

RANGKUMAN RANCANGAN MEDIA BELAJAR KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR

Tema	: 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku)
Subtema	: 4 (Bentuk,Warna, Ukuran dan Permukaan Benda)
Pertemuan ke	: 1, 2 dan 3
Mata Kuliah	: Pengembangan Media dan Sumber Belajar SD
Kode Mata Kuliah	: KPD619201
Jumlah SKS	: II/2 SKS
Semester	: 3 E
Dosen Pengampu	: 1. Dr. Alben Ambarita, M.Pd. 2. Fadilah Khairani, S.Pd., M.Pd.

Disusun Oleh:

Kelompok 1

Nama	NPM
Dini Indah Nur'aini	1913053109
Farisa Nur Aini	1913053024
Khofifa Dwi Nurmala	1913053062
Meriska Dwi Setianingsih	1913053115



**S1 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2020**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah Swt, berkat rahmat dan karunia-Nya, penyusun dapat menyelesaikan tugas yang berjudul “Rangkuman Rancangan Media Belajar Kelas 1 di Sekolah Dasar” ini dengan baik dan tepat sesuai waktu yang telah ditentukan.

Penyusun menyampaikan rasa terimakasih kepada Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd. beserta Ibu Fadilah Khairani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing mata kuliah Pengembangan Media dan Sumber Belajar SD dan juga rekan-rekan yang telah membantu dalam proses penyusunan rangkuman ini.

Penyusun berharap, semua pihak dapat memanfaatkan rangkuman ini dengan sebaik-baiknya dan semoga rangkuman ini dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh para pembaca. Penyusun menyadari bahwa rangkuman ini masih perlu ditingkatkan baik isi maupun penyusunannya. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.

Metro, Desember 2020

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT BAHASA INDONESIA	
BAB III MEDIA MEDIA VISUAL PEMBELAJARAN PPKn	
BAB IV MEDIA GAMBAR ATAU MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI	
BAB V MEDIA VISUAL PEMBELAJARAN IPA	
BAB VI MEDIA MEDIA RODA PENEGURAN MATEMATIKA	
BAB VII MEDIA.....	
PENUTUP.....	
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah. Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa. Perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat

siswa dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang diajarkan pada hari tersebut.

B. Tujuan Pembuatan

Media pembelajaran ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan guru memberikan pemahaman materi kepada peserta didik yang mencakup mata pelajaran bahasa Indonesia, IPA, Matematika, PKN, IPS dan SBdP yang sumber materinya diperoleh dari berbagai jurnal dan buku tematik guru dan siswa kelas 1 tema 7 benda, hewan dan tanaman di sekitarku subtema 4 bentuk, warna, ukuran dan permukaan benda pembelajaran 1, 2, dan 3

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT

Kelas/Semester	: 1/2
Tema	: 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku)
Subtema	: 4 (Bentuk,Warna, Ukuran dan Permukaan Benda)
Pertemuan ke	: 1 (satu)
Pembelajaran	: 2
Bidang studi	: Bahasa Indonesia

A. Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi dasar :

1. Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.
2. Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.

C. Indikator :

1. Melakukan penguraian kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek
2. Menggunakan penguraian kosakata bahasa Indonesia sesuai ejaan tentang berbagai jenis benda di lingkungan yang dibantu dengan bahasa daerah.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati, siswa dapat menunjukkan penggunaan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam suatu kalimat dengan tepat.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menggunakan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam kalimat dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

Teks Bacaan Benda Di Sekitar Ku

Benda-benda di sekitar memiliki berbagai ukuran. Ada benda yang berukuran besar. Ada benda yang berukuran kecil. Bola memiliki ukuran yang berbeda-beda. Bola tenis dan bola pingpong berukuran kecil. Bola basket dan bola sepak berukuran lebih besar.

