

MEDIA PEMBELAJARAN YANG RELEVAN DI KELAS 2 SD

Tema 2	: Bermain di Lingkunganku
Subtema 2	: Bermain di Rumah Teman
Pertemuan	: 1 dan 2
Bidang Studi	: Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika, IPA, PPKn, dan IPS
Mata Kuliah	: Pengembangan Media dan Sumber Belajar
Dosen Pengampu	: 1. Dr. Alben Ambarita, M.Pd. 2. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.

Disusun Oleh:
Kelompok 2

Nama:	NPM:
1. Ari Puspita	1913053109
2. Asvyatul Mukaromah	1913053073
3. Nurul Dewi Khomariah	1913053003
4. Shintia Sasmia	1913053013
5. Sri Munjiati	1913053078



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2020**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kemurahan-Nya laporan pembuatan media pembelajaran ini dapat penulis selesaikan sesuai yang diharapkan. Dalam laporan ini membahas mengenai “Media pembelajaran yang Relevan di Kelas 2 SD”. Laporan ini dibuat untuk memenuhi tugas mata kuliah Pengembangan Media dan Sumber Belajar SD. Dengan dibuatnya laporan ini diharapkan dapat berguna bagi siapapun yang membacanya dan juga dapat menambah pengetahuan dari para pembaca.

Dalam proses pembuatan laporan ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Alben Ambarita, M.Pd. dan Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen mata kuliah Pengembangan Media dan Sumber Belajar SD;
2. Rekan-rekan Mahasiswa/i S-1 PGSD Kampus B FKIP Unila.

Dalam pembuatan laporan media pembelajaran ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang membaca laporan ini. Semoga laporan ini membawa manfaat bagi pembacanya.

Metro, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman judul	i
Kata pengantar	ii
Daftar isi	iii
BAB I Bahasa Indonesia	4
Media Wayang Kertas	4
BAB II Seni Budaya dan Prakarya.....	11
Media Audio Visual.....	11
BAB III Matematika	17
Media Papan Buah.....	17
BAB IV Ilmu Pengetahuan Alam	24
Media Bangun Ruang dan Bangun Datar Penentu Benda Padat	24
BAB V Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	34
Media Kotak Pos Patuh Aturan	34
BAB VI Ilmu Pengetahuan Sosial	41
Media Papan Bijak.....	41
BAB VII PENUTUP	49
Kesimpulan	49
Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

BAB I MEDIA PEMBELAJARAN 1

MEDIA WAYANG KERTAS

A. LatarBelakang

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan guru, siswa, dan komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik.

Pada masa ini ada istilah pembelajaran tematik atau bisa juga disebut dengan pembelajaran terpadu, yaitu pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi matapelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi mereka.

Sekarang membuat sebuah media pembelajaran tentunya bukan hal yang tidak mungkin kita lakukan. Banyak sekali contoh-contoh media pembelajaran sederhana yang bisa kita jumpai di internet. Akan tetapi, dalam membuat sebuah media pembelajaran kita memerlukan adanya inovasi agar media yang kita buat tidak terasa monoton untuk digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, dalam pembahasan kali ini kita akan mencoba membuat sebuah media pembelajaran yaitu “Wayang Kertas”, dimana media ini akan dibuat dengan bentuk seperti Wayang Kulit, namun bahan pembuatan nya menggunakan kertas HVS dan Buffalo dengan tokoh yang ada pada teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin” .

B. Tujuan Pembuatan

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 5 Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1, di mana peserta didik diperintahkan untuk membaca teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin” lalu menyebutkan isi teks tersebut untuk menjawab pertanyaan yang menyangkut teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin”. Media pembelajaran yang dibuat dengan bentuk wayang juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik dan kreatifitas peserta didik. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini juga bertujuan untuk mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik lewat evaluasi hasil belajar yang disusun sedemikian rupa agar peserta didik tidak merasa bosan karena belajar yang hanya dilakukan menggunakan buku cetak.

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

1. Kelas/Semester : 2/1
2. Tema : 2 (Bermain di lingkunganku)
3. Subtema : 2 (Bermain di rumah teman)
4. Pertemuan ke : 1
5. Bidang Studi : Bahasa Indonesia

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan

guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

E. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 3.2.2 Menunjukkan teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat.
4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda	4.2.1 Mempraktikkan membaca teks pendek yang berkaitan dengan keberagaman benda

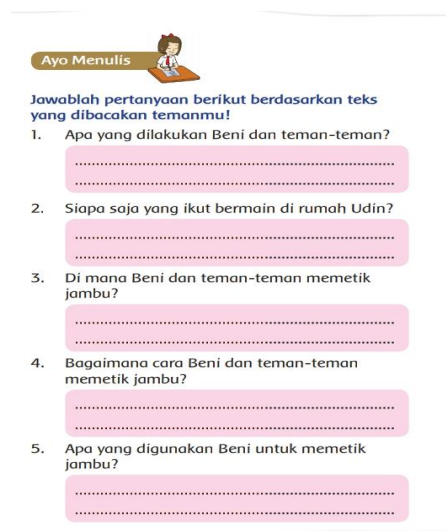
berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	dengan lafal dan intonasi yang tepat.
---	---------------------------------------

F. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengarkan guru membaca teks “Memetik Jambu di Rumah Udin”, siswa dapat menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar.
2. Dengan teks “Memetik Jambu di Rumah Udin”, siswa dapat membaca kembali teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah membaca teks bacaan yang berjudul “Memetik Jambu di Rumah Udin” serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut. Adapun yang termuat dalam buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 Edisi Revisi 2017 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar: Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber: Buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 Edisi Revisi 2017

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang saya gunakan adalah “ wayang kertas “ adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas HVS dan kertas Buffalo. Kertas HVS di tempelkan pada kertas Buffalo setelah ditempel kertas HVS di gambar sesuai tokoh yang di inginkan setelahnya di di guting sesuai pola. Untuk memberikan kesan lebih nyata tokoh tersebut bisa di warnai dengan krayon atau pewarna lainnya, warna bisa sesuai keinginan peserta didik agar peserta didik lebih kreatif dan wayang kertas lebih memikat minat peserta didik, lalu wayang kertas di beri bambu yang sudah di potong sepanjang 30cm dan lebar 3cm sebagai gagang wayang kertas tersebut.

2. Alat dan Bahan

a. Alat

- 1) Gunting
- 2) Alat tulis (Pensil, Penghapus, dan Pewarna krayon)
- 3) Lem Kertas
- 4) Lem kayu

b. Bahan

- 1) Kertas HVS
- 2) Kertas Buffalo
- 3) Bambu (Panjang = 30cm, lebar = 3cm)

3. Langkah-Langkah Pembuatan

- 1) Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
- 2) Tempelkan kertas HVS pada kertas Buffalo menggunakan lem kertas
- 3) Buatlah sketsa gambar wayang yang di inginkan, misalkan untuk sketsa yang pertama adalah pohon jambu, yang kedua sketsa gambar Beni, Lani, Edo, Udin dan Siti.
- 4) Gunting kertas mengikuti pola atau sketsa yang telah dibuat.

- 5) Warnai menggunakan krayon wayang kertas yang sudah di gunting.
- 6) Tempelkan bambu yang sudah disediakan ke bagian belakang
- 7) wayang kertas, direkatkan menggunakan lem kayu.
- 8) Media pembelajaran siap digunakan

I. Langkah-langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan
Kegiatan Pembuka	1. Guru memberi contoh bagaimana membaca teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin” dengan lafal dan intonasi yang tepat. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk membaca teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin” dengan lafal dan intonasi yang tepat. 3. Guru meminta peserta didik lain untuk mendengarkan teks yang dibacakan oleh temannya. 4. Guru meminta peserta didik untuk memahami isi teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin” 5. Setelah peserta didik mampu memahami membaca teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin” dengan lafal dan intonasi yang tepat serta memahami isi teks bacaan “Memetik Jambu di Rumah Udin”, selanjutnya guru memperkenalkan media pembelajaran sampai dengan cara penggunaanya.
Kegiatan Inti	1. Setelah siswa memahami prosedur penggunaan media pembelajaran, selanjutnya guru membimbing proses belajar mengajar dengan cara memberi contoh bagaimana bercerita

	menggunakan wayang kertas. 2. Setelah memberi contoh guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan bercerita tentang “Memetik Jambu di Rumah Udin”.
Kegiatan Penutup	1. Setelah peserta didik mendapat giliran untuk bercerita tentang “Memetik Jambu di Rumah Udin” menggunakan Wayang Kertas, guru mengevaluasi siapa saja peserta didik yang sudah tepat dalam bercerita dan siapa saja peserta didik yang masih memerlukan bimbingan dalam bercerita misalkan pada kesesuaian intonasi saat bercerita.

BAB II MEDIA PEMBELAJARAN 2

MEDIA AUDIO VISUAL

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Adapun Media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi beberapa macam, antarlain: media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan tentunya harus memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta tersedia atau tidaknya media tersebut disekolah.

Saat ini membuat sebuah media pembelajaran tentunya bukan hal yang tidak mungkin kita lakukan. Banyak sekali contoh-contoh media pembelajaran sederhana yang bisa kita jumpai di internet mula dari cara membuatnya hingga langkah-langkah penggunaan dalam proses belajar. Akan tetapi, dalam membuat sebuah media pembelajaran kita memerlukan adanya inovasi agar media yang kita buat tidak terasa monoton untuk digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, menggunakan media “Audio Visual” peserta didik dapat memahaai rangkaian gerak tari melalui video yang ditampilkan.

B. Tujuan Pembuatan

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran SBDP, yang terdapat dalam

buku tematik siswa kelas 2 Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1, dimana peserta didik diperintahkan untuk melihat media pembelajarn audio visual untuk memahami rangkaian gerak tari. Media pembelajaran yang digunakan yaitu audio visual, dengan bertujuan untuk menstimulus rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang harus dikuasi. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini juga bertujuan untuk mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik lewat evaluasi hasil belajar yang disusun sedemikian rupa agar peserta didik tidak merasa bosan karena belajar yang hanya dilakukan menggunakan buku cetak.

