

Panduan Fasilitator

MENGENALI BAGIAN UTAMA HEWAN

level 1, SD Kelas 2 Semester 1



PF021KHA01 Wayang Hewan
Release 00, 1 Nopember 2012

Oleh:
Achmad Holil Noor Ali

Sengaja disiapkan agar fasilitator dapat melakukan aktifitas pembelajaran **mengenali bagian utama hewan**. Pengenalan bagian utama hewan dimulai dengan *menyebutkan* nama-nama hewan; *mengidentifikasi* ciri khas hewan; *menirukan* gerak & suara hewan; dan *menggambar* hewan. Pembelajar dalam level ini juga akan membuat karya **Wayang Hewan** yang diperkenalkan keunikan hewan masing-masing dengan cara *menceritakannya* di depan audience..

[sengaja dikosongkan]

Maklumat Release Dokumen

Seluruh release dari dokumen ini didaftar berdasar kronologisnya.

Release Dokumen	Tanggal	Alasan Perubahan
Release 00	01/11/12	

Dokumen ini dibuat oleh Achmad Holil Noor Ali dengan pengawasan dari Kementerian Ajar Belajar sebagai upaya untuk menjamin keakurasian dokumen saat akan di cetak. Penggandaan dokumen, sebaiknya dari release yang terakhir (*up to date*) dan setelah mendapatkan ijin tertulis

Menteri Ajar Belajar
Republik Belajar

Copyright @ 2012 Republik Belajar
Seluruh informasinya adalah hak milik Republik Belajar yang tidak dipublikasikan dan bersifat rahasia.

SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada
yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan

[sengaja dikosongkan]

Diskripsi Mengajar Belajar

Waktu	: 90 menit
Standar Kompetensi	: Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan: Mengenal bagian bagian utama tubuh hewan, pertumbuhan hewan serta berbagai tempat hidup hewan
Kompetensi Dasar	: Kemampuan mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan melalui pengamatan
Hasil Belajar	: Pembelajar mampu mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan melalui pengamatan
Indikator Hasil Belajar	
• Cognitif	: 1. Pembelajar mampu menyebutkan nama hewan 2. Pembelajar mampu mengidentifikasi ciri khas hewan 3. Pembelajar mampu menirukan gerak dan suara hewan 4. Pembelajar mampu menggambar hewan
• Afektif	: 1. Pembelajar mampu mengikuti instruksi 2. Pembelajar mampu menampilkan karya
Bahan Kajian	: Eksploring hewan
Media Belajar	
• Star pack	: SP021KH Kehidupan Hewan
• Slide	: SP021KHA11 Nama dan Ciri Khas Hewan
• Worksheet	: 1. WS021KHA11 Nama Hewan 2. WS021KHA12 Ciri Khas Hewan 3. WS021KHA13 Menggambar Hewan
• Lembar karya	: 1. LK021KHA11 Name Tag 2. LK021KHA12 Wayang Hewan
• Lagu	: 1. LP001 Mengenal Binatang 2. LP002 Suara Binatang
• Musik	: 1. MM001 Sonato for two pianos 2. MPA01 Mediterraneo 3. MPR01 Winter Music 4. MPS01 Theme time to the lion king
Model Belajar	
• Games	: Tebak nama hewan (clue: gambar, suara, dan gerakan)
• Sing a song	: Bernyanyi lagu Cicak

SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan



- WS challenge : Menyelesaikan worksheet kehidupan hewan level 1
- Karya horay : Membuat karya name tag dan wayang hewan
- Friend Explaining : Menjelaskan kepada temannya ciri khas hewan dari wayang yang dibuat

Pengembangan Karakter

- Semangat : Rasa senang dalam melakukan aktifitas
- Disiplin : Tunduk terhadap peraturan
- Kerja keras : Berusaha menghasilkan karya
- Percaya Diri : Berani menyampaikan pikirannya ke orang lain
- Komunikatif : Lancar menyampaikan informasi
- Ekspresif : Dalam menyampaikan informasi sangat menyenangkan
- Menghargai : Memanfaatkan apa yang dimiliki

Assessment

- Tes : Menyelesaikan worksheet dan Tes ketuntasan
- Non Tes : Membuat karya dan Pengamatan karakter

SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada
yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan

Tatalaksana Pengajaran

Zona Alpha :

- Salam pembuka dan doa memulai belajar
- Game My Feeling To Day dan 3 gerakan lucu hewan
- Menyanyi lagu Mengenal Binatang dan Suara Binatang

Scene Setting :

- Sumber : Kekhasan Hewan
- Pola : Tebak Tepat
- Skenario :
 1. Fasilitator mendiskusikan lagu cicak, dengan ide pokok nama hewan dan ciri khas hewan
 2. Fasilitator menggunakan multimedia untuk memulai permainan tebak nama hewan dengan clue gambar
 2. Fasilitator mengganti clue gambar dengan suara, dan mempersilahkan pembelajar (secara bergiliran) memberikan cluenya agar ditebak oleh teman-temannya
 4. Fasilitator mengganti clue suara dengan gerak, dan mempersilahkan pembelajar (secara bergiliran) memberikan cluenya agar ditebak oleh teman-temannya
 5. Pembelajar menebak dengan mengacungkan tangannya terlebih dahulu

Strategi Pembelajaran :

- WS Challenge (maks 30 menit) :
 1. Fasilitator mempersilahkan pembelajar untuk menyelesaikan worksheet
 - WS021KHA11 Nama Hewan (min 1 lembar)
 - WS021KHA12 Ciri Khas Hewan (min 3 lembar)
 - WS021KHA13 Menggambar Hewan (min 1 lembar)
 2. Fasilitator memeriksa hasil jawaban setiap worksheet pembelajar, apabila ada kesalahan fasilitator akan memberi penjelasan sampai cukup
 3. Bila waktu cukup, fasilitator boleh memberikan worksheet tambahan yang sesuai dengan potensi pembelajar yang akan dikembangkan

SIFAT RAHASIA

- Karya Horay (maks 30 menit) :
 1. Fasilitator membagikan lembar karya dan mempersilahkan pembelajar untuk membuatnya
 - LK021KHA11 Name Tag
 - LK021KHA12 Wayang Hewan
 2. Fasilitator mengamati bagaimana pembelajar menyelesaikan karyanya, apabila ada kesulitan fasilitator akan memberi penjelasan secukupnya
 3. Fasilitator mempersilahkan pembelajar untuk mengenakan name tag yang telah berhasil dibuat
- Friend Explaining (maks 10 menit) :
 1. Fasilitator mencontohkan bagaimana pembelajar akan memperkenalkan wayangnya, sebagaimana contoh berikut:
 - Hai, namaku DOGGY
 - Aku seekor Anjing Jantan
 - Aku bisa menggonggong, seperti ini ...
 - Aku berjalan dengan 4 kaki
 - Aku banyak disukai orang, karena jinak
 - Aku juga lucu lho ...
 2. Fasilitator meminta pembelajar untuk saling berpasangan
 3. Fasilitator mempersilahkan pembelajar untuk saling memperkenalkan wayangnya dengan pasangan yang ada

Strategi Exercise:

- Tes Ketuntasan (maks 15 menit) :
 1. Fasilitator membagikan lembar soal dan mempersilahkan pembelajar untuk menyelesaikannya. Adapun kriteria soal sebagaimana berikut
 - Bersifat multiple choice (maks 3 pilihan)
 - Berjumlah 15 buah
 2. Fasilitator memeriksa hasil jawaban pembelajar, apabila ada kesalahan fasilitator akan memberi penjelasan sampai cukup

Concluding:

- Refleksi
- Salam penutup

SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan

Assessment

Penilaian:

No	Aktifitas	Ranah Kompetensi	Dinilai/ Tidak	Penilai
1	Pembelajar menyelesaikan WS Challenge yang telah disiapkan	Cognitif	Dinilai	Fasilitator
2	Pembelajar mengikuti instruksi dalam game, menyanyi, menyelesaikan worksheet, membuat karya dan memperkenalkan wayangnya	Afektif	Dinilai	Fasilitator
3	Pembelajar menjawab tes ketuntasan	Cognitif	Dinilai	Fasilitator
4	Pembelajar membuat karya wayang	Psikomotorik	Tidak	
5	Pembelajar menampilkan karya wayang ke orang tua/wali	Afektif	Dinilai	Orang tua/wali

Skala Penilaian:

No	Indikator Aktifitas	Elemen Penilaian	Nilai
1	Menyelesaikan WS Challenge	Nilai worksheet	Rata-rata nilai worksheet
2	Mengikuti instruksi dalam game, menyanyi, menyelesaikan worksheet, membuat karya dan memperkenalkan wayangnya	Semangat	<ul style="list-style-type: none"> Selalu: 80-100 Kadang: 70-80 Tidak pernah: s/d 70
		Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Tertib: 80-100 Kadang tertib: 70-80 Tidak tuntas: s/d 70
3	Menjawab tes ketuntasan	Jawaban betul	(Jumlah betul/ jumlah soal) * 100
4	Menampilkan karya wayang	Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> Sungguhan: 80-100 Adanya: 70-80 Tidak tuntas: s/d 70
		Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> Berani: 80-100

SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan

No	Indikator Aktifitas	Elemen Penilaian	Nilai
			<ul style="list-style-type: none"> • Malu-malu: 70-80 • Takut: s/d 70
		Komunikatif	<ul style="list-style-type: none"> • Lancar: 80-100 • Terbata: 70-80 • Diam: s/d 70
		Ekspresif	<ul style="list-style-type: none"> • Menjiwai: 80-100 • Datar: 70-80 • Ogah-ogahan: s/d 70
		Menghargai	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuat berguna: 80-100 • Dirawat: 70-80 • Diabaikan: s/d 70

SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada
yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan

Refleksi

Hari ini, Aku tahu?

- Nama-nama hewan
- Suara dan gerakannya, bahkan aku bisa menirukannya
- Karena suara dan gerakan yang dimiliki hewan sendiri-sendiri, sehingga suara dan gerak juga merupakan ciri khas hewan tersebut.
- Ciri khas hewan tidak hanya suara dan gerak saja, tetapi bisa apa saja yang membedakannya dengan hewan lain. Contohnya corak kulitnya, bentuk tubuhnya, tempat kehidupannya, dan lain sebagainya.

Hari ini, Aku melakukan?

- Menirukan suara dan gerakan hewan
- Membuat wayang hewan, dengan
 - Menggunting gambar-gambar hewan
 - Mengelemkannya masing-masing dengan tusuk gigi

Hari ini, Aku bersikap?

- Semangat, karena selama beraktifitas dilakukan dengan senang/ceria/antusias
- Disiplin, karena tertib mengikuti instruksi untuk menyelesaikan semua yang harus dilakukan
- Kerja keras, karena sudah berusaha menghasilkan wayang hewan dengan sebaik-baiknya
- Percaya diri, karena sudah berani menyampaikan nama dan ciri hewan dari wayang hewan yang dimiliki.
- Komunikatif, karena dalam menyampaikan nama dan ciri hewan dari wayang hewan yang dimiliki lancar dan mudah dimengerti oleh audience
- Ekspresif, karena dalam menyampaikan nama dan ciri hewan dari wayang hewan yang dimiliki benar-benar dilakukan seperti hewan beneran. Dan banyak audience yang senang.
- Menghargai, karena wayang yang dimiliki dirawat dan digunakan untuk membantu dirinya lebih banyak, seperti untuk belajar, untuk bercerita dan lain-lain.


SIFAT RAHASIA

Khusus diproduksi dan didistribusikan kepada
yang berhak mengetahui di lingkungan Zona Belajar Menyenangkan



republikbelajar.org

Jl. Hidrodinamika I, Perum ITS Blok T-68 Surabaya

 0877-511-33233