



Gambar diunduh dari
www.google.co.id @freeclipart

Kegiatan 1 (70 menit, tatap muka)

1. Setiap kelompok dibagi Lembar Kegiatan 1 untuk mengidentifikasi ide pokok dan gagasan penjelas yang akan dilakukan melalui permainan
2. Peserta didik melakukan permainan menentukan ide pokok paragraf dengan menebak gerakan hewan (upayakan anak yang berkebutuhan khusus hyper aktif untuk melakukan banyak gerakan pada kegiatan ini), kelompok yang berhasil menebak gerakan hewan, berhak untuk menjawab dan mendapat point/bintang jika jawaban benar. Jika belum tepat, kelompok lain memiliki kesempatan untuk menjawab.
3. Pada permainan tebak ide pokok, guru mereview pengetahuan peserta didik tentang ide pokok dan gagasan penjelas, kemudian menampilkan satu paragraf secara utuh, setiap kelompok diberi waktu untuk berdiskusi untuk mengidentifikasi ide pokok dan gagasan penjelas pada paragraf tersebut. Kelompok yang mendapat giliran menebak harus menyampaikan alasan jawabannya.
4. Permainan dilanjutkan hingga seluruh paragraf habis terbahas.
5. Peserta didik menyimpulkan perbedaan antara ide pokok dan gagasan penjelas serta mendapatkan penguatan.

Untuk peserta didik yang memiliki kemampuan berprestasi tinggi (cibi) berikan contoh paragraf yang memiliki variasi letak ide pokok bervariasi (paragraf deduktif dan induktif atau pun campuran).

Untuk peserta didik yang memiliki kesulitan belajar (slow learner), bimbing murid untuk menemukan ide pokok pada paragraf yang tidak terlalu kompleks atau dengan pola paragraf sejenis saja (induktif atau deduktif saja)

Kegiatan 2 (70 menit, tatap muka)

1. Setiap kelompok dibagi Lembar Kegiatan 2 untuk menemukan kosakata tentang ekosistem.
2. Kelompok diarahkan untuk berdiskusi dalam mencari dan menemukan kosakata terkait dengan ekosistem serta melakukan eksplorasi menggunakan kamus.
3. Kelompok mendapatkan karton dan spidol warna untuk memajang kosakata beserta maknanya berdasarkan pencarian informasi.
4. Kelompok mengembangkan 5 kalimat yang mengandung kosakata ekosistem dan menuliskannya pada karton sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (materi pengayaan bagi peserta didik cerdas istimewa dapat dikembangkan untuk membuat paragraf menggunakan kosakata tersebut, sedangkan untuk peserta didik yang memiliki hambatan belajar, bisa dilakukan dengan melengkapi kalimat dengan kosakata yang tepat).
5. Kelompok melakukan simulasi two stay two stray untuk membandingkan hasil kerjanya dengan kelompok lain tujuan menyamakan persepsi dan atau menambah informasi
6. Simulasi dilakukan dengan cara 2 anggota diam di tempat untuk menjadi presenter dan 2 anggota lain berkunjung ke kelompok lain untuk mencari informasi. Setelahnya, 2 anggota yang berkunjung menyampaikan perbedaan atau informasi tambahan yang ditemui pada kelompok lain.
7. Guru mendampingi penguatan dan kesimpulan yang didapatkan dari pembelajaran.
8. Setiap kelompok mengumpulkan lembar kegiatan untuk dijadikan portofolio atau hasil proses pembelajaran.
9. Guru menutup pembelajaran dengan menanyakan kesan peserta didik terhadap pembelajaran. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk memberikan masukan untuk kegiatan pembelajaran dan memberikan reward kepada peserta didik yang mengalami perkembangan dan atau meraih point. Tak lupa untuk berdoa dan mengucapkan salam penutup.