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

1. Kelas/Semester : 2/1
2. Tema : 2 (Bermain di Lingkunganku)
3. Subtema : 2 (Bermain di Rumah Teman)
4. Pertemuan : 1
5. Bidang Studi : SBDP

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti (KI)
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan

anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

E. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
3.3	Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari	3.3.1 Menjelaskan gerak keseharian dan alam dalam tari 3.3.2 Mengidentifikasi gerak bagian kepala dan gerak bagian tangan
4.3	Memperagakan gerak keseharian dan alam dalam tari	4.3.1 mempraktikkan gerak bagian kepala dan gerak bagian tangan dengan benar

F. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video gerakan kepala, siswa dapat mengidentifikasi gerak bagian kepala dengan benar.
2. Dengan mengamati video gerakan tangan, siswa dapat mengidentifikasi, gerak bagian tangan yang benar
3. Dengan video pembelajaran, siswa dapat melakukan gerak bagian kepala dengan hitungan.
4. Dengan video pembelajaran, siswa dapat melakukan gerakan bagian tangan dengan hitungan.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan mengamati gambar rangkaian gerak tangan (mengayun ke atas, mengayun ke bawah, mengayun ke kiri, mengayun ke kanan) dan mengamati gambar rangkaian gerakan kepala (menggeleng ke kiri, menggeleng ke kanan, mengaduh dan menunduk)



Gambar: Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber: Buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 Edisi Revisi 2017

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang saya gunakan yaitu “Audio Visual” dengan menggunakan audio visual, peserta didik dapat memahami rangkaian gerak tari. Audio visual sendiri bisa menggunakan laptop atau televisi yaitu berupa film dan video yang ditampilkan.

2. Alat dan Bahan

a. Alat

- 1) Laptop/handphone
- 2) Aplikasi sparkol videoscribe

b. Bahan

- 1) Gambar
- 2) Audio

3. Langkah-langkah Pembuatan

- 1) Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
- 2) Langkah selanjutnya Membuat bahan video yang akan dibuat
- 3) Menyusun scenario materi yang ingin dibuat
- 4) Setelah dibuat, selanjutnya mengatur waktu jeda pada video pada aplikasi sparkol videoscribe
- 5) Kemudian masukkan audio pada video yang akan digunakan
- 6) Langkah selanjutnya mengubah file project menjadi sebuah video yang dapat diputar
- 7) Selanjutnya mengedit video yang telah dibuat menggunakan aplikasi sparkol videoscribe
- 8) Menambahkan efek video yang telah dibuat.
- 9) Setelah itu, Media pembelajaran siap digunakan

I. Langkah-langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembukaan	1. Sebelumnya guru menjelaskan gerak keseharian dan alam dalam tari. 2. Guru memberikan arahan mengenai rangkaian gerak tari 3. Setelah siswa memahami pengertian dan arahan mengenai rangkaian gerak tari, kemudian guru menampilkan media pembelajarannya kepada peserta didik.
Kegiatan Inti	1. Siswa diminta untuk mengamati rangkaian

	gerak tari pada video yang ditampilkan. 2. Siswa diminta untuk mempraktikkan gerakan yang telah ditampilkan.
Kegiatan Penutup	1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.

BAB III MEDIA PEMBELAJARAN 3

MEDIA PAPAN BUAH

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang susah untuk dimengerti. Banyak sekali siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika. Sering kali dijumpai bahkan ditemukan ketakutan siswa dalam mengerjakan soal matematika. Dampaknya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Selama ini umumnya siswa hanya bermodal menghafal rumus untuk menyelesaikan soal-soal matematika. Dalam mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika diberikan secara bertahap/ berjenjang. Berbagai upaya diperlukan untuk memahamai materi pada mata pelajaran matematika. Menurut Johson dan Myklebust dalam Utama (2011: 82) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan keruangan sedang fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Dengan begitu tim penyusun tertarik membuat media pembelajaran matematika agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami materi.

B. Tujuan Pembuatan

Tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah agar siswa mudah memahami materi yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 5 Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 kurikulum 2013 edisi revisi 2017.

Selain itu, tujuan pembuatan media pembelajaran ini yaitu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga merangsang siswa untuk bersemangat dan menyukai pembelajaran matematika.

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

- 6. Kelas/Semester : 2/1**
- 7. Tema : 2 (Bermain di lingkungan ku)**
- 8. Subtema : 2 (Bermain dirumah teman**
- 9. Pertemuan ke : 1**
- 10. Bidang Studi : Matematika**

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
6. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis

dan sistematis, dalam karya yang estetik dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

E. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	4.1 Menunjukkan kalimat matematika yang berkaitan dengan perkalian. 3.4.2 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari
4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian	4.4.1 Memecahkan masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari

F. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat memahami contoh penyelesaian soal perkalian

2. Dengan mengamati teks matematika beserta gambar, siswa dapat menjawab soal perkalian dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah contoh soal yang berkaitan dengan perkalian dan contoh penyelesaian soal perkalian dengan benar. Adapun contoh soal dan contoh penyelesaian soal yang berkaitan dengan materi tentang perkalian termuat dalam buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 halaman 59-60 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Ayo Berdiskusi



Diskusikanlah bersama teman sebangkumu!

Beni memetik 7 buah jambu.
 Udin memetik 7 buah jambu.
 Lani juga memetik 7 buah jambu.
 Semua jambu yang telah dipetik dikumpulkan oleh Edo dan Siti.
 Jambu tersebut dimasukkan ke dalam keranjang.
 Berapa jumlah jambu yang ada di dalam keranjang?