F. Media dan Alat Pembelajaran:

1. Berbagai jenis bola dengan berbagai jenis ukuran.
2. Buku teks

G. Langkah – Langkah Penggunaan Media :

1. Guru menyiapkan teks bacaan dan gambar tentang benda di sekitar ku dapat di ambil dari buku siswa, atau sumber lain nya yang terpercaya yang di tampilkan pada power point yang menarik, jelas dan efektif
2. Memberikan kesempatan pada siswa untuk membaca dan mengamati benda serta teks pada power point yang diberikan oleh guru.

3. Setelah membaca dan mengamati gambar dan teks tersebut lalu siswa dapat membuat kosakata tentang benda yang telah dibaca dan diamati menggunakan bahasa mereka sendiri.

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan Pembukaan

1. Di awal pembelajaran, guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
2. Siswa berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket.

Kegiatan inti

1. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.
2. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
3. Melalui kegiatan membuat kalimat, siswa diharapkan dapat membandingkan ukuran bola dan mengenali berbagai kosa kata benda
4. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya mengenal berbagai benda sesuai warna, ukuran, dan bentuk.

Penutup

1. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran terkait materi Bahasa Indonesia tentang benda-benda di lingkungan sekitar.
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.

BAB III

MEDIA VISUAL PEMBELAJARAN PPKn

Kelas/Semester	: 1/2
Tema	: 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku)
Subtema	: 4 (Bentuk,Warna, Ukuran dan Permukaan Benda)
Pertemuan ke	: 1 (satu)
Bidang studi	: PPKn

A. Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar:

- 1.2 Menunjukkan sikap patuh aturan agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari di rumah
- 2.2 Melaksanakan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah
- 3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah

C. Indikator

1. Siswa dapat menjelaskan aturan di rumah berkaitan dengan benda-benda dengan benar.
2. Siswa dapat memeragakan kegiatan berkaitan dengan aturan tentang benda-benda dengan benar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mewawancarai teman, siswa dapat menjelaskan aturan di rumah berkaitan dengan benda-benda dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat memeragakan kegiatan berkaitan dengan aturan tentang benda-benda dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

Aturan di Sekolah dan di Rumah

Tata Tertib adalah segala jenis aturan yang wajib ditaati dan dilaksanakan bagi siapapun yang terikat dengan tata tertib tersebut. Tata tertib diterapkan di lingkungan sekolah, rumah ataupun masyarakat. Tata tertib umumnya berisi perintah, anjuran dan larangan. Ia memuat hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam suatu lingkungan tertentu.

Seperti halnya, Kita harus mematuhi tata tertib yang ada di sekolah rumah dan yang lainnya. Tata tertib yang ada di sekolahnya untuk datang ke sekolah tepat waktu, mengikuti pelajaran dengan tertib, mengerjakan PR atau tugas dengan baik dan mengikuti jadwal piket. Selain itu, kita juga harus bekerja sama di sekolah. Salah satu hal yang harus kita terapkan saat berada di sekolah adalah bekerja sama dengan teman-teman. Misalnya, saat di sekolah sedang ada kerja bakti membersihkan kelas, maka kita harus berpartisipasi dan bekerja sama dengan teman lainnya. Kita bisa memulainya dengan mengerjakan tanggung jawab sesuai tugas atau bagian masing-masing. Jika setiap orang bekerja sama mengerjakan bagian tugasnya dengan baik, pasti

pekerjaan membersihkan kelas jadi lebih mudah dan kelas jadi lebih cepat bersih. Selain itu, bekerja sama membuat pekerjaan terasa lebih ringan dilakukan. Sikap saat bekerja sama membersihkan kelas ini juga harus kita terapkan ke hal lainnya, nih. Misalnya ketika mengerjakan tugas kelompok, maka semua orang harus bekerja sama supaya tugas lebih mudah diselesaikan. Kalau ada teman yang kesulitan, kamu dan teman lainnya bisa bekerja sama untuk menemukan jalan keluar membantu teman yang kesulitan. Kita harus mematuhi peraturan di sekolah karena itu merupakan bagian dari etika saat berada di sekolah. Etika adalah hal yang berkaitan dengan sopan santun atau tingkah laku, akhlak, dalam kehidupan sehari-hari. Mematuhi peraturan di sekolah, artinya kita menghormati peraturan yang berlaku.

