

Panduan Fasilitator

MENGENALI BAGIAN UTAMA HEWAN

level 2, SD Kelas 2 Semester 1



PF021KHA02 Potongan Tubuh Hewan
Release 00, 1 Nopember 2012

Oleh:
Achmad Holil Noor Ali

Sengaja disiapkan agar fasilitator dapat melaksanakan aktifitas pembelajaran **mengenali bagian utama hewan** dengan menyenangkan. Pengenalan bagian utama hewan dilalui dengan *menunjukkan* bagian tubuh hewan; *menyatakan* manfaat bagian tubuh hewan; *mengkontruksi* bagian tubuh hewan. Pembelajar dalam level ini juga akan membuat karya **Puzzel Hewan** yang keunikan tubuh hewan masing-masing akan *diceritakannya* 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	
• Kognitif	: 1. Pembelajar mampu menunjukkan bagian tubuh hewan 2. Pembelajar mampu menyatakan manfaat bagian tubuh hewan
• Psikomotorik	: 1. Pembelajar mampu mengkontruksi tubuh hewan dari bentuk lingkaran, persegi, segitiga, dsb
• Afektif	: 1. Pembelajar mampu mengikuti instruksi 2. Pembelajar mampu menampilkan karya
Bahan Kajian	: Eksploring hewan
Media Belajar	
• Star pack	: SP021KH Kehidupan Hewan
• Slide	: SP021KHA21 Tubuh Hewan dan Manfaatnya
• Lagu	: LP0003 Cicak-cicak
• Film	: 1. FR021KH01 Kehidupan Harimau 2. FR021KH02 Kehidupan Unta 3. FR021KH03 Kehidupan Lumba-lumba 4. FR021KH04 Kehidupan Burung
• Worksheet	: WS021KHA21 Bagian Tubuh Hewan
• Lembar karya	: 1. LK021KHA21 Potongan Tubuh Hewan 2. LK021KHA22 Hewan 3D
• Musik	: 1. MM001 Sonato for two pianos 2. MPA01 Mediterraneo 3. MPR01 Winter Music 4. MPS01 Theme time to the lion king
Model Belajar	

SIFAT RAHASIA

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

- Games : Tebak nama hewan (clue: ciri khas hewan)
- Movie Learning : Menonton Film Kehidupan hewan, untuk menunjukkan bagian tubuh hewan dan menyatakan manfaatnya
- WS challenge : Menyelesaikan worksheet kehidupan hewan level 2
- Karya horay : Membuat karya Potongan Tubuh Hewan dan Hewan 3D
- Friend Explaining : Menunjukkan bagian tubuh hewan dan menjelaskan kepada temannya manfaat tubuh hewan dari karya 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

Warmer:

- Sumber : Kekhasan Hewan
- Pola : Tebak Tepat
- Skenario :
 1. Fasilitator menggunakan multimedia untuk memulai permainan tebak nama hewan dengan clue ciri khas hewan
 2. Fasilitator mempersilahkan pembelajar (secara bergiliran) memberikan cluenya agar ditebak oleh teman-temannya
 3. Pembelajar menebak dengan mengacungkan tangannya terlebih dahulu

Strategi Pembelajaran :

- Movie Learning :
 1. Fasilitator menjelaskan bagian tubuh hewan dan manfaatnya. Analogikan dengan bagian tubuh manusia (materi kelas 1)
 2. Fasilitator menekankan ide pokok "bagian tubuh hewan dan manfaatnya" dan mempersilahkan pembelajar untuk memilih film kehidupan hewan yang akan ditonton terlebih dahulu
 - FR021KH01 Kehidupan Harimau
 - FR021KH02 Kehidupan Unta
 - FR021KH03 Kehidupan Lumba-lumba
 - FR021KH03 Kehidupan Burung
 3. Fasilitator mendiskusikan bagian tubuh hewan dan manfaatnya disetiap film yang ditayangkan. Penayangan dilakukan per film, dan ulangi langkah 2-3 sampai waktunya cukup.
- WS Challenge :
 1. Fasilitator mempersilahkan pembelajar untuk menyelesaikan worksheet WS021KHA21 Bagian Tubuh Hewan (min 3 lembar)