Jawaban:

Jambu yang dipetik:

Beni = 7 buah

Udin = 7 buah

Lani = 7 buah

Jumlah jambu semuanya:

$$7 + 7 + 7 = 7 \times 3 = 21$$

Diskusikanlah!

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = \dots \times \dots = \dots$$

$$6 + 6 + 6 = \dots \times \dots = \dots$$

$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = \dots \times \dots = \dots$$

$$9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 = \dots \times \dots = \dots$$

$$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = \dots \times \dots = \dots$$

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

2. Alat dan Bahan

b. Alat

- 1) Gunting
- 2) Pensil
- 3) Spidol
- 4) Papan tulis
- 5) Penghapus
- 6) Lem double tip

c. Bahan

- 1) Origami
- 2) Kardus

3. Langkah-Langkah Pembuatan

- 1) Gambar 3 kotak pada papan tulis menggunakan spidol
- 2) Gambar 24 apel dan 20 jeruk di kertas origami
- 3) Gunting kertas mengikuti pola gambar
- 4) Kemudian beri lem double tip pada gambar-gambar tersebut, lem jangan dibuka sebelum proses penempelan
- 5) Tulis teks dan contoh soal yang berkaitan dengan perkalian di papan tulis menggunakan spidol

I. Langkah-langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan
Kegiatan Pembuka	1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menanyakan kabar siswa

	3. Guru memimpin menyanyikan lagu wajib nasional 4. Guru memimpin do'a sebelum belajar 5. Guru menjelaskan media apa yang akan guru gunakan pada hari ini
Kegiatan Inti	1. Guru menulis contoh soal perkalian dan menempel gambar buah jeruk di papan tulis 2. Guru memberikan contoh penyelesaian soal perkalian tersebut berdasarkan gambar buah yang ditempel 3. Siswa-siswa di kelas di bentuk menjadi beberapa kelompok 4. Guru menuliskan soal di papan tulis 5. Masing-masing kelompok mengirim perwakilannya untuk ke depan kelas menempelkan gambar yang sudah guru siapkan untuk menyelesaikan soal perkalian tersebut
Kegiatan Penutup	1. Masing-masing perwakilan kelompok menyimpulkan materi yang telah di pelajari

	tadi dengan bimbingan guru 2. Guru mengingatkan betapa pentingnya mempelajari perkalian untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari 3. Guru memimpin menyanyikan lagu daerah 4. Guru memimpin berdo'a sesudah belajar 5. Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran
--	--

BAB IV MEDIA PEMBELAJARAN 4
BANGUN RUANG DAN BANGUN DATAR
PENENTU BENDA PADAT

A. Latar Belakang

Belajar mengajar adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membangun pengetahuan peserta didik lewat kegiatan-kegiatan yang tidak hanya melibatkan antara guru dan siswa, tetapi juga sumber belajar berupa buku cetak maupun lingkungan untuk memberikan pengalaman belajar yang bervariasi. Dalam penyampaian materi, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah guru dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Media pembelajaran sendiri dapat terbagi menjadi beberapa macam, antarlain: media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan tentunya harus memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta tersedia atau tidaknya media tersebut disekolah.

Saat ini membuat sebuah media pembelajaran tentunya bukan hal yang tidak mungkin kita lakukan. Banyak sekali contoh-contoh media pembelajaran sederhana yang bisa kita jumpai di internet mulai dari cara membuatnya hingga langkah-langkah penggunaan dalam proses belajar. Akan tetapi, dalam membuat sebuah media pembelajaran kita memerlukan adanya inovasi agar media yang kita buat tidak terasa monoton untuk digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi yang ingin disampaikan.

B. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, yang

terdapat dalam buku tematik siswa kelas 5 Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 2. Media pembelajaran yang dibuat bertujuan untuk menstimulus rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang harus dikuasi. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini juga bertujuan untuk mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik lewat evaluasi hasil belajar yang disusun sedemikian rupa agar peserta didik tidak merasa bosan karena belajar yang hanya dilakukan menggunakan buku cetak.

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

1. Kelas/Semester : 2/1
2. Tema : 2 (Bermain di lingkunganku)
3. Subtema : 2 (Bermain di rumah teman)
4. Pertemuan : 2
5. Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar 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. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan

yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

E. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Mata pelajaran IPA dalam buku tematik kelas 2 Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 2 ini terintegrasi dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga Kompetensi Dasar dan Indikatornya pun berkaitan dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.2.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. 3.2.1 Menunjukkan teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat.
4.2 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.	4.2.1 mempraktikkan membaca teks pendek yang berkaitan dengan keberagaman benda dengan lafal dan intonasi yang tepat.

F. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan bimbingan guru dan orang tua, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang keragaman benda di lingkungan sekitar dengan benar.
2. Dengan melakukan pengamatan, siswa dapat mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan wujudnya dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah mengelompokkan keragaman benda di lingkungan sekitar berdasarkan wujudnya dengan benar. Adapun teks pembelajaran yang memuat materi tentang benda padat termuat dalam buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 2 halaman 65 Edisi Revisi 2017 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar: Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber: Buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 2 Edisi Revisi 2017

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Konsep dasar media Pembelajaran ini yaitu menggunakan bangun ruang dan bangun datar untuk melihat perubahan bentuk benda padat. Gelas berbentuk mirip dengan tabung, kardus bidang miring berbentuk mirip seperti balok, meja berbentuk seperti bangun datar persegi panjang. Batu merupakan benda padat. Pada saat batu digulirkan di bidang miring hingga jatuh ke bawah bentuk dan ukuran batu tersebut tetap. Kemudian pada saat batu yang di letakkan di atas meja dipindah letakkan di dalam gelas, ukuran dan bentuk batu tersebut tetap atau tidak berubah dari bentuk awal. Dapat disimpulkan bahwa benda padat yang di pindah letakkan ke berbagai tempat, maka ukuran dan bentuknya tidak akan berubah atau tetap.





2. Alat dan Bahan



a. Alat

- 1) Gelas
- 2) Meja
- 3) Gunting
- 4) Lem kertas
- 5) Penggaris
- 6) Pensil

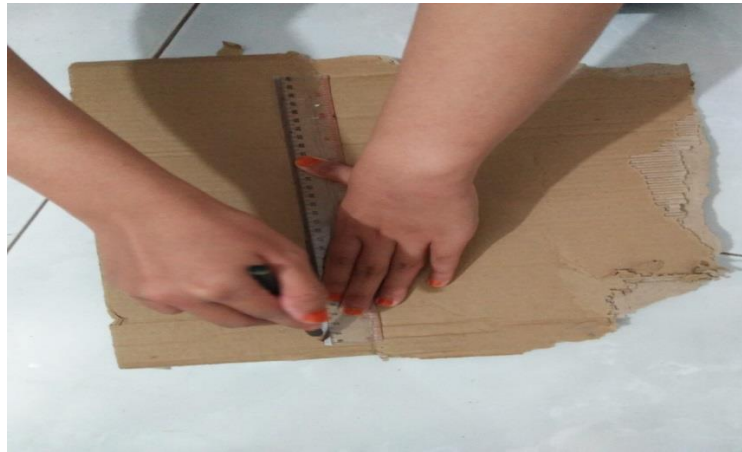
c. Bahan

- 1) Kardus 3 buah
- 2) Batu

3. Langkah-Langkah Pembuatan

Langkah-langkah membuat bidang miring

a. Buat 2 Pola persegi panjang dengan pensil dan penggaris



b. Gunting Kardus sesuai pola



c. Tekuk kardus hingga berbentuk mirip seperti balok



d. Beri lem pada sisi ujung kardus



d. Jadilah bidang miring yang berbentuk mirip seperti balok



I. Langkah-langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembuka	1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Sebelumnya guru menjelaskan mengenai benda padat kepada siswa. Kemudian guru mencontohkan media yang menggunakan bangun ruang seperti kardus dan gelas.
Kegiatan Inti	1. Batu yang diletakkan di atas bidang miring (kardus) kemudian batu tersebut digulirkan hingga jatuh ke bawah. Siswa diminta untuk mengamati bentuk batu tersebut sama atau tidak dengan batu yang belum digulirkan. 2. Batu yang di letakkan di atas meja. Siswa diminta untuk mengamati bentuk dan ukuran batu tersebut.

	3. Kemudian batu di pindah dan diletakkan di dalam gelas. Siswa diminta untuk mengamati bentuk dan ukuran batu tersebut.
Kegiatan Penutup	4. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 5. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 6. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 7. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 8. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

BAB V MEDIA PEMBELAJARAN 5

KOTAK POS PATUH ATURAN

A. Latar Belakang

Belajar mengajar adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membangun pengetahuan peserta didik lewat kegiatan-kegiatan yang tidak hanya melibatkan antara guru dan siswa, tetapi juga sumber belajar berupa buku cetak maupun lingkungan untuk memberikan pengalaman belajar yang bervariasi. Dalam penyampaian materi, guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang berfungsi untuk mempermudah guru dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Media pembelajaran sendiri dapat terbagi menjadi beberapa macam, antarlain: media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam menentukan jenis media pembelajaran yang akan digunakan tentunya harus memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta tersedia atau tidaknya media tersebut disekolah.

Saat ini membuat sebuah media pembelajaran tentunya bukan hal yang tidak mungkin kita lakukan. Banyak sekali contoh-contoh media pembelajaran sederhana yang bisa kita jumpai di internet mulai dari cara membuatnya hingga langkah-langkah penggunaan dalam proses belajar. Akan tetapi, dalam membuat sebuah media pembelajaran kita memerlukan adanya inovasi agar media yang kita buat tidak terasa monoton untuk digunakan oleh peserta didik dalam memahami materi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, dalam pembahasan kali ini kita akan mencoba membuat sebuah media pembelajaran yang saya berinama “Kotak Pos Patuh Aturan”, dimana media ini akan dibuat dengan bentuk seperti kotak pos dan akan diaplikasikan untuk membantu peserta didik menentukan mana sikap yang taat aturan ketika bersosialisasi dengan lingkungan dan mana sikap yang tidak taat aturan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

B. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran PPKn, yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 2 Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 2, di mana peserta didik diperintahkan untuk menentukan sikap yang mencerminkan taat aturan ketika bermain di rumah teman dan sikap yang tidak taat aturan ketika bermain di rumah teman. Media pembelajaran yang dibuat dengan bentuk kotak post juga bertujuan untuk menstimulus rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang harus dikuasai. Selain itu, pembuatan media pembelajaran ini juga bertujuan untuk mempermudah guru dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik lewat evaluasi hasil belajar yang disusun sedemikian rupa agar peserta didik tidak merasa bosan karena belajar yang hanya dilakukan menggunakan buku cetak.