Tiap rumah memiliki tata tertibnya sendiri, namun secara umum tujuannya sama, yaitu agar terbentuk kebiasaan baik dan kedisiplinan dalam rumah. Contoh dari aturan yang ada di rumah yaitu beribadah tepat waktu, rapikan tempat tidur setelah bangun tidur di pagi hari, Letakkan sepatu dan sandal di rak sepatu dan lain sebagainya.

Mematuhi peraturan juga harus dilakukan di mana saja, teman-teman.

Misalnya, di tempat umum kita harus mematuhi peraturan yang berbeda-beda, sesuai yang berlaku di tempat kita berada.

F. Media Pembelajaran

Pada pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran berupa mencocokkan aturan- aturan di rumah dan di sekolah yang dikemas menjadi tulisan potongan kemudian siswa menempelkan dan mencocokkan aturan tersebut. Dengan media pembelajaran ini siswa akan lebih mudah untuk memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

G. Alat dan bahan pembuatan media:

1. Gunting
2. Kertas hvs putih dan kertas origami
3. Lem kertas
4. Steroform

5. Kertas karton
6. Lem kertas
7. Penggaris
8. Pena dan Spidol

H. Langkah-langkah pembuatan media:

1. Siapkan contoh-contoh aturan di rumah dan di sekolah
2. Tuliskan aturan-aturan yang ada di rumah dan yang ada di sekolah pada kertas HVS
3. Gunting dan tempelkan tulisan di origami
4. Agar terlihat lebih menarik kertas origami dipotong dengan berbagai bentuk yang menarik
5. Siapkan tulisan aturan-aturan
6. Siapkan karton untuk menempel dan sterofom

I. Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Pembuka:

1. Guru menyapa siswa dan mengucapkan salam
2. Guru meminta siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
3. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.

J. Kegiatan Inti:

1. Guru memperlihatkan contoh gambar "anak yang membantu orang tua mencuci piring kotor"
2. Siswa mengamati gambar dan memberikan kesempatan siswa bertanya dan berpendapat,
3. Guru memberi tahu apa itu aturan di rumah dan di sekolah
4. Guru membagikan macam-macam contoh aturan di sekolah dan dirumah

5. Guru meminta siswa menggali informasi dan mengelompokkan aturan mana yang termasuk aturan di rumah dan aturan mana yang termasuk aturan di sekolah
6. Terlebih dahulu siswa menuliskannya di dalam buku
7. Mengkomunikasikan (siswa menempelnya di kartun dan mempresentasikan)

K. Penutup:

1. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.

BAB IV MEDIA GAMBAR
ATAU MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI

Kelas/Semester	: 1/2
Tema	: 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku)
Subtema	: 4 (Bentuk,Warna, Ukuran dan Permukaan Benda)
Pertemuan ke	: 1 (satu)
Bidang studi	: SbDP

A. Kompetensi inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya menurut rasa ingin tahu ihwal dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang terang dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan sikap anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi dasar

- 3.4 Mengenal bahan alam dalam berkarya
- 4.4 Membuat karya dari bahan alam

C. Indikator

- 3.4.1 mengidentifikasi pemanfaatan tanah dalam membuat karya kerajinan
- 4.4.1 membuat karya kerajinan dengan memanfaatkan bahan dari tanah liat

D. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dan guru bertanya jawab tentang kerajinan yang dibuat menggunakan tanah liat.
2. Siswa diajak membuat benda kesukaan menggunakan tanah liat.

E. Materi pokok

Tanah liat dihasilkan oleh alam, yang bersal dari pelapukan kerak bumi yang sebagian besar tersusun oleh batuan feldspatik, terdiri dari batuan granit dan batuan beku. Kerak bumi terdiri dari unsur unsur seperti silikon, oksigen, dan aluminium. Aktivitas panas bumi membuat pelapukan batuan silika oleh asam karbonat. kemudian membentuk terjadinya tanah liat. Tanah Liat atau tanah lempung memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Tanahnya sulit menyerap air sehingga tidak cocok untuk dijadikan lahan pertanian.
- b. Tekstur tanahnya cenderung lengket bila dalam keadaan basah dan kuat menyatu antara butiran tanah yang satu dengan lainnya.
- c. Dalam keadaan kering, butiran tanahnya terpecah-pecah secara halus.
- d. Merupakan bahan baku pembuatan tembikar dan kerajinan tangan lainnya yang dalam pembuatannya harus dibakar dengan suhu di atas 1000C.

