, misalnya berbagai jenis hewan laut untuk sekolah di kepulauan atau dekat pantai (misalnya, burung camar, penyu, kepiting, ikan, dll), berbagai jenis hewan hutan untuk sekolah yang dekat dengan pegunungan (monyet, burung pemakan buah dan serangga, kijang, dll).
 2. Binatang yang umum dipelihara di tempat tinggal siswa (baik yang digunakan untuk mencari nafkah maupun untuk kesenangan), misalnya kambing, ayam, kuda, kerbau, kelinci, kucing, hamster.
 3. Binatang khas Indonesia, misalnya, banteng di Jawa Tengah, harimau di Sumatera, orang utan di Kalimantan, cendrawasih di Papua, dll
- Mempersiapkan pertanyaan pemancing untuk diskusi siswa.
- MenginMenyiapkan kartu bergambar binatang dan/atau buku-buku yang berkaitan dengan binatang
- Menyiapkan lembar kerja siswa.
- Menyiapkan lembar untuk asesmen dan catatan pengamatan pembelajaran siswa.
- Menyiapkan susunan duduk di kelas, sehingga ada ruang untuk diskusi (bila memungkinkan)

DISKUSI KELOMPOK: Alokasi waktu 90 menit

- Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 orang anggota. Mereka duduk berdekatan, bisa di kursi atau di lantai. Pastikan para siswa bisa melihat guru. (Bila kegiatan ini dilakukan dalam pertemuan berikutnya, Guru membuka dengan salam, doa, dll, sesuai dengan kebiasaan setiap kelas)
- Guru memperlihatkan kartu bergambar binatang dan membacakan nama yang tertulis jelas. Guru juga bisa menggunakan buku-buku yang berkaitan dengan dunia binatang untuk memperlihatkan gambar binatang.
- Ajak siswa untuk memirsakan gambar dengan saksama dan memilah jenis binatang yang bisa dipelihara di lingkungan rumah dan yang hidup bebas di hutan/padang rumput/pantai/dll. Para siswa dapat bertukar pendapat dalam kelompok kecil.
- Guru mengarahkan diskusi kelompok sehingga siswa bisa memilah binatang jadi dua kelompok besar yaitu:
 1. Binatang yang bisa dipelihara oleh manusia untuk membantu pekerjaan, menghasilkan makanan, atau untuk kesenangan (kuda, kelinci, ayam, sapi, kerbau, kucing, anjing, dll)
 2. Binatang yang dibiarkan hidup bebas (harimau, anoa, banteng, badak, burung merak, buaya, dll)
- Setiap siswa diminta untuk menuliskan jawaban hasil pengelompokan itu di lembar kerja. Guru dapat menentukan jumlah nama binatang (8-12 jenis berbeda) atau memberi kebebasan untuk memilah sebanyak mungkin nama binatang untuk dikelompokkan
- Dalam lembar kerja, setiap siswa juga diminta untuk membuat cerita singkat tentang binatang yang dikenalnya secara langsung atau dari informasi yang pernah didapat dari berbagai sumber.
- Setelah selesai siswa boleh menambahkan gambar-gambar yang kontekstual.

Pertanyaan pemancing untuk diskusi:

1. Binatang apa saja yang menghasilkan makanan untuk kita?
2. Bisakah binatang membantu pekerjaan manusia? Binatang apa sajakah itu?
3. Binatang apa yang tidak bisa dipelihara di rumah? Mengapa demikian?

Pertanyaan refleksi untuk guru:

1. Apakah siswa terbantu belajar dengan pembagian kelompok yang ditentukan? Adakah yang perlu dilakukan berbeda?
2. Apakah kesulitan atau hambatan yang ditemukan siswa saat mengerjakan instruksi lisan dan tertulis dalam kegiatan ini? Perbaiki atau hal apa yang bisa dilakukan untuk mengatasinya?

Pertanyaan refleksi untuk siswa:

1. Bagaimana perasaanmu saat kerja kelompok kali ini? Mengapa demikian?
2. Apakah kamu sudah bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan hari ini?
3. Apa yang paling kamu sukai dari kegiatan hari ini? Mengapa kamu menyukainya?
4. Kesulitan apa yang kamu temui saat berkegiatan? Bagaimana kamu mengatasinya?

Catatan:

- Guru perlu memantau dinamika dalam setiap kelompok dan memberikan bantuan bila diperlukan.
- Beri kesempatan bagi para siswa untuk mengatasi kesulitan yang mereka hadapi secara mandiri, dalam hal ini, Guru bisa mengamati dan melakukan intervensi bila benar-benar diperlukan.

- Sebagai penutup rangkaian kegiatan, guru bisa memberikan apresiasi terhadap kerja kelompok dan hasil kerja para siswa (dengan komentar-komentar penyemangat, juga dengan menempelkan hasil karya siswa di dinding kelas sehingga bisa dinikmati bersama). Bila sekiranya siswa sudah siap, mereka bisa memberikan apresiasi atas karya teman-temannya.
- Hasil karya bisa ditempel di dinding kelas untuk dinikmati bersama.
- Pertanyaan refleksi dapat ditulis jawabannya di buku catatan di akhir kegiatan.