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

6. Kelas/Semester : 2/1
7. Tema : 2 (Bermain di lingkunganku)
8. Subtema : 2 (Bermain di rumah teman)
9. Pertemuan : 2
10. Bidang Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

7. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar 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.
8. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

E. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	1.2.1 Mengidentifikasi sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	2.2.1 Mengikuti aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	3.2.1 Menunjukkan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
8.2 Menceritakan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.	8.2.1 Menjelaskan kegiatan sesuai aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

F. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi berbagai sikap yang mematuhi dan tidak mematuhi aturan dengan benar.
2. Dengan bimbingan guru, siswa dapat mensimulasikan kegiatan sesuai aturan dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah sikap-sikap yang patuh dan tidak patuh terhadap aturan. Adapun yang termuat dalam buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 2 Edisi Revisi 2017 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Ayo Berlatih

Berilah tanda centang (✓) pada sikap yang menunjukkan mematuhi aturan dan tanda silang (x) untuk sikap yang tidak menunjukkan mematuhi aturan.

Sikap	Sikap yang Menunjukkan Mematuhi Aturan	Sikap yang Tidak Menunjukkan Mematuhi Aturan
Menyapa dengan senyum		
Pamit ketika hendak pergi		
Tidak merapikan peralatan setelah bermain		
Bermain sampai larut malam		
Duduk dengan sopan		

Gambar: Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber: Buku tematik siswa kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 2 Edisi Revisi 2017

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar

Media pembelajaran yang saya berinama “Kotak Pos Patuh Aturan” adalah sebuah media yang terbuat dari bahan dasar kardus. Kardus tersebut kemudian dibentuk seperti Kotak Pos yang akan terdapat dua bagian untuk meletakkan objek tulisan yang menyatakan taat aturan dan tidak taat aturan ketika bermain ke rumah teman. Untuk menambahkan kesan estetik, ditambahkan hiasan dari kertas origami yang akan dibentuk sedemikian rupa agar terlihat lebih terlihat lebih berwarna guna menarik perhatian peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

2. Alat dan Bahan

a. Alat

- 1) Gunting
- 2) Alat tulis (Pensil, Pena, Penghapus, Penggaris)
- 3) Lem Fox
- 4) Lem Kertas
- 5) Lem lilin

b. Bahan

- 1) Kertas manila
- 2) Kertas HVS
- 3) Kertas origami
- 4) Pernak-pernik

3. Langkah-langkah pembuatan

- 1) Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
- 2) Buatlah rancangan media pembelajaran dalam bentuk sketsa untuk memudahkan dalam proses pembuatan
- 3) Gunting kardus membentuk persegi menyerupai kotak pos
- 4) Lapis kardus yang berbentuk kotak pos dengan kertas manila agar terlihat mengkilap

- 5) Setelah itu, gunting kembali kardus berbentuk seperti atap rumah untuk di letakkan dibagian atas kotak pos agar terlihat lebih menarik
- 6) Buatlah bagian yang berfungsi untuk memasukkan lembaran kertas yang berisi tulisan tentang sikap yang taat dan tidak taat aturan ada bagian sisi kanan dan kiri tampak depan kotak pos.
- 7) Hias sedemikian rupa menggunakan kertas origami dan pernik-pernik lainnya agar memberikan kesan estetik.
- 8) Setelah kotak pos selesai dibuat, selanjutnya buatlah beberapa lembar tulisan yang terdiri atas dua kategori, yaitu tulisan sikap yang mencerminkan taat dan tidak taat terhadap aturan ketika berkunjung kerumah teman pada kertas HVS yang dilapisi dengan kardus menggunakan pena.
- 9) Media pembelajaran siap digunakan.

I. Langkah-langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan pembuka	1. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang apa itu aturan 2. Guru memberikan arahan tentang pentingnya memiliki sikap patuh terhadap aturan-aturan ketika kita berada di lingkungan sosial. 3. setelah siswa memahami tentang pengertian dan pentingnya patuh terhadap aturan, selanjutnya guru memperkenalkan media pembelajaran sampai dengan cara penggunaanya.
Kegiatan inti	1. Setelah siswa memahami prosedur penggunaan media pembelajaran, selanjutnya guru membimbing proses belajar mengajar dengan cara membacakan satu persatu lembar kertas yang

	berisi tulisan tentang sikap patuh atau tidak patuh terhadap aturan secara bergantian 2. Setelah lembar pertama selesai dibacakan, kemudian guru bertanya kepada siswa yang ditunjuk untuk menentukan termasuk kedalam kategori manakah sikap tersebut, sikap yang patuh atau tidak patuh terhadap aturan. 3. Ketika kategori yang dipilih siswa sudah benar, maka siswa yang bersangkutan diperintahkan untuk maju kedepan dan memasukan atau meletakkan lembar kertas tersebut kedalam bagian yang sudah disediakan pada kotak pos sesuai dengan kategorinya. 4. Lakukan kegiatan 3 sampai lembar kertas habis dengan siswa yang berbeda secara bergiliran.
Kegiatan penutup	Setelah seluruh lembar kertas sudah selesai di masukkan kedalam kategori yang tepat oleh siswa, terakhir guru memberikan penguatan tentang apa manfaat yang didapat ketika kita hidup dengan mengikuti aturan yang berlaku di manapun kita berada. Sehingga kegiatan ini diharapkan siswa tidak hanya memahami secara teori seberapa pentingnya patuh terhadap peraturan, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

