



Modul 7

IMPLEMENTASI KARAKTER DALAM PROSES PEMBELAJARAN



Modul 7

IMPLEMENTASI KARAKTER DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Maria Melani Ika Susanti

Modul 7 secara umum mengulas tiga basis gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), deskripsi singkat pendekatan/model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar, dan contoh implementasi karakter dalam proses pembelajaran di kelas. Modul 7 ini memfasilitasi guru untuk berlatih mengembangkan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan karakter dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas dengan harapan nantinya guru mampu merancang berbagai aktivitas pembelajaran dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik dengan optimal dan sesuai dengan konteks Papua khususnya Mappi atau Asmat.

Maria Melani Ika Susanti

Tim Penggalan Nilai-Nilai Keguruan Sesuai Konteks Papua

**Program Organisasi Penggerak
Yayasan Sanata Dharma
Yogyakarta
2021**



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Jl. Affandi, (Gejayan) Mrican, Yogyakarta 55281
Phone: (0274) 513301; Ext. 51513
Web: sdupress.usd.ac.id; E-mail: publisher@usd.ac.id



ISBN 978-623-6103-57-9



9 786236 103579
Pendidikan

IMPLEMENTASI KARAKTER DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Maria Melani Ika Susanti



Sanata Dharma University Press

IMPLEMENTASI KARAKTER DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Copyright © 2021

MARIA MELANI IKA SUSANTI
(TIM PENGGALIAN NILAI-NILAI KEGURUAN SESUAI KONTEKS PAPUA)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA

Penulis:

Maria Melani Ika Susanti

Editor:

Y.B. Adimassana

Buku cetak:

ISBN: 978-623-6103-57-9

EAN: 9-786236-103579

Cetakan I, Februari 2022

iv+54; 21 x 29 cm.

Bidang ilmu pendidikan

Ilustrasi sampul & layout:

Tim Penggalian Nilai-Nilai Keguruan

Sesuai Konteks Papua

PENERBIT:



SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS
Lantai 1 Gedung Perpustakaan USD
Jl. Affandi (Gejayan) Mrican,
Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 513301, 515253; Ext. 51513;
Fax (0274) 562383
Website: www.sdupress.usd.ac.id
e-Mail: publisher@usd.ac.id

INSTITUSI PENDUKUNG/KERJA SAMA



PROGRAM ORGANISASI PENGGERAK
YAYASAN SANATA DHARMA
YOGYAKARTA 2021



Sanata Dharma University Press anggota APPTI
(Asosiasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia)
No. Anggota APPTI: 003.028.1.03.2018

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang.

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari penulis dan/atau penerbit.

Isi buku sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

KATA PENGANTAR

Modul 7 “Implementasi Karakter dalam Proses Pembelajaran” ini disusun untuk melengkapi paket modul yang akan digunakan untuk pelatihan guru dalam melakukan penggalian nilai-nilai keguruan sesuai konteks Papua yang keseluruhannya berjumlah 8 modul. Penyusunan modul ini dimulai dengan diskusi intensif diantara anggota tim, menyusun draf modul dan mengundang tenaga ahli dalam *Focus Group Discussion* penyusunan modul.

Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Prof. Dr. Paul Suparno, S.J., M.S.T. yang sejak awal telah menyumbangkan gagasan dan pemikirannya dalam diskusi-diskusi tim karakter;
2. Fr. Stefanus Mahuze, S.S. yang telah menjadi tenaga ahli dalam penyusunan modul penggalian nilai-nilai keguruan sesuai konteks Papua;
3. Drs. Albertus Hartana, S.J., M.Pd. yang menginisiasi diskusi penggalian nilai-nilai keguruan sesuai konteks Papua sejak awal;
4. Dra. Ignatia Esti Sumarah, M.Hum., Ignatius Bondan Suratno, S.Pd., M.Si., dan Kintan Limiansih, S.Pd. M.Pd. yang telah memberi masukan selama *Focus Group Discussion* penyusunan modul;
5. Drs. Y.B. Adimassana, M.A. yang telah berkenan mengedit isi modul.
6. Yayasan Sanata Dharma, Universitas Sanata Dharma, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang sudah mengelola kegiatan Program Organisasi Penggerak dengan baik;

Semoga modul ini dapat membantu para pengguna atau pembaca dalam menegaskan mendalami konsep Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan berlatih mengembangkan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan karakter dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga nantinya mampu merancang berbagai aktivitas pembelajaran dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik.

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
A. PENDAHULUAN	
1. Deskripsi Singkat	1
2. Capaian Pembelajaran	1
3. Petunjuk Belajar	2
B. INTI MATERI	
1. Basis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	3
2. Analisis Kurikulum	6
3. Pengembangan Pembelajaran	11
4. Pengelolaan Pembelajaran	21
C. PENUTUP	
1. Refleksi	25
2. Aksi	25
DAFTAR PUSTAKA	26
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	28
LAMPIRAN MATERI	40
BIOGRAFI PENULIS	54

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Pembangunan karakter sedang menjadi pekerjaan rumah terbesar bagi Bangsa Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah mengintegrasikan itu melalui proses pembelajaran di sekolah baik intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Perancangan aktivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang optimal mungkin dapat menanamkan karakter pada diri peserta didik, dan ditindaklanjuti dalam penilaian.

Pada modul sebelumnya, Saudara telah mengkaji tentang pengertian karakter, pendidikan karakter, serta karakter guru yang Pancasila. Pada modul ini Saudara akan lebih mendalami penguatan pendidikan karakter yang diterapkan dalam proses pembelajaran dan akan berlatih mengembangkan skenario pembelajaran yang mengintegrasikan karakter dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pemahaman yang baik tentang implementasi karakter dalam proses pembelajaran akan membantu Saudara dalam merancang berbagai aktivitas pembelajaran dalam upaya menumbuhkan dan mengembangkan karakter peserta didik.

Aktivitas belajar pada modul ini mencakup tiga materi utama yakni:

- a. Analisis Kurikulum,
- b. Pengembangan Pembelajaran,
- c. Pengelolaan pembelajaran.

2. Capaian Pembelajaran

Setelah menyelesaikan modul ini, Saudara diharapkan memiliki kemampuan dan pemahaman yang mendalam tentang:

- a. Pentingnya implementasi karakter dalam proses pembelajaran;
- b. Analisis kurikulum sebagai bagian dari diversifikasi kurikulum dalam upaya Penguatan Pendidikan Karakter melalui pembelajaran;

- c. Pengembangan model, metode, dan media serta sarana pembelajaran sebagai upaya implementasi Penguatan Pendidikan Karakter dengan memilih tema/sub tema, kompetensi dasar atau materi yang relevan;
- d. Simulasi Penguatan Pendidikan Karakter yang diintegrasikan dalam pembelajaran yang memperhatikan kesesuaian materi dengan model, metode, dan media serta sarana pembelajaran yang relevan.

3. Petunjuk Belajar

Agar Saudara memiliki pemahaman yang utuh dan menyeluruh, Saudara perlu memperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini.

- a. Membaca dengan cermat setiap uraian penting yang terdapat dalam masing-masing kegiatan belajar.
- b. Mengikuti aktivitas belajar pada subtema dengan cermat.
- c. Membaca dan mempelajari sumber-sumber lain yang relevan.
- d. Mengerjakan tugas mandiri ataupun kelompok pada setiap aktivitas.
- e. Menuliskan refleksi setiap akhir modul dengan baik.
- f. Menuliskan aksi nyata yang akan dilakukan setelah mengikuti pelatihan.

B. INTI MATERI

1. Basis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Basis Gerakan PPK dilaksanakan dengan mengoptimalkan fungsi “kemitraan tripusat pendidikan” yang dilaksanakan dengan pendekatan berbasis:

a. *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Kelas*

Pendekatan PPK berbasis kelas dilakukan dengan:

- 1) mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran secara tematik atau terintegrasi dalam mata pelajaran sesuai dengan isi kurikulum;
- 2) merencanakan pengelolaan kelas dan metode pembelajaran/pembimbingan sesuai dengan karakter peserta didik;



Gambar 1: Ilustrasi PPK Berbasis Kelas

- 3) melakukan evaluasi pembelajaran/pembimbingan; dan
- 4) mengembangkan kurikulum muatan lokal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik daerah, satuan pendidikan, dan peserta didik.

b. *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah*

Pendekatan PPK berbasis budaya sekolah dilakukan dengan:

- 1) menekankan pada pembiasaan nilai-nilai utama dalam keseharian sekolah;
- 2) memberikan keteladanan antarwarga sekolah;

- 3) melibatkan seluruh pemangku kepentingan pendidikan di sekolah;
- 4) membangun dan mematuhi norma, peraturan, dan tradisi sekolah;
- 5) mengembangkan keunikan, keunggulan, dan daya saing sekolah sebagai ciri khas sekolah;



Gambar 2: Ilustrasi PPK Berbasis Budaya Sekolah

- 6) memberi ruang yang luas kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi melalui kegiatan literasi; dan
- 7) khusus bagi peserta didik pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar atau satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah diberikan ruang yang luas untuk mengembangkan potensi melalui kegiatan ekstrakurikuler.

c. *Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat*

Pendekatan PPK berbasis masyarakat dilakukan dengan:

- 1) memperkuat peranan orang tua sebagai pemangku kepentingan utama pendidikan dan Komite Sekolah sebagai lembaga partisipasi masyarakat yang menjunjung tinggi prinsip gotong royong;
- 2) melibatkan dan memberdayakan potensi lingkungan sebagai sumber belajar seperti keberadaan dan dukungan pegiat seni dan budaya, tokoh masyarakat, alumni, dunia usaha, dan dunia industri; dan



Gambar 3: Ilustrasi PPK Berbasis Masyarakat

- 3) mensinergikan implementasi PPK dengan berbagai program yang ada dalam lingkup akademisi, pegiat pendidikan, lembaga swadaya masyarakat, dan lembaga informasi.

Aktivitas 1:
Konsep Dasar Penguatan Pendidikan Karakter

Setelah Saudara mengkaji Materi 1: Basis Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), aspek karakter apakah yang perlu mendapat perhatian khusus terhadap peserta didik binaan Saudara?

Catat data kejadian yang telah Saudara alami pada tabel berikut!

No	Kasus Perilaku Negatif	Upaya Penyelesaiannya
1.	Meninggalkan sekolah pada jam belajar	
2.		
3.		
4.		
5.		

Penegasan:

2. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang dalam hal ini Standar Isi merupakan substansi tujuan pendidikan nasional dalam domain sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh karena itu, Standar Isi dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup dan tingkat kompetensi yang sesuai dengan kompetensi lulusan yang dirumuskan pada Standar Kompetensi Lulusan, yakni sikap,

pengetahuan, dan keterampilan. Karakteristik, kesesuaian, kecukupan, keluasan, dan kedalaman materi ditentukan sesuai dengan karakteristik kompetensi beserta proses pemerolehan kompetensi tersebut.

Tingkat Kompetensi merupakan kriteria capaian Kompetensi yang bersifat generik yang harus dipenuhi oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan dalam rangka pencapaian Standar Kompetensi Lulusan. Tingkat Kompetensi dikembangkan berdasarkan kriteria; (1) Tingkat perkembangan peserta didik, (2) Kualifikasi kompetensi Indonesia, (3) Penguasaan kompetensi yang berjenjang.

Sebagai tahapan dalam implementasi PPK di satuan pendidikan dengan pendekatan Berbasis Kelas salah satunya adalah pengintegrasian kurikulum melalui analisis kurikulum. Pada tahapan ini pendidik mengintegrasikan nilai-nilai utama PPK ke dalam proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran. Pengintegrasian nilai-nilai utama karakter pada pembelajaran dimaksudkan untuk menumbuhkan dan menguatkan pengetahuan, menanamkan kesadaran, dan mempraktikkan nilai-nilai utama PPK. Proses pembelajaran dengan penguatan karakter dapat memanfaatkan secara optimal materi yang sudah tersedia di dalam kurikulum tanpa menambah atau mengurangi materi yang ada.

Langkah-langkah penerapan PPK melalui pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum, dapat dilaksanakan dengan cara melakukan analisis KD melalui identifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran. Berikut salah satu contoh analisis KD untuk menerapkan penguatan karakter melalui pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam

Kelas VI

Kompetensi Inti

3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk

ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain

4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan peserta didik sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku peserta didik beriman dan berakhlak mulia

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan	3.1.1 Menemukan adaptasi tumbuhan pada lingkungannya 3.1.2 Menemukan adaptasi hewan pada lingkungannya

Nilai Karakter yang Dapat Dikembangkan

- a. *Religiositas*: percaya diri, mencintai lingkungan, melindungi yang kecil, dan tersisih.
- b. *Nasionalisme*: rela berkorban, unggul, dan berprestasi, cinta tanah air, menjaga lingkungan, taat hukum, disiplin, menghormati keragaman budaya.
- c. *Kemandirian*: etos kerja (kerja keras), daya juang, profesional, kreatif, keberanian, dan menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- d. *Gotong royong*: menghargai, kerja sama, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, tolong-menolong, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.
- e. *Integritas*: kejujuran, cinta pada kebenaran, komitmen moral, dan tanggung jawab,

Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan atas kompetensi dasar yang dirujuk dari kurikulum dapat digambarkan dalam diagram *fishbone* seperti berikut:



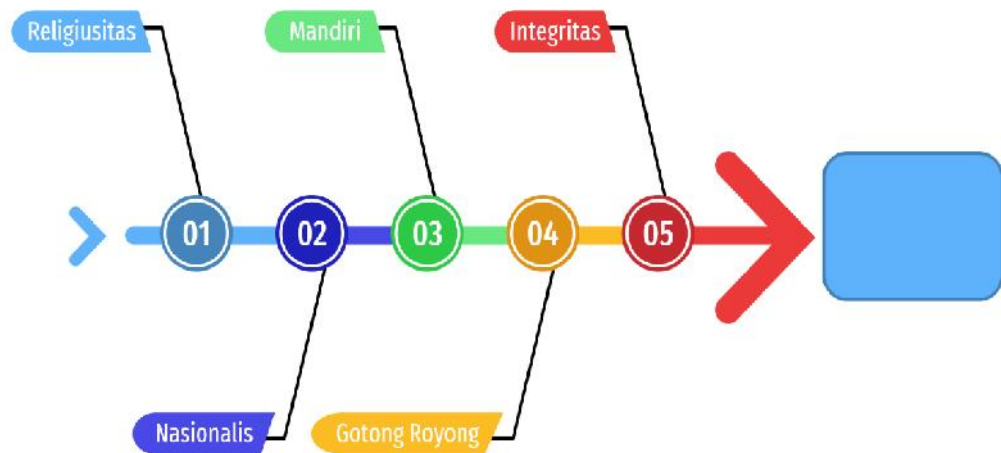
Gambar 4: Diagram *fishbone* nilai karakter pada materi adaptasi makhluk hidup

Aktivitas 2:
Analisis Kurikulum

Setelah Saudara mengkaji Materi 2: Analisis Kurikulum, lakukanlah pengkajian pada kurikulum tingkatan kelas/ mata pelajaran yang menjadi tanggung jawab Saudara. Saudara dapat juga menggunakan referensi Buku Paket Kontekstual Papua, Buku Guru Kurikulum 2013, ataupun buku lainnya yang bermanfaat.

1. Kelas :
.....
Tema/Sub Tema:
.....
2. Kompetensi Dasar:
.....
.....
Indikator :
 - a.
.....
 - b.
.....
 - c.
.....
 - d.
.....
3. Nilai karakter yang dapat dikembangkan antara lain:
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Nilai-nilai karakter yang sudah dapat Saudara kembangkan dari kompetensi dasar yang dirujuk, gambarkanlah di dalam diagram *fishbone* di bawah ini.



3. Pengembangan Pembelajaran

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses pembelajaran yang dikembangkan guru perlu dirancang dan direncanakan dengan baik.

Sejalan dengan Kurikulum 2013, prinsip pembelajaran adalah:

- dari peserta didik “diberi tahu” menuju peserta didik “mencari tahu”;
- dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
- dari pendekatan tekstual menuju proses pembelajaran sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;

- g. dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- h. peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
- i. pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- j. pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarsa sung tuladha*), membangun kemauan (*ing madya mangun karsa*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
- k. pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;
- l. pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;
- m. pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- n. pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Pengembangan pembelajaran dalam integrasi karakter hendaknya tidak lepas dari prinsip pembelajaran sebagaimana diungkap pada kurikulum 2013. Hal ini perlu dilakukan karena pembelajaran yang dikembangkan harus sejalan dengan konsep dan prinsip perencanaan, pelaksanaan, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

Pengembangan dan perancangan perangkat pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari model, metode, media, dan sarana pembelajaran. Ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan komponen tersebut ikut mempengaruhi penanaman karakter peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Saat ini, guru diharapkan mampu membuat rancangan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menguasai keterampilan atau kompetensi abad 21 yang dikenal dengan istilah 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skill* (keterampilan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively*

(kemampuan untuk bekerja sama). Dua kecakapan lainnya yang juga harus dimiliki peserta didik adalah berbela rasa (*Compassion*) dan kemampuan berpikir komputasional (*Computational thinking*).

Keterampilan-keterampilan tersebut tidak serta merta dapat dikuasai oleh peserta didik, jika guru masih memiliki paradigma konvensional. Guru perlu mengombinasikan model dan metode pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan kemampuan peserta didik yang menguasai keterampilan abad 21. Keterampilan dan kreativitas guru dalam pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi akan turut mengembangkan keterampilan peserta didik dalam penguasaan literasi digital.

Berikut adalah beberapa pendekatan/model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan sebagai alternatif:

a. Pendekatan saintifik

Pendekatan saintifik merupakan salah satu pendekatan yang identik dengan kurikulum 2013. Pendekatan ini memiliki lima ciri khas aktivitas di dalamnya yakni mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Kelima tahapan ini dikenal dengan istilah 5M. Tahapan ini tidak berarti harus berurutan, sangat dimungkinkan di awal pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk melakukan tahap mengomunikasikan, misalnya menceritakan pengalaman berlibur yang pernah dilakukan sebelum guru melanjutkan pembelajaran pada pokok materi yakni tentang pengalaman yang menyenangkan.

b. Pendekatan kontekstual

Kontekstual (*Contextual*) berasal dari kata *Context* yang artinya hubungan, konteks, suasana, dan keadaan. Pendekatan kontekstual atau dikenal dengan istilah asing *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan suasana atau keadaan tertentu (Walid, 2017: 128). Pendekatan kontekstual memiliki tujuh pilar utama di

antaranya; (1) konstruktivisme: proses membangun pengetahuan baru dalam aspek kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman, (2) inkuiri: proses pembelajaran didasarkan pada pencarian atau penemuan melalui proses berpikir secara sistematis, (3) *questioning* atau bertanya: belajar pada hakikatnya bertanya dan menjawab pertanyaan, sebab dengan pertanyaan guru dapat membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menemukan materi yang dipelajari, (4) *learning community* atau masyarakat belajar: konsep masyarakat belajar adalah hasil pembelajaran yang diperoleh dari kerja sama dengan orang lain, (5) *modelling* atau pemodelan: proses pembelajaran dengan cara memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik, (6) refleksi: proses penyampaian pengalaman belajar yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali pembelajaran yang telah dilakukan, (7) *authentic assesment* atau penilaian nyata: berbagai macam strategi penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang sesungguhnya.

c. Pendekatan *Science, Technology, Enginering, Art, Mathematics* (STEAM)

Menurut Guy A. Boy dan Yakman (Hadinugrahaningsih, 2017: 19), STEAM (*Science Technology Engineering Art and Mathematics*) merupakan pendekatan terintegrasi yang dapat mendorong kreativitas. Penerapan unsur-unsur STEAM dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk aktif mencari keterkaitan antara unsur yang satu dengan unsur lainnya. STEAM merupakan muatan pembelajaran yang menggunakan lima ilmu yakni ilmu pengetahuan alam (*Science*), teknologi (*Technology*), teknik (*Enginering*), seni (*Art*), dan matematika (*Mathematics*) yang dipelajari secara menyeluruh dan berkaitan satu sama lain sebagai pola pemecahan masalah (Asmar, Masdafi, dan Rusdiana, 2019: 13). Pembelajaran STEAM berkonsep pendidikan yang berfokus pada aspek kolaborasi, membuat peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, berinovasi, serta mencari solusi (*problem solving*) yang didasarkan pada

nilai-nilai moral dan budaya setempat (Asmar, Masdafi, dan Rusdiana, 2019: 24).

d. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*)

Problem Based Learning/PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui tahap ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah dan memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Walid, 2017: 83). Ada 5 langkah model pembelajaran PBL yaitu: (1) fase 1: memberikan orientasi masalah pada peserta didik; pada tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, membangun sikap positif terhadap pembelajaran, dan mendeskripsikan sesuatu yang diharapkan untuk dilakukan oleh peserta didik, (2) fase 2: mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti; PBL mengharuskan guru untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik dan membantu mereka untuk menyelidiki masalah bersama-sama serta membantu peserta didik merencanakan tugas dan pelaporannya, (3) fase 3: mendampingi dalam penyelidikan sendiri maupun kelompok; pada tahap ini, guru mendampingi peserta didik dalam melaksanakan penyelidikan baik mandiri maupun kelompok dengan cara mengumpulkan data dan melakukan percobaan, mengembangkan hipotesis, menjelaskan, dan memberikan solusi, (4) fase 4: mengembangkan dan mempresentasikan hasil; hasil akhir dari model PBL adalah suatu karya yang dapat dilaporkan, (5) fase 5: analisis dan evaluasi dari proses pemecahan masalah; pada tahap ini guru peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir peserta didik dalam melakukan penyelidikan permasalahan dan kemampuan intelektual yang digunakan.

e. Model pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*)

Model pembelajaran *Problem Solving* adalah model pembelajaran pemecahan masalah yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir secara sistematis dan logis dengan menghadapkannya pada masalah yang

harus diselesaikan (Tampubolon & Sitindaon, 2013). Sintaks model pembelajaran *problem solving* (Sanjaya, 2006: 217) terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) fase 1: mendefinisikan masalah; pada tahap ini guru memberikan apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) fase 2: mendiagnosis masalah; pada tahap ini guru menjelaskan sedikit materi pembelajaran untuk membuka wawasan peserta didik, (3) fase 3: merumuskan alternatif strategi; tahap ini guru membentuk kelompok-kelompok yang beranggotakan 5-6 orang tiap kelompok dan menjelaskan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyelesaikan tugas, (4) fase 4: menentukan dan menerapkan strategi pilihan; tahap ini guru memberikan sebuah tugas kepada peserta didik untuk diselesaikan dan memfasilitasi tiap kelompok untuk mengembangkan hasil diskusinya (5) fase 5: melakukan evaluasi; pada tahap terakhir, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan guru memberikan koreksi dan penguatan konsep.

f. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*)

Afiana (dalam Nurhayati dan Harianti, 2019) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik berupa produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek. Langkah-langkah model PjBL adalah sebagai berikut: (1) Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang. Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan sebagai penugasan pada peserta didik untuk melakukan suatu aktivitas. Topik yang diambil hendaknya sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan sebuah penyelidikan mendalam, (2) Merencanakan proyek. Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peserta didik. Perencanaan berisi tentang aturan atau langkah-langkah, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, serta menjelaskan alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan proyek, (3) Menyusun jadwal aktivitas. Guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Waktu

penyelesaian proyek harus jelas dan peserta didik diberi arahan untuk mengelola waktu yang ada. Guru hanya sebagai fasilitator, (4) Mengawasi jalannya proyek. Guru bertanggung jawab untuk mengawasi aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek, (5) Penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai oleh peserta didik, serta membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. Penilaian produk dilakukan saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya, (6) Evaluasi. Pada tahap akhir, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan, baik secara individu maupun kelompok.

g. Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua peserta didik maksimal (Walid, 2017: 111). Sintaks pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 fase sebagai berikut: (1) fase 1: menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik; tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar, (2) fase 2: menyajikan informasi; guru mempresentasikan pembelajaran kepada peserta didik secara lisan, (3) fase 3: mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar; guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan kelompok dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien, (4) fase 4: membantu kerja tim dan belajar; guru membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya, (5) fase 5: mengevaluasi; guru menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran dan kelompok yang mempresentasikan hasil kerjanya, (6) fase 6: memberikan pengakuan atau penghargaan; guru mempersiapkan cara untuk menghargai usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Model pembelajaran ini memiliki beberapa metode atau tipe diantaranya adalah: *Group Investigation* (GI), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Jigsaw*, *Teams Game Tournament* (TGT), *Numbered Head Together* (NHT), *Two Stay Two Stray* (TSTS), *Team Accelerated Instruction* (TAI), *Think Pair Share* (TPS), *Picture and Picture*, *Example Non Example*, *Cooperative Integrated Reading and Composition*, *Make a Match*, dan *Snowball Throwing* (Slavin, 2009:9).

h. Model pembelajaran *Discovery*

Model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* adalah sebuah model pembelajaran yang melaksanakan pembelajaran berdasarkan pengalaman penemuan dari pengalaman pembelajaran sebelumnya (Darmawan & Wahyudin, 2018: 111). Terdapat enam (6) langkah model pembelajaran *discovery learning*, yaitu: (1) pemberian stimulus atau *stimulation*; pada tahap ini guru memberi kesempatan pada peserta didik agar membaca sumber rujukan buku agar mampu menemukan dan menentukan fokus masalah, (2) *problem statement* atau identifikasi masalah; tahap ini guru dapat memberikan penjelasan agar peserta didik mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah sebanyak mungkin dari hasil bacaan dan apa yang sudah dieksplorasi pada tahap sebelumnya, (3) pengumpulan data atau *data collection*; pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan serta membuktikan benar tidaknya hipotesis, pada tahap ini peserta didik ditargetkan untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, (4) pengolahan data atau *data processing*; tahap ini guru mengarahkan peserta didik agar mampu mengolah sejumlah data dan informasi untuk merumuskan jawaban atas pertanyaan (fokus masalah) pada tahap sebelumnya, (5) pembuktian (*verification*); pada tahap ini guru melakukan pemeriksaan untuk membuktikan jawaban-jawaban yang dirumuskan peserta didik sudah benar atau belum, jika diterapkan untuk peserta didik Sekolah Menengah, maka tahap ini dapat dilakukan sendiri oleh peserta didik, (6) menyimpulkan atau

generalization; pada tahap ini peserta didik diharapkan mampu menarik sebuah kesimpulan atau semua kejadian atau masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya berdasarkan hasil verifikasi.

i. Model pembelajaran inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri berasal dari kata *inquire* yang artinya ikut serta atau terlibat, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Inkuiri adalah suatu proses mendapatkan informasi dengan cara observasi atau eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap suatu pertanyaan atau rumusan masalah (Walid, 2017: 66). Model pembelajaran inkuiri memiliki enam sintaks pembelajaran yang meliputi: (a) orientasi; tahap di mana guru mempersiapkan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah. Pada langkah orientasi ini guru memfokuskan perhatian peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran dan bentuk aktivitas yang akan dilakukan selama pembelajaran nantinya, (b) rumusan masalah; pada tahap ini guru membawa peserta didik pada suatu persoalan yang harus dipecahkan, (c) hipotesis; tahap ini guru memberikan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh jawaban sementara atau memperkirakan kemungkinan jawaban dari permasalahan yang dibahas, (d) mengumpulkan data; tahap ini peserta didik mengumpulkan data dan guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk mencari informasi yang diperlukan, (e) menguji hipotesis; tahap untuk penentuan jawaban yang diterima sesuai dengan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data, dan (f) kesimpulan; proses mendeskripsikan hasil yang diperoleh, guru sebaiknya mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan..

Masing-masing model pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang tertuang dalam sintaks atau langkah-langkah pembelajarannya. Setiap sintak pembelajaran dapat diterjemahkan dalam aktivitas pembelajaran yang sesuai. Dalam konteks pendidikan karakter, agar peserta didik memiliki

keterampilan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, alternatif model pembelajaran yang dapat dipilih guru adalah model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) atau model pembelajaran pemecahan masalah (*Problem Solving*). Metode pembelajaran presentasi dan diskusi dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi peserta didik dan kemampuan bekerja sama. Penggunaan media dan sarana pembelajaran juga akan sangat membantu penyuksesan pendidikan karakter di satuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang dapat dioptimalkan antara lain laboratorium, pusat sumber belajar, dan perpustakaan. Setiap guru diharapkan berkreasi, berinisiatif, dan senantiasa melakukan inovasi dalam pembuatan dan pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Guru harus mampu membuat media pembelajaran sendiri tanpa bergantung pada fasilitas yang ada di satuan pendidikan. Lingkungan dapat dioptimalkan sebagai sumber belajar yang kontekstual dan lebih konkret. Sebagai contoh, saat mempelajari konsep jual beli, guru dapat mengajak peserta didik ke pasar. Untuk materi struktur tanaman, guru dapat mengajak peserta didik belajar di luar kelas dengan mengamati struktur tanaman tanpa harus mencabut tanaman dari tanah. Kendatipun harus mencabut akar tanaman, kepada peserta didik harus ditekankan pada karakter cinta lingkungan dengan menanam kembali tanaman tersebut agar dapat kembali tumbuh. Guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dan menunjang tercapainya kompetensi dasar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memiliki pemahaman yang lebih jelas dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

j. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebagai tahapan pengembangan pembelajaran dapat dirujuk pada lampiran modul ini.

4. Pengelolaan Pembelajaran

Pada tahap ini, ada beberapa aktivitas yang harus Saudara lakukan yaitu sebagai berikut:

a. Mengikuti simulasi pembelajaran

Fasilitator akan melakukan simulasi pengembangan PPK Berbasis Kelas untuk kelas VI SD yang diberi judul “Berburu Kupu-Kupu Bayangan”. Materi ini masuk dalam Tema 2. Persatuan dalam Perbedaan, Subtema 2. Bekerja Sama Mencapai Tujuan, Pembelajaran 1. Muatan pembelajaran yang terkait adalah IPA dan SBdP. Fasilitator akan berperan sebagai guru, sementara Saudara silakan memposisikan diri sebagai peserta didik kelas VI SD. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam simulasi ini dapat Saudara cermati secara detail pada lampiran.

Sebelum Saudara mengikuti simulasi pembelajaran, cermati dan pelajariilah format pengamatan pembelajaran berikut ini!

Format Pengamatan Pembelajaran

Nama Guru	:	_____
Nama Sekolah	:	_____
Materi Simulasi	:	_____
Kelas	:	_____

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan hasil pengamatan Saudara.

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
A.	Komponen Utama Pembelajaran				
	1. Memotivasi peserta didik dengan bercerita, menunjukkan fenomena, eksperimen atau lainnya				
	2. Menggali pengetahuan awal peserta didik				
	3. Mengarahkan perhatian peserta didik kepada masalah pokok				
	4. Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang mengintegrasikan PPK				
	5. Membimbing peserta didik secara mandiri atau berkelompok untuk membuat kesimpulan berdasarkan pengamatan dan / atau data				
	6. Guru melaksanakan pemantapan untuk memperkuat pemahaman peserta didik				
B.	Penggunaan Pendekatan, Model, Metode, dan Media Pembelajaran				
	7. Membimbing peserta didik untuk melakukan penyelidikan				
	8. Variasi metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik materi ajar				
	9. Menggunakan pendekatan, model, dan metode yang relevan dengan materi mata pelajaran dan penguatan karakter.				
	10. Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi ajar				
C.	Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran				
	11. Guru memberikan penguatan positif				
	12. Terjadi interaksi yang menarik (diskusi) baik dalam pembelajaran				
	13. Menstimulasi keterampilan hidup abad 21 atau (<i>critical thinking, creativity, collaboration, communication</i>) dalam pembelajaran				
	14. Guru memberi kesempatan kemandirian kepada peserta didik untuk menjawab secara individu				
	15. Peserta didik menjawab dengan kata-kata mereka sendiri				
	16. Dapat menghubungkan konsep dengan penerapan PPK sehari-hari				
	17. Kebenaran Materi / Kesesuaian dengan konsep				
	18. Penyajian yang menyenangkan, menarik, menantang, dan memotivasi peserta didik				
	19. Suara jelas dan tidak monoton				
	20. Pemberian evaluasi dan tugas sesuai dengan pembelajaran daring				
Komentar secara umum:					

Tanggal _____

Pengamat

Setelah mencermati format pengamatan pembelajaran di atas, jika Saudara menjumpai aspek pengamatan yang kurang jelas, sampaikan kepada fasilitator/instruktur kegiatan. Mintalah penjelasan pada fasilitator Saudara.

Setelah Saudara mendapatkan kejelasan Format Pengamatan Pembelajaran di atas, selanjutnya amati simulasi pemodelan pembelajaran yang akan dilakukan oleh instruktur dengan mengacu pada format pengamatan pembelajaran tersebut. Berilah skor pada setiap komponen sesuai dengan penilaian Saudara!

b. Melakukan konfirmasi dan adopsi informasi integrasi PPK dalam pembelajaran

- 1) Lakukan analisis simulasi pemodelan pembelajaran dengan membuat rincian penanaman karakter yang dilakukan oleh fasilitator (guru) dalam pembelajaran pada komponen berikut.

Komponen	Karakter yang Ditanamkan	Aktivitas Pembelajaran
Kegiatan Awal		
Kegiatan Inti		
Kegiatan Akhir		

- 2) Apakah skenario pembelajaran yang dikembangkan terdapat integrasi PPK? Jika Ya, pada bagian apa?
- 3) Apakah pada simulasi pembelajaran ada penggunaan media pembelajaran? Media apakah itu? Perkirakan bagaimana harga dan cara pembuatannya!
- 4) Apakah simulasi pembelajaran memiliki kaitan dengan penggunaan model dan metode pembelajaran? Model dan metode apa yang dipilih?

- 5) Apakah pembelajaran yang dirancang sudah mengintegrasikan atau menerapkan pembelajaran “*Higher Order Thinking Skills*” (HOTS). Silakan membuat rinciannya!

c. Renungkan:

- 1) Selama proses kegiatan belajar mengajar terdapat banyak kesempatan untuk mengembangkan karakter peserta didik, guru dapat mengeksplorasi setiap langkah pembelajaran dan menganalisis karakter yang dapat ditanamkan dari konsep yang sedang dipelajari.
- 2) Guru dapat mengintegrasikan PPK melalui nilai-nilai dalam mata pelajaran, baik dalam pendekatan tematik maupun mata pelajaran melalui pembahasan kompetensi dasar mata pelajaran yang diajarkan secara eksplisit.

d. Analisis Struktur Pembelajaran Integrasi PPK

Setelah mengikuti dan mencermati kegiatan simulasi pembelajaran yang mengintegrasikan PPK, kemudian silakan berkelompok secara heterogen (jenis kelamin dan asal daerah). Bersama dengan kelompok diskusikanlah hasil penilaian Saudara bersama dengan anggota kelompok untuk lebih melengkapi hasil pengamatan!

C. Penutup

1. Refleksi

Tuliskan perilaku baik yang sudah Saudara lakukan hari ini!

Ceritakan kepada teman dalam satu kelompok!

2. Aksi

Setelah mendapatkan pengetahuan dan berdinamika bersama dalam modul ini, kegiatan apa yang akan Saudara lakukan? Kapan waktu pelaksanaannya? Siapa saja pihak yang akan dilibatkan? Tuliskan pada tabel berikut!

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Pihak yang Dilibatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Asmar, S.; Masdafi; Rusdiana. (2019). *Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dengan Pendekatan saintifik*. Makassar:-
- Hadinugrahaningsih, dkk. (2017). *Keterampilan abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic) project dalam pembelajaran kimia*. Jakarta: LPM Universitas Negeri Jakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Konsep dan pedoman penguatan pendidikan karakter tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah pertama*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Modul pelatihan penguatan pendidikan karakter bagi guru*. Jakarta: Pusat Analisis dan Sinkronisasi Kebijakan, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Modul penyegaran dosen/instruktur pendidikan profesi guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koesoema, D.A. (2018). *Pendidikan Karakter Berbasis Kelas: Menumbuhkan Karakter dalam Pemelajaran*. Yogyakarta: Kanisius.
- Konsep dan Pedoman PPK diunduh dari [https://paska.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2018/07/170222-Konsep dan Pedoman PPK-edited.pdf](https://paska.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2018/07/170222-Konsep%20dan%20Pedoman%20PPK-edited.pdf)
- Listiani, S.H. & Purwanto, A. (2018). "Penerapan Model Project Based Learning dengan pemanfaatan barang bekas untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa". *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 24-19, ISSN: 2528-5564. Diunduh dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/9939/6524> pada 15 Februari 2021.
- Tim Pokja Karakter. *Modul Penguatan Pendidikan Karakter: PPK Berbasis Kelas*. P2KPTK Jakarta Pusat. 2021.
- Nurhayati, A.S. dan Harianti, D. (2019). *Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)*. diunduh dari https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_5.pdf pada tanggal 15 Februari 2021.
- Pendidikan Karakter Dorong Tumbuhnya Kompetensi Siswa Abad 21* diakses dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/pendidikan-karakter-dorong-tumbuhnya-kompetensi-siswa-abad-21> pada tanggal 26 Januari 2021.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016, *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, Kemdikbud RI.

- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016, *Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah*, Kemdikbud RI.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, Kemdikbud RI.
- Samsul, K. (2018). *Pendidikan karakter di sekolah: revitalisasi peran sekolah dalam menyiapkan generasi bangsa berkarakter*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Science Education Quality Improvement Project (SEQIP). (2006). *Modul pelatihan 1 dosen IPA program PGSD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative learning: teori, riset, dan praktik*. Bandung: Nusa Media
- Suparno, P. (2015). *Pendidikan karakter di sekolah: sebuah pengantar umum*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tampubolon, T. & Sitindaon, S.F. (2013). Pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 7 Medan. *Jurnal Inpafi*. Volume 1, Nomor 3, Oktober 2013. Diunduh dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/viewFile/1915/7853> pada 15 Februari 2021.
- Walid, A. (2017). *Strategi pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Garuda
Kelas/ Semester	: I (Satu)
Tema	: 2. Persatuan dalam Perbedaan
Subtema	: 2. Bekerja Sama Mencapai Tujuan
Pembelajaran	: 1
Muatan Pembelajaran	: IPA, SBdP
Alokasi Waktu	: 4 x 35 menit
Hari/tanggal	:

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 3.3.1.1 Setelah mengamati kartu binatang, peserta didik dapat mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dengan tepat.
- 3.3.2.1 Setelah mengumpulkan data, peserta didik dapat menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dengan tepat.
- 3.3.3.1 Setelah menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya, peserta didik dapat menarik kesimpulan dengan tepat.
- 3.4.1.1 Setelah memperhatikan penjelasan guru, peserta didik dapat menentukan langkah-langkah membuat patung dengan tepat.
- 4.5.1.1 Setelah berdiskusi bersama kelompok, peserta didik dapat membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya dengan tepat.
- 4.4.1.1 Setelah mempelajari langkah-langkah, peserta didik dapat membuat satu patung dari plastisin secara kreatif.

II. KOMPETENSI INTI

- 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air.
- 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

III. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

No	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
1	IPA	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung sebagai dampak pengiring.
		3.3 Menganalisis cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan.	3.3.1 Mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
			3.3.2 Menganalisis data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
			3.5.1 Menarik kesimpulan cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
		4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang adaptasi makhluk hidup yang ditemui di lingkungan sekitar.	4.5.1 Membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
2	SBdP	-	Kompetensi spiritual dicapai secara tidak langsung sebagai dampak pengiring.
		-	Kompetensi sosial (sikap disiplin dan teliti) dicapai secara tidak langsung

			sebagai dampak pengiring.
		3.4 Memahami pembuatan patung	3.4.1 Menentukan langkah- langkah membuat patung.
		4.4 Membuat patung	4.4.1 Membuat patung dari plastisin

IV. MATERI PEMBELAJARAN

1. Muatan Pembelajaran : IPA
 - Cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya (*Pengetahuan-konseptual*)
2. Muatan Pembelajaran: SBdP
 - Bahan dasar patung (*Pengetahuan- konseptual*)
 - Teknik membuat patung (*Pengetahuan- prosedural*)
 - Merancang pembuatan patung (*Pengetahuan- prosedural*)
 - Cara menggunakan plastisin (*Pengetahuan- prosedural*)

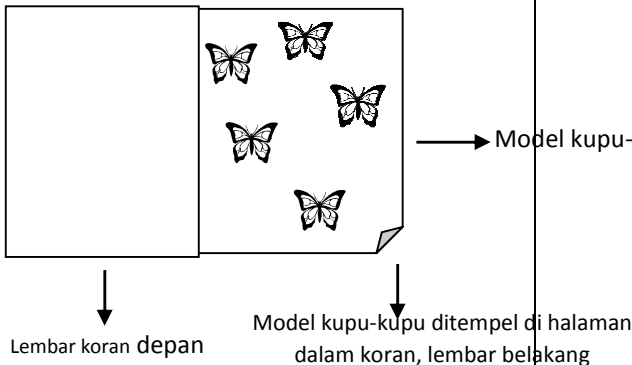
V. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik, Tematik Integratif
2. Model Pembelajaran : Inkuiri
3. Metode Pembelajaran : Penugasan, pengamatan, percobaan, diskusi, tanya jawab.

VI. LANGKAH PEMBELAJARAN

Penggalan 1

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan		1. Sebelum pembelajaran dimulai, Guru melakukan kegiatan berikut ini: a. Menyiapkan selemba koran (2 halaman). b. Membuat beberapa model kupu-kupu, 5 dari kertas koran, 2 dari kertas manila berwarna merah, 3 dari kertas manila berwarna hijau, 3 dari kertas manila berwarna kuning. c. Menempelkan model kupu-kupu pada halaman dalam kertas koran lembar yang belakang dan menggunakan lembar depan sebagai tutup.	10 menit

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu																		
																					
Awal	1. Orientasi	1. Pasang koran yang telah ditemplei model kupu-kupu di papan tulis. Tutup model kupu-kupu dengan lembar depan dari koran. 2. Bukalah lembar depan koran dan tugaskan siswa menghitung berapa jumlah kupu-kupu yang terdapat dalam koran tersebut dari jarak 2 meter (selama kira-kira 10 detik saja). 3. Hasil pengamatan siswa dicatat di tabel pengamatan yang telah disiapkan guru di papan tulis. 4. Tugaskan pula siswa mengamati jumlah kupu-kupu kembali secara lebih cermat (siswa boleh maju ke papan tulis untuk menghitung dengan teliti). Hasilnya dicatat dalam tabel. <table><tr><th>Nama siswa</th><th>Jumlah kupu-kupu dilihat dari jarak 2 meter (Pengamatan I)</th><th>Jumlah kupu-kupu setelah dilihat secara teliti (Pengamatan II)</th></tr><tr><td>1.</td><td></td><td></td></tr><tr><td>2.</td><td></td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td></td><td></td></tr><tr><td>4. dst</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Rata-rata</td><td></td><td></td></tr></table> 5. Tugaskan siswa membandingkan data dari kedua pengamatan, dan merumuskan masalah menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut:	Nama siswa	Jumlah kupu-kupu dilihat dari jarak 2 meter (Pengamatan I)	Jumlah kupu-kupu setelah dilihat secara teliti (Pengamatan II)	1.			2.			3.			4. dst			Rata-rata			10 menit
Nama siswa	Jumlah kupu-kupu dilihat dari jarak 2 meter (Pengamatan I)	Jumlah kupu-kupu setelah dilihat secara teliti (Pengamatan II)																			
1.																					
2.																					
3.																					
4. dst																					
Rata-rata																					

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		▪ Samakah jumlah kupu-kupu pada pengamatan I dan II ? (Jumlah kupu-kupu pada pengamatan I lebih sedikit daripada pengamatan II). ▪ Jelaskan, mengapa terdapat perbedaan jumlah kupu-kupu pada pengamatan I dan pengamatan II ? (Kupu-kupu yang warnanya sama dengan warna koran tidak terlihat pada pengamatan I). ▪ Apa keuntungannya bagi kupu-kupu yang warnanya sama <i>dengan warna lingkungannya?</i> (tidak mudah dikenali musuhnya). 6. Guru menginformasikan bahwa peristiwa yang ditunjukkan oleh kupu-kupu tersebut dikenal dengan istilah adaptasi (penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan). 7. Siswa merumuskan masalah.	
	2. Rumusan masalah	Guru kemudian melontarkan pertanyaan kepada peserta didik: "Apakah ada hewan lain yang melakukan aktivitas seperti kupu-kupu?"	5 menit
	3. Hipotesis	Peserta didik membuat jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya.	5 menit
Inti	4. Definisi	1. Peserta didik menjabarkan pengertian yang ada dalam jawaban sementara bahwa peristiwa yang ditunjukkan oleh kupu-kupu dikenal dengan istilah adaptasi (penyesuaian diri makhluk hidup terhadap lingkungan). 2. Peserta didik memperhatikan penegasan dari guru bahwa aktivitas yang dilakukan oleh kupu-kupu tersebut dikenal dengan sebutan adaptasi. 3. Kelas dibagi dalam kelompok. 4. Guru membagi masing-masing kartu gambar untuk setiap kelompok.	5 menit

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	5. Eksplorasi dan Pembuktian	<	

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
		8. Peserta didik dalam kelompok membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.	
Akhir		- Evaluasi: - Peserta didik mengamati poster binatang. - Peserta didik mengidentifikasi jenis hewan, bentuk adaptasi, dan manfaat dari cara adaptasi hewan yang terdapat dalam poster. - Peserta didik membuat rangkuman pembelajaran meliputi: - Bentuk adaptasi hewan untuk melindungi diri dari musuhnya - Bentuk adaptasi hewan untuk memperoleh makanannya Kesimpulan: Peserta didik bersama guru menyimpulkan tentang materi yang telah dipelajari. - Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tersebut. Penugasan: Peserta didik mencari 3 hewan di sekitar yang melakukan kegiatan adaptasi (tugas dikirim via WA guru atau email) - Peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari ini. - Guru memberikan pujian kepada peserta didik karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik dan mengingatkan peserta didik untuk mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan melalui WA atau email. - Salam penutup dan doa.	15 menit

Penggalan 2

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Persiapan penggalan kedua	Orientasi	Sebelum pembelajaran dimulai, Guru meminta siswa untuk menyiapkan plastisin 1. Peserta didik dan guru menyiapkan pembelajaran	5 menit
Awal	1. Orientasi 2. Rumusan Masalah 3. Hipotesis 4. Definisi	2. Motivasi: Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan kembali lagu "Kupu-Kupu". 3. Apersepsi: Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang pengalaman peserta didik pada saat penggalan pertama: - Bagaimana cara kupu-kupu beradaptasi dengan lingkungannya? - Pernahkah kalian melihat patung atau boneka kupu-kupu? - Bagaimana caranya membuat patung? 4. Peserta didik memperhatikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan yang disampaikan guru. 5. Guru kembali melontarkan pertanyaan "Bagaimana cara membuat patung seperti patung ini ya?" Apakah ada yang tahu? 6. Peserta didik membuat hipotesis jawaban. 7. Peserta didik bersama dengan guru membuat definisi tentang patung dari plastisin.	15 menit
Inti	5. Eksplorasi	8. Peserta didik melakukan kegiatan membuat patung dari plastisin sesuai dengan langkah-langkah pembuatan patung yang disampaikan oleh guru. 9. Peserta didik menunjukkan patung hasil buaatannya	40 menit

Kegiatan	Sintaks Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Akhir	6. Pembuktian	10. Peserta didik dan Guru saling bertanya jawab mengenai kesulitan yang dialami selama membuat patung kupu-kupu 11. Peserta didik menulis refleksi tentang pembelajaran hari ini. 12. Guru memberikan pujian kepada peserta didik karena sudah mengikuti pembelajaran dengan baik. 13. Salam penutup dan doa.	15 menit

VI. MEDIA, ALAT/BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat/bahan

- Koran
- Kertas manila warna merah
- Kertas manila warna hijau
- Kertas manila warna kuning
- Gunting
- Lem
- Pensil/pulpen
- Poster binatang dan kartu binatang (adaptasi melindungi diri).
- Gambar binatang yang lain, misalnya burung bangau, burung hantu, walang sangit, belalang daun, belalang kayu, ulat daun.

2. Sumber Belajar

- Modul Pelatihan PBS SEQIP (2006) Depdiknas
- Irene. (2018). *BUPENA jilid 6A*. Jakarta: Erlangga.
- Lingkungan sekitar peserta didik.
- Lirik Lagu Kupu-kupu*. Diunduh di <https://cuitandokter.com/lirik-lagu-anak-kupu-kupu-yang-lucu-ibu-sud-kumpulan.html/> tanggal 4 Agustus 2020.
- Materi cara menggunakan plastisin*. Diunduh dari <https://femaleez.com/parenting/cara-membuat-patung-dari-plastisin/> tanggal 5 Agustus 2020.
- Mengenal Kelebihan Hewan dan Tumbuhan*. Diakses di <http://repositori.kemdikbud.go.id/12882/1/Modul%203%20Ilmu%20Pengengetahuan%20Alam%20Paket%20C%20Kelas%20VI.pdf> tanggal 2 Agustus 2020.

- g. *Persahabatan Lebah dan Kupu-kupu*. Diakses di <https://www.deestories.com/2017/12/persahabatan-lebah-dan-kupu-kupu.html> tanggal 4 Agustus 2020.

VII. PENILAIAN

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
IPA	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap teliti
	Pengetahuan	3.3.1 Mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.	Tes Tertulis	Soal uraian	Soal uraian dan kunci jawaban
		3.3.2 Menganalisis data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.			
		3.3.3 Menarik kesimpulan cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.			

Mupel	Domain/ Ranah Penilaian	Indikator	Jenis/ Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
	Keterampilan	4.5.1 Membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.	Produk	Tugas membuat peta pikiran	Rubrik penilaian produk
SBdP	Sikap spiritual	-	-	-	-
	Sikap sosial	Menunjukkan sikap disiplin	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap disiplin
		Menunjukkan sikap teliti	Non tes	Observasi	Rubrik penilaian sikap teliti
	Pengetahuan	3.4.1 Menentukan langkah-langkah membuat patung	Tes Tertulis	Soal uraian	Soal uraian dan kunci jawaban
	Keterampilan	4.4.1 Membuat patung dari plastisin	Produk	Tugas membuat patung	Rubrik penilaian produk

VIII. LAMPIRAN

1. Literasi
2. Bahan Ajar
3. Media Pembelajaran
4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
5. Lembar Evaluasi
6. Lembar Refleksi
7. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2
8. Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3
9. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

Mengetahui,
Kepala SD

.....

..... 2021
Guru Kelas VI

.....

Lampiran Materi:

1. Literasi

Persahabatan Lebah dan Kupu-kupu

Ada sebuah pulau yang indah. Pulau itu ditumbuhi beraneka warna bunga. Selain bunga-bunga yang indah, di pulau tersebut juga tinggal kupu-kupu dan lebah. Kupu-kupu di pulau itu sangat banyak dan beraneka ragam. Keindahan pulau itu didengar oleh banyak orang, sehingga banyak orang datang ke pulau tersebut. Orang-orang yang datang banyak yang menangkap kupu-kupu. Mereka terpikat akan warna kupu-kupu yang cantik. Penangkapan kupu-kupu terjadi secara terus-menerus, sehingga jumlah kupu-kupu di pulau itu semakin sedikit. Sebaliknya jumlah lebah semakin banyak. Penduduk sekitar banyak yang memelihara lebah. Mereka beternak lebah untuk diambil madunya.

Suatu hari, seekor kupu-kupu merah tampak murung. Lebah pun menghampirinya. "Kupu-kupu kenapa kamu murung?" "Aku sedih lebah, semakin hari teman-temanku semakin sedikit. Orang-orang tidak berhenti menangkap kami. Kamu enak lebah, orang-orang tidak ada yang menangkap kamu. Mereka malah memelihara kamu." Mendengar cerita kupu-kupu, lebah ikut bersedih. Lebah punya ide, dia ingin menolong kupu-kupu. Sekarang setiap ada yang hendak menangkap kupu-kupu, lebah datang menyelamatkan. Lebah berada di sekitar kupu-kupu, sehingga orang-orang tidak berani menangkap kupu-kupu. Mereka takut disengat oleh lebah. Sejak saat itu, jumlah kupu-kupu kembali banyak. Bunga-bunga di pulau itu juga semakin bermekaran. Pulau itu semakin indah.

2. Bahan Ajar

a. Cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya

Hewan adalah salah satu makhluk hidup. Hewan hidup di berbagai tempat seperti di air, pohon, dalam tanah, dan tempat lainnya. Hewan beradaptasi memiliki dua fungsi utama yakni untuk melindungi diri dari musuhnya dan memperoleh makanan. Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk melindungi diri dari musuhnya, yaitu:

- a. Melakukan kamuflase atau memiliki warna tubuh yang sama dengan warna lingkungannya, misalnya bunglon.
- b. Melakukan autotomi atau memutuskan ekornya, misalnya cecak.
- c. Menghasilkan bau busuk, misalnya walang sangit.
- d. Memiliki bentuk menyerupai lingkungannya, misalnya belalang daun warna dan bentuknya menyerupai daun.
- e. Menghasilkan cairan tinta, misalnya cumi-cumi.
- f. Memiliki duri yang tajam, misalnya landak.

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk memperoleh makanannya, yaitu:

- a. Memiliki kuku dan gigi taring yang tajam, misalnya harimau, kucing.
- b. Memiliki cakar dan paruh yang kuat, misalnya elang.

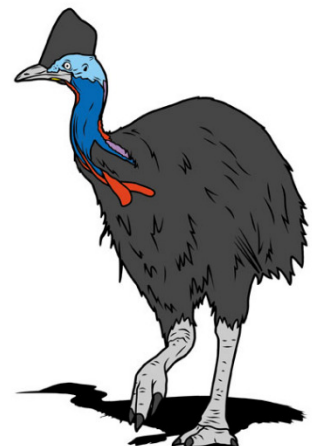
- c. Memiliki paruh yang lebar, misalnya bebek dan angsa
- d. Memiliki penglihatan yang tajam untuk menangkap mangsa, misalnya burung hantu.

Patung

Patung dapat dibuat dari bahan lunak dan keras. Bahan lunak adalah bahan yang empuk dan mudah dibentuk. Contohnya tanah liat, lilin, sabun, dan plastisin. Bahan keras adalah bahan yang bersifat keras dan sulit dibentuk. Contohnya batu, kayu jati, dan marmer. Patung yang dibuat dari bahan keras, sehingga tidak perlu dikeringkan.

- a. Teknik pembuatan patung:
 - 1. Teknik membutsir yaitu dengan cara memijit, menambah, atau mengurangi bahan yang dibentuk.
 - 2. Teknik memahat yaitu mengurangi bahan dengan dipahat.
 - 3. Teknik mencetak yaitu menggunakan cetak tuang atau cor.
 - 4. Teknik konstruksi yaitu dengan cara membangun bahan.
 Bahan plastisin bisa dibuat patung menggunakan teknik membutsir dan konstruksi.
- b. Merancang pembuatan patung
Tahapan dalam membuat patung:
 - 1. Membuat sketsa
Sketsa adalah gambar kasar yang bersifat sementara
 - 2. Memilih alat dan bahan
Bisa memilih bahan lunak dan keras
 - 3. Memilih teknik pembuatan
Memilih teknik sebaiknya disesuaikan dengan bahan yang dipakai
- c. Cara menggunakan plastisin
 - 1. Menyiapkan beberapa potong plastisin dengan berbagai warna
 - 2. Melunakkan plastisin menggunakan tangan agar mudah dibentuk
 - 3. Simpan di tempat kedap udara agar tetap mudah dibentuk lebih lama
 - 4. Simpan di tempat kering akan membuatnya jadi lembek dan licin

3. Kartu Binatang





Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Lembar kerja ini dikerjakan secara individu.

Jangan lupa tulis nama

dan nomor presensimu di bawah ini!

Nama :

No. Presensi :

a. Pengamatan Model Kupu-kupu

1. Tuliskan hasil pengamatan model kupu-kupu pada tabel berikut!

Tabel 1: Hasil Pengamatan Jumlah Kupu-Kupu

No	Nama binatang/warna	Pengamatan		
		1	2	3
1				
2				
3				
4.				
dst.				
Rata-rata				

2. Bandingkan data dari ketiga pengamatan model kupu-kupu yang sudah kamu lakukan dan rumuskan masalah menggunakan pertanyaan-pertanyaan berikut:
 - Samakah jumlah kupu-kupu pada pengamatan 1, 2, dan 3? (Temuan jumlah kupu-kupu pada pengamatan 1 kemungkinan lebih sedikit daripada pengamatan 2 dan 3).
 - Jelaskan, mengapa terdapat perbedaan jumlah kupu-kupu pada setiap pengamatan? (Kupu-kupu yang warnanya sama dengan warna koran tidak terlihat pada pengamatan 1).
 - Apa keuntungannya bagi kupu-kupu yang warnanya sama dengan warna lingkungannya? (tidak mudah dikenali musuhnya).

3. Tuliskan rumusan masalahmu di bawah ini!

4. Setelah menuliskan rumusan masalah, buatlah jawaban sementara dari rumusan masalah yang sudah dibuat. Jawaban sementara disebut juga hipotesis. Tuliskan hipotesismu pada kolom di bawah ini!

5. Jelaskanlah pengertian yang ada pada hipotesismu!

Peristiwa yang ditunjukkan oleh kupu-kupu dikenal dengan istilah
 Jadi adalah

b. Bagaimana Cara Hewan Menyesuaikan Diri Terhadap Lingkungan

Lakukan kegiatan di bawah ini bersama anggota kelompokmu dan jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Amatilah kembali gambar kartu binatang yang sudah kamu terima dari Guru!
2. Amati bentuk fisik binatang tersebut dan cari tahu manfaat bentuk fisik tersebut! Tulislah hasil analisis kelompokmu pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 : Berbagai bentuk adaptasi hewan dan manfaatnya berdasarkan interpretasi gambar

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
1. Ikan (contoh)	▪ warna perutnya putih dan warna punggungnya gelap ▪ bentuk yang <i>stream line</i>	▪ tidak mudah dikenali musuh ▪ mudah bergerak di air
2. Kucing		
3. Elang		
4. Belalang daun		
5. Bebek		

6. ..		
-------	--	--

3. Buatlah kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan yang sudah kelompokmu lakukan. Tulislah kesimpulan di bawah ini!

5. Lembar Evaluasi

EVALUASI IPA

Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!

Amatilah poster di bawah ini!



Berdasarkan poster di atas, isilah tabel di bawah ini.

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi

Kumpulkan hasil pekerjaanmu kepada Guru!

Buatlah rangkuman apa saja yang sudah kamu pelajari hari ini dalam sebuah peta pikiran, meliputi:

- Bentuk adaptasi hewan untuk melindungi diri dari musuhnya
- Bentuk adaptasi hewan untuk memperoleh makanannya

Peta Pikiran

EVALUASI SBdP

Nama :

No. Presensi :

Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat!

1. Bagaimana teknik membuat patung dari plastisin?
.....
1. Tentukan cara membuat patung dari plastisin agar hasilnya menarik!
.....

6. Lembar Refleksi

Lembar Refleksi

1. Apa yang telah kamu pelajari hari ini?
.....
.....
.....
.....
2. Apa manfaat untukmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?
.....
.....

.....
.....

3. Apa kesulitan yang kamu hadapi dalam pembelajaran hari ini?

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

4. Berilah tanda centang (√) pada salah satu ekspresi berikut sesuai dengan perasaanmu!

☐☐☐

7. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-2

Indikator	Menunjukkan sikap disiplin
	Menunjukkan sikap teliti
Jenis Penilaian	Non Tes - Observasi

Sikap Disiplin

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Tepat waktu	Mengirimkan tugas tepat waktu sesuai jam yang telah disepakati	Mengirimkan tugas lebih dari 1 jam dari waktu yang telah disepakati	Mengirimkan tugas lebih dari 2 jam dari waktu yang telah disepakati
Perhatian	Memperhatikan guru saat pembelajaran.	Memperhatikan guru saat pembelajaran, tetapi sesekali melakukan aktivitas lain.	Kurang memperhatikan guru dan sering melakukan aktivitas lain.
Ketepatan	Mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.	Mengerjakan tugas tetapi 1-2 tugas kurang sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.	Mengerjakan tugas tetapi lebih dari 2 tugas kurang sesuai dengan instruksi yang diberikan guru.

Pedoman penilaian:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Sikap Teliti

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Pengamatan	Mengamati model 13 kupu-kupu dengan teliti.	Mengamati model 9-12 kupu-kupu dengan teliti.	Mengamati model 1- 8 kupu-kupu dengan teliti.
Kelengkapan	Mencatat hasil pengamatan dengan lengkap.	Mencatat hasil pengamatan cukup kurang lengkap.	Mencatat hasil pengamatan tetapi kurang lengkap.

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Bahasa	Menggunakan bahasa baku dan tidak terdapat kesalahan penulisan.	Menggunakan bahasa baku tetapi terdapat kesalahan penulisan.	Kurang menggunakan bahasa baku dan terdapat kesalahan penulisan.

Pedoman penilaian:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

8. Instrumen Instrumen Penilaian, Kunci Jawaban, dan Pedoman Penilaian KD-3

IPA

Indikator	3.3.1 Mengumpulkan data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. 3.3.2 Menganalisis data cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. 3.3.3 Menarik kesimpulan cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.
Jenis Penilaian	Tes tertulis – Soal uraian

Rumusan masalah:

"Apakah adaptasi juga terjadi pada hewan selain kupu-kupu?"(skor 2)

Hipotesis:

Ya, hewan lain mengalami adaptasi untuk melindungi diri dari musuhnya dan untuk memperoleh makanan(skor 2)

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
1. Ikan (contoh)	- warna perutnya putih dan warna punggungnya gelap - bentuk yang stream line(skor 1)	- tidak mudah dikenali musuh - mudah bergerak di air (skor 1)
2. Kucing	Memiliki kuku dan gigi taring yang tajam(skor 1)	Mendapatkan makanan(skor 1)
3. Elang	Memiliki cakar dan paruh yang kuat(skor 1)	Mendapatkan makanan(skor 1)

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
4. Belalang daun	Memiliki bentuk dan menyerupai daun(skor 1)	Tidak mudah dikenali musuh(skor 1)
5. Bebek	Memiliki paruh yang lebar (skor 1)	Mendapatkan makanan(skor 1)

Kesimpulan:

- Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi guna melindungi diri terhadap musuhnya. (skor 2)
- Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi guna memperoleh makanannya. (skor 2)

Pedoman penilaian:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Evaluasi

Nama hewan	Ciri-ciri yang menunjukkan bentuk adaptasi	Manfaat adaptasi
Jerapah (skor 1)	- Memiliki leher panjang (skor 1) - Warna kulit totol-totol (skor 1)	- Mengambil daun yang menjadi makanannya (skor 1) - Menyamarkan tubuh jerapah dari pandangan musuh (skor 1)

Peta Pikiran

Peta Pikiran yang dibuat siswa setidaknya memuat konsep sebagai berikut:
Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk melindungi diri dari musuhnya, yaitu: (skor 5)

- Melakukan kamuflase atau memiliki warna tubuh yang sama dengan warna lingkungannya, misalnya bunglon.
- Melakukan autotomi atau memutuskan ekornya, misalnya cicak.
- Menghasilkan bau busuk, misalnya walang sangit.
- Memiliki bentuk menyerupai lingkungannya, misalnya belalang daun warna dan bentuknya menyerupai daun.
- Menghasilkan cairan tinta, misalnya cumi-cumi.
- Memiliki duri yang tajam, misalnya landak.

Hewan memiliki berbagai bentuk adaptasi untuk memperoleh makanannya, yaitu: (skor 5)

- Memiliki kuku dan gigi taring yang tajam, misalnya harimau, kucing.
- Memiliki cakar dan paruh yang kuat, misalnya elang.

- c. Memiliki paruh yang lebar, misalnya bebek dan angsa
- d. Memiliki penglihatan yang tajam untuk menangkap mangsa, misalnya burung hantu.

Pedoman penilaian:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

SBdP

Indikator	3.4.1 Menentukan langkah-langkah membuat patung
Jenis Penilaian	Tes tertulis – Soal uraian

1. Bagaimana teknik membuat patung dari plastisin? (*skor 4*)
 - Teknik membutsir yaitu dengan cara memijit, menambah, atau mengurangi bahan yang dibentuk.
 - Teknik memahat yaitu mengurangi bahan dengan dipahat.
 - Teknik mencetak yaitu menggunakan cetak tuang atau cor.
 - Teknik konstruksi yaitu dengan cara membangun bahan.
2. Tentukan cara membuat patung dari plastisin agar hasilnya menarik! (*Skor 4*)
 - Menyiapkan beberapa potong plastisin dengan berbagai warna
 - Melunakkan plastisin menggunakan tangan agar mudah dibentuk
 - Simpan di tempat kedap udara agar tetap mudah dibentuk lebih lama
 - Simpan di tempat kering akan membuatnya jadi lembek dan licin

Pedoman penilaian:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

8. Instrumen Penilaian dan Pedoman Penilaian KD-4

IPA

Indikator	4.5.1 Membuat peta pikiran cara makhluk hidup menyesuaikan diri terhadap lingkungannya
Jenis Penilaian	Produk – Rubrik penilaian

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kelengkapan	Terdiri dari 3 hal yaitu nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi.	Terdiri dari 2 hal diantara nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi.	Terdiri dari 1 hal diantara nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi.
Isi	Menuliskan 9-11 nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi dengan tepat.	Menuliskan 5-8 nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi dengan tepat.	Menuliskan 1-4 nama hewan, ciri-ciri, dan manfaat adaptasi dengan tepat.
Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas, singkat dan mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan cukup jelas, singkat dan cukup mudah dipahami.	Bahasa yang digunakan kurang jelas, singkat dan sulit dipahami.
Alur	Alur peta pikiran jelas dan mudah dipahami.	Alur peta pikiran cukup jelas dan cukup mudah dipahami.	Alur peta pikiran kurang jelas dan sulit mudah dipahami.
Keindahan	Peta pikiran dihias dengan gambar yang mendukung.	Peta pikiran dihias dengan gambar, tetapi kurang mendukung.	Peta pikiran tidak dihias menggunakan gambar.

Pedoman penilaian :

$$NILAI = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

SBdP

Indikator	4.1.1 Membuat patung dari plastisin
Jenis Penilaian	Produk – Rubrik penilaian

Rubrik penilaian

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Kerapian	Patung rapi	Patung cukup rapi	Patung kurang rapi
Bentuk	Menunjukkan bentuk hewan	Menunjukkan bentuk hewan	Bentuk hewan yang dibuat tidak sesuai.

Indikator	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
	yang diminta dengan bentuk mirip dengan aslinya.	yang diminta tetapi tidak mirip dengan bentuk aslinya.	
Keindahan	Patung dibuat dengan memadukan 3 warna plastisin.	Patung dibuat dengan memadukan 2 warna plastisin.	Patung dibuat dengan 1 warna plastisin.

Pedoman penilaian:

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

BIOGRAFI PENULIS

Maria Melani Ika Susanti, lahir di Klaten 14 Mei 1981. Menyelesaikan studi S1 Pendidikan Fisika di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta tahun 2004, S2 Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung lulus tahun 2013. Pernah mengajar sebagai guru fisika di SMA Fons Vitae 1 Jakarta tahun 2004-2005. Saat ini penulis bekerja sebagai dosen negeri (dpk) sejak tahun 2005 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan juga bergabung di Program Studi Pendidikan Profesi Guru di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Penulis menjadi anggota tim penyusun modul: *Peningkatan Kompetensi Guru dalam Literasi* (Kemdikbud); *Pedoman Pengembangan Ketahanan Pangan di Sekolah Dasar* (Kemdikbud); dan *Modul Ekstrakurikuler Sains di Sekolah Dasar* (Kemdikbud). Buku yang ditulis: *Praktik Baik Pembinaan Peserta Didik melalui Ekstrakurikuler Sekolah Dasar* (Kemdikbud); *Panduan Refleksi Mahasiswa PPG Prajabatan* (USD); kontributor dalam buku *Quote Bersama Ganjar Pranowo Jilid 3* (Komunitas Yuk Menulis); *Permainan Tradisional Engklek Modifikasi-Ku (Premi-Ku)* (Pelita Media Nusantara); dan *Permainan Tradisional Lompat Tali (Matras Loli)* (Pelita Media Nusantara). Menjadi anggota tim penulis buku Balai Pustaka: *Pendidikan Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas I*; *Pendidikan Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas II*; dan *Pendidikan Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas III*.

Menjadi editor buku: *Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar* (USD); *Pengembangan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar* (USD); *Panggilan Hidup Menjadi Seorang Guru* (USD); *Permainan Tradisional Dam-Daman Integrasi (Damai)* (Pelita Media Nusantara); *Permainan Tradisional Egrang Bakiak Edukasi* (Pelita Media Nusantara); *Permainan Tradisional Egrang Sirkuit Adu Strategi Kartu (Sik-Asik)* (Pelita Media Nusantara); *Between The Destiny and Gratitude* (USD); dan *Optimalisasi Kualitas Pembelajaran dalam Perspektif PTK Daring* (USD).