Asesmen:

Menulis	4	3	2	1
3.3. Pelajar mampu memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).	Peserta didik sudah mampu memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).	Peserta didik sudah mampu memenggal sebagian besar kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).	Peserta didik sudah mulai memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).	Peserta didik belum dapat memenggal kalimat dengan benar saat menulis teks (paragraf atau esai).

Catatan:

Dalam menuliskan cerita, tidak diberi batasan jumlah kalimat secara spesifik. Hal ini diserahkan pada guru yang akan menggunakan perangkat, sesuai dengan pengenalan kemampuan siswa di kelas.

Umpan Balik Siswa:

Guru dapat menggunakan pertanyaan refleksi siswa untuk memberikan umpan balik kepada mereka.

Pengayaan:

1. Siswa dapat menambahkan ciri khas dari tiap binatang yang dikelompokkan.
2. Siswa dapat menambahkan manfaat dari binatang-binatang yang dipelihara di lingkungan rumah.
3. Siswa dapat menambahkan gambar masing-masing binatang.

Remedial:

1. Bagi siswa yang masih kesulitan dalam kegiatan ini, guru dapat menitipkan lembar kerja dengan materi yang sama dengan yang disampaikan di kelas untuk diulang di rumah dengan dampingan orang tua. Guru berdiskusi tentang cara-cara pendampingan orang tua yang bisa efektif untuk siswa.
2. Guru dapat membuat lembar kerja yang lebih sederhana, misalnya melingkari nama-nama binatang yang ada di lingkungan rumah dengan warna merah dan nama-nama binatang yang hidup bebas dengan warna hijau.

Langkah untuk siswa yang masih kesulitan/punya kebutuhan berbeda:

1. Guru dapat membacakan cerita atau menunjukkan berbagai buku yang berkaitan dengan binatang-binatang.
2. Guru dapat mengajak siswa untuk menyaksikan video pendek yang berkaitan dengan binatang-binatang.

Daftar pustaka referensi yang digunakan dalam pengembangan perangkat ajar

-

Lembar kerja siswa	Bahan bacaan siswa	Bahan bacaan guru	Materi pengayaan	Materi untuk siswa yang kesulitan belajar
Terlampir	Buku bertema binatang baik fiksi maupun non fiksi sesuai ketersediaan di sekolah dan rumah masing-masing.	Artikel tentang binatang-binatang yang khas di daerah sekolah masing-masing.	--	--

Binatang, Sahabatku yang Unik dan Menarik

Binatang-binatang yang dipelihara manusia:

Binatang-binatang ini dipelihara manusia karena:

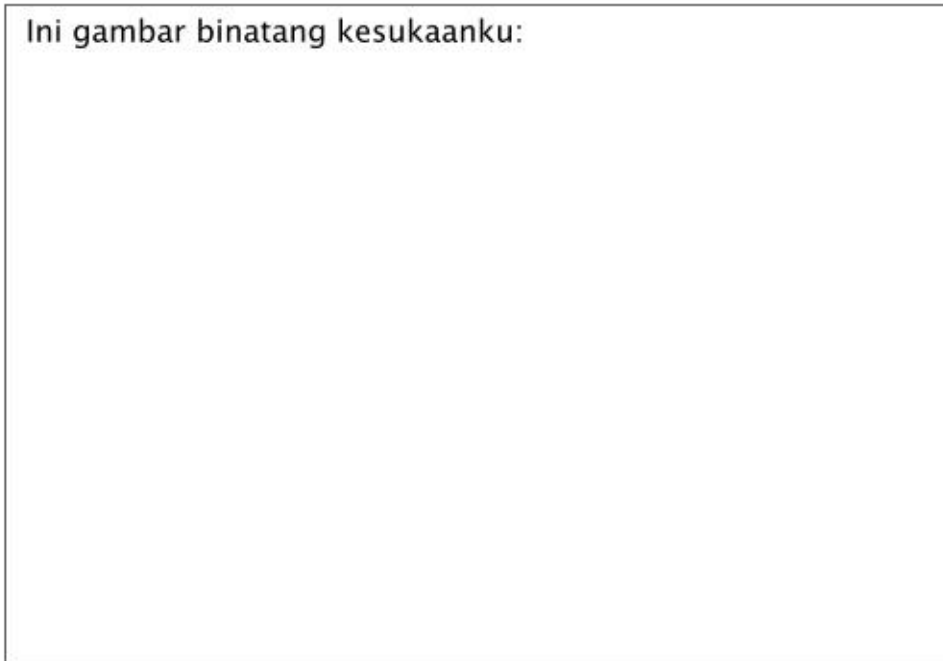
Binatang-binatang ini tidak dipelihara manusia:

Binatang-binatang ini tidak dipelihara manusia karena:

Nama:

Kelas:

Ini gambar binatang kesukaanku:



Beginilah cerita binatang ini:
