

BINATANG, SAHABATKU YANG UNIK DAN MENARIK 1

Nama	Caroline Alexandra Najooan	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	<ol style="list-style-type: none">Buku fisik atau elektronik terkait tema binatangKartu bergambar binatang buatan sendiri			
Sarana Prasarana	<ol style="list-style-type: none">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:

- Pengayaan untuk siswa CIBI atau yang berprestasi tinggi: TIDAK
- 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.

ASESMEN

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
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	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
- 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

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