Pemanfaatan tanah liat

1. Sebagai kerajinan

Tanah liat merupakan salah satu bahan yang memiliki sifat plastis atau memiliki kemampuan dalam berubah bentuk. Tanah liat apabila mengandung cukup air maka volumenya dapat bertambah atau mengalami peningkatan volume tanah liat itu sendiri. Dengan volume yang mengembang tanah liat akan mudah dibentuk dengan beragam wujud seperti cobek, guci dan sebagainya.Kerajian dari tanah liat ini bahkan berasal dari beragam jenis seperti tanah liat hitam, tanah liat merah, dan tanah liat abu-abu. Setiap kandungan mineral yang terdapat dalam tanah liat berpengaruh terhadap kualitas dari kerajinan. Kandungan mineral yang berada pada tanah liat mempengaruhi tekstur, tingkat kekerasan atau soliditas, dan juga mempengaruhi tingkat plastisitas pada tanah liat. Tanah liat umum digunakan dalam kegiatan pembangunan seperti batu bata dan

kerajinan gerabah sebagai wadah untuk dijadikan piring, kendi, guci, kuai dan sebagainya.

- a. Guci dan bas bunga, Kerajinan tanah liat yang paling mudah ditemui adalah berbagai macam bentuk guci, vas, ataupun kendi hias.
- b. Ornamen atau ukiran timbul, kerajinan tanah liat lainnya yang bisa digunakan untuk mempercantik hunian adalah ornamen dinding yang terbuat dari tanah liat. Memiliki warna dan tekstur khas, kerajinan tanah liat ini bisa digunakan untuk menghiasi pilar atau sebagai pengganti lukisan untuk mengisi sisi ruangan yang masih kosong.
- c. Peralatan makan dan minum, Kerajinan tanah liat lainnya yang cukup umum adalah berbagai perlengkapan dapur beserta perlengkapan makan dan minum seperti gelas, poci, mangkuk, dan sebagainya. Selain bisa digunakan sesuai fungsinya, kerajinan dari tanah liat ini juga cukup menarik untuk dijadikan dekorasi ruangan, khususnya di ruang makan.
- d. Asbak, Kerajinan tanah liat berupa asbak ini sangat bermanfaat, berfungsi sebagai tempat untuk putung rokok, asbak juga bisa digunakan sebagai benda hias di ruang tau. Dan masih banyak lagi pemanfaatan tanah liat untuk kerajinan.

2. Sebagai bahan pembuat batu bata atau bangunan

Tanah liat sejak zaman dahulu sudah dimanfaatkan sebagai bahan baku pembuatan batu bata. Batu bata merupakan material bangunan yang digunakan untuk membuat tembok maupun pondasi pada suatu bangunan. Dalam bidang arsitektur, batu bata biasanya digunakan pada bangunan skala rumahan dan juga untuk proyek pembangunan perumahan di perkotaan.

F. Media pembelajaran

1. Konsep

a. Konsep media pembelajaran dua dimensi

Media Dua Dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, papan tulis, media cetak. Media bentuk papan disini terdiri dari papan tulis, papan tempel, papan magnet, dan papan flanel.

b. Papan Tempel

Papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya untuk menempel-menempel suatu pesan. Pada mulanya maksud dan tujuan penggunaan papan tempel adalah untuk menempelkan catatan-catatan, mengumumkan kejadian yang akan datang, menempelkan peraturan-peraturan sekolah dan lain-lain. Namun pada masa sekarang papan tempel ini telah dianggap sebagai media pendidikan yang penting, sebagai tempat untuk menyelenggarakan suatu display yang merupakan