BAB VI MEDIA PEMBELAJARAN 6

MEDIA PAPAN BIJAK

A. Latar Belakang

Berlakunya kurikulum 2013 yang ada di SD menuntut siswa untuk dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, tugas penting bagi guru untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang pengetahuan siswa dengan membebaskan siswa beresplorasi sesuai dengan kemampuannya. Agar hal tersebut dapat tercapai tentu saja tidak lepas dari peran media pembelajaran. Namun karena terbatasnya pengalaman, tidak banyak guru yang dapat menciptakan media pembelajaran sendiri untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Terutama untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan masalah sosial, tak jarang kegiatan pembelajaran hanya dilakukan dengan bermain peran tanpa didukung dengan media pembelajaran lain.

Materi pokok yang disajikan dalam buku kelas 2 tema 2 subtema 2 pembelajaran 2 khususnya mata pelajaran PPKn yang sangat erat kaitannya dengan mata pelajaran IPS, dimana di dalam kelas rendah ini mata pelajaran IPS belum berdiri sendiri melainkan masih dikolaborasikan dengan mata pelajaran PPKn. Oleh sebab itu, penulis menyajikan media pembelajaran ini menyesuaikan dengan kompetensi dasar dalam mata pelajaran PPKn namun tetap mengandung nilai kemasyarakatan (IPS) khususnya mengenai pemecahan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan aturan dan tata tertib yang berlaku.

Berdasarkan latar belakang di atas, kita telah mengetahui pentingnya media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Untuk itu, penulis akan berbagi

informasi mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam mata pelajaran IPS yang disebut dengan nama “ Papan Bijak”. Dimana dalam media ini siswa dapat menyalurkan pendapatnya untuk mengatasi masalah sosial yang ditimbulkan akibat tidak taat aturan dengan sikap yang bijak.

B. Tujuan Pembuatan

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk:

1. Menambah wawasan bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk mata pelajaran IPS
2. Meningkatkan semangat belajar siswa dengan media pembelajaran baru dalam mata pelajaran IPS
3. Menambah pengalaman belajar siswa dengan media pembelajaran yang tidak membosankan.

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

1. Kelas/Semester : 2/1
2. Tema : 2 (Bermain di lingkungan ku)
3. Subtema : 2 (Bermain dirumah teman)
4. Pertemuan ke : 2
5. Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti	
9.	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
10.	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
11.	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati

[mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
12. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

E. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	1.2.1 Menyebutkan arti penting sikap patuh terhadap aturan yang berlaku di sekolah
2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah	2.2.2 Mengikuti aturan yang berlaku di rumah dan tata tertib yang berlaku di sekolah
3.2 Mengidentifikasi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah	3.2.1 Menemukan akibat sikap yang tidak sesuai dengan aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah serta mengajukan solusi bijak untuk mengatasi permasalahan yang ditimbulkan tersebut sesuai dengan aturan dan tata tertib yang berlaku
4.2 Menceritakan kegiatan sesuai	4.2.1 Mendemonstrasikan

aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah	kegiatan menaati aturan dan tata tertib yang sudah dijalankan dalam bentuk cerita.
--	--

F. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi, siswa dapat menunjukkan arti penting menaati aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
2. Dengan memperhatikan media pembelajaran yang disajikan oleh guru, siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang timbul akibat sikap tidak taat dan tertib serta mengajukan solusi bijak untuk mengatasi permasalahan tersebut.
3. Dengan bimbingan guru, siswa dapat menceritakan pengalaman menaati aturan dan tata tertib yang sudah dilakukan.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

1. Arti penting menaati aturan tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari
2. Mengajukan solusi bijak untuk menyelesaikan permasalahan yang ditimbulkan akibat tidak menaati aturan dan tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini berbentuk seperti papan tulis mini dengan 3 kolom tabel yang masing masing menyajikan masalah, akibat serta solusi yang berkaitan dengan tema aturan dan tata tertib yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Solusi yang diajukan diharapkan mencerminkan perilaku bijak. Oleh sebab itu, media ini dinamakan dengan “Papan Bijak”, yang di mana

di dalam papan ini siswa dapat menunjukkan sikap bijak untuk memberikan solusi dalam menangani permasalahan yang ada.

2. Alat dan Bahan

a. Alat

- 1) gunting
- 2) lem
- 3) spidol
- 4) penggaris

b. Bahan

- 1) kardus
- 2) contoh gambar yang mencerminkan perilaku sehari-hari
- 3) kertas karton

3. Langkah-Langkah Pembuatan

- 1) gunting gambar sesuai pola
- 2) bentuk kardus menyerupai papan tulis mini
- 3) lapiisi kardus menggunakan kertas karton
- 4) bentuk pola tabel dengan 3 kolom yang berisi masalah, akibat, dan solusi
- 5) tempel gambar pada kolom masalah (untuk kolom akibat dan solusi dibiarkan kosong agar siswa dapat menentukan sendiri gambar yang cocok untuk kolom tersebut, gambar sudah disediakan oleh guru dan siswa tinggal menempelkannya sendiri saja)

I. Langkah-langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan
Kegiatan Pembuka	1. Guru memimpin doa

	sebelum belajar 2. Guru memberikan salam pembuka serta menanyakan kabar 3. Sebelum masuk ke pembelajaran inti, guru membentuk kelompok untuk berdiskusi mengenai arti penting taat terhadap aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah 4. guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi 5. guru memberikan pertanyaan bagaimana akibat jika kita tidak patuh terhadap aturan 6. guru memberi penguatan bahwa sikap bijak perlu dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang timbul akibat tidak patuh terhadap aturan
Kegiatan Inti	1. guru memperkenalkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menentukan solusi bijak yang dapat

	kita lakukan dalam mengatasi permasalahan akibat dari tidak menaati aturan 2. siswa disediakan beberapa gambar mengenai akibat dari masalah tidak taat aturan beserta gambar solusinya 3. siswa memperhatikan papan bijak yang telah disediakan gambar permasalahan yang ada 4. guru mendemonstrasikan media pembelajaran dengan menunjuk siswa satu-persatu untuk mengajukan jawaban yang mereka berikan
Kegiatan Penutup	1. siswa diminta untuk menceritakan pengalaman yang sudah mereka lakukan dalam menaati aturan dan tata tertib di depan kelas 2. guru memberi kesimpulan hasil pertemuan pada hari ini 3. setelah semua rangkaian belajar terlaksana, guru

	memimpin doa penutup 4. guru memberikan salam penutup
--	---

BAB VII PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan media pembelajaran yang telah penulis sajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam setiap mata pelajaran adalah sebagai berikut.

1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran berupa “Wayang Kertas” yang dimana dalam penggunaannya siswa dapat menceritakan sebuah peristiwa menggunakan media wayang tersebut sebagai tokohnya
2. Mata pelajaran SBdP dengan media pembelajaran berupa “Media Audio Visual” yang dimana dalam media tersebut disajikan video gerakan tari yang dapat diikuti oleh siswa dengan bimbingan guru.
3. Mata pelajaran Matematika dengan media pembelajaran berupa “Media Gambar” yang dimana siswa akan disajikan beberapa gambar untuk memudahkan siswa menentukan bagaimana menyelesaikan soal perkalian.
4. Mata pelajaran IPA dengan media pembelajaran berupa “Bangun Ruang dan Bangun Datar Penentu Benda Padat” yang dimana siswa dapat menggunakan bangun ruang yang digulingkan ke bangun datar untuk menentukan apakah benda tersebut berubah bentuk atau tidak, jika tidak berubah maka benda tersebut adalah benda padat.
5. Mata Pelajaran PPKn dengan media pembelajaran berupa “Kotak Pos Patuh Aturan” yang dimana siswa akan disediakan beberapa pesan yang menunjukkan sikap patuh dan tidak patuh terhadap aturan, kemudian siswa akan menentukan jawabannya yang akan dimasukkan ke dalam kotak pos tersebut.

6. Mata pelajaran IPS dengan media pembelajaran berupa “Papan Bijak” yang di mana di dalam papan tersebut telah disediakan gambar yang menunjukkan permasalahan tidak taat aturan, lalu siswa diberi kesempatan untuk menentukan akibat dari permasalahan tersebut yang berkaitan dengan masalah sosial serta siswa juga diberi kesempatan untuk mengajukan solusi bijak dalam mengatasi masalah tersebut. Akibat serta solusi yang disediakan dalam bentuk gambar yang kemudian siswa diminta untuk menempelkannya pada kolom tabel yang tersedia di papan bijak.

B. Saran

Berdasarkan media pembelajaran yang telah penulis buat, penulis memberikan saran kepada para pengajar agar dapat memperluas wawasannya dalam pembuatan serta penggunaan media pembelajaran demi meningkatkan motivasi belajar siswa. Penulis juga menyadari bahwa dalam pembuatan media ini masih banyak sekali kekurangan, oleh sebab itu penulis menyarankan kepada para pembaca agar dapat menggali informasi yang lebih luas dari referensi lain mengenai pengembangan media pembelajaran demi menyempurnakan media pembelajaran yang ada di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Data Pendidikan Update. 2020. RPP Kurikulum 2013 SD Kelas 2 Tema 2 Bermain “Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 2 Bermain di Rumah Teman”. Jawa Barat. Pada: <https://dataupdatependidikan.blogspot.com/2019/12/rpp-kelas-2-tema-2-subtema-2-tahun.html> (Diakses pada hari Minggu 06 Desember 2020 Pukul 12.23 Wib).
- Lestari, Suci. 2019. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Revisi 2017 Tema 2 Kelas 2 Semester 1*. UPTD Satuan Pendidikan SD Negeri 3 Gunung Sugih Pasar. Gunung Sugih.
- Taufina. 2017a. *Tema 2 Bermain di Lingkungan Ku Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 : Buku Guru SD/MI Kelas 2*. Kementrian pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- _____. 2017b. *Tema 2 Bermain di Lingkungan Ku Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 : Buku Siswa SD/MI Kelas 2*. Kementrian pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.