SIFAT RAHASIA

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

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
- Karya Horay : 1. Fasilitator membagikan lembar karya dan mempersilahkan pembelajar untuk membuatnya
 - LK021KHA21 Potongan Tubuh Hewan
 - LK021KHA22 Hewan 3D
 - 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 : 1. Fasilitator mencontohkan bagaimana pembelajar akan menjelaskan karyanya, sebagaimana contoh berikut:
 - Hai, Selamat Pagi
 - Aku punya seekor Bebek
 - Dia berjalan dengan ke 2 kakinya
 - Dia juga bisa meluncur cepat di air, karena di kaki bebek ada selaput yang menghubungkan antar jari-jarinya
 - Mulut bebek disebut paruh.
 - Paruhnya keras dan kuat, agar mudah untuk cari makan, maklum bebek tidak punya tangan.
 - Bebek bisa terbang dengan menggunakan 2 sayap
 - 2. Fasilitator meminta pembelajar untuk saling berpasangan
 - 3. Fasilitator mempersilahkan pembelajar untuk saling menampilkan karyanya dengan pasangan yang ada

Strategi Exercise:

- Tes Ketuntasan : 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

SIFAT RAHASIA



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 menyebutkan bagian tubuh hewan dan manfaatnya dalam diskusi film	Cognitif	Tidak	
2	Pembelajar menyelesaikan WS Challenge yang telah disiapkan	Cognitif	Dinilai	Fasilitator
2	Pembelajar mengikuti instruksi dalam game menyelesaikan worksheet, membuat karya dan menjelaskan karyanya	Afektif	Dinilai	Fasilitator
3	Pembelajar menjawab tes ketuntasan	Cognitif	Dinilai	Fasilitator
4	Pembelajar membuat potongan tubuh hewan dan hewan 3D	Psikomotorik	Dinilai	Fasilitator
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, menyelesaikan worksheet, membuat karya dan menjelaskan karyanya	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	Mengkontruksi dari potongan tubuh hewan menjadi hewan	Penyelesaian Karya	<ul style="list-style-type: none"> • Selesai: 100 • Belum selesai: 80

SIFAT RAHASIA

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

No	Indikator Aktifitas	Elemen Penilaian	Nilai
	2D dan hewan 3D	Kerapihan	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat Baik: 100 • Baik: 90 • Cukup Baik: 80
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 • Malu-malu: 70-80 • Takut: s/d 70
		Komunikatif	<ul style="list-style-type: none"> • Lancar: 80-100 • Terbatas: 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 bagian tubuh hewan
- Semua bagian tubuh hewan ada manfaatnya
- Bentuk bagian tubuh hewan sesuai dengan fungsinya. Contohnya kaki bebek dan ayam. Ayam tidak bisa meluncur cepat di air karena dijaringnya tidak ada selaputnya, sedangkan bebek bisa.

Hari ini, Aku melakukan?

- Mewarnai bagian-bagian tubuh hewan
- Menggunting bagian-bagian tubuh hewan
- Merangkai bagian-bagian tubuh hewan tersebut menjadi hewan 2D dan hewan 3D

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 hewan 2D dan 3D dengan sebaik-baiknya
- Percaya diri, karena sudah berani menunjukkan bagian tubuh hewan karya yang dimiliki dan manfaatnya.
- Komunikatif, karena dalam menunjukkan bagian tubuh hewan karya yang dimiliki dan manfaatnya lancar dan mudah dimengerti oleh audience
- Ekspresif, karena dalam menunjukkan bagian tubuh hewan karya yang dimiliki dan manfaatnya benar-benar dilakukan seperti expert yang paling tahu. Dan banyak audience yang senang.
- Menghargai, karena karya hewan 2D dan 3D 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

[sengaja dikosongkan]



republikbelajar.org

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

 0877-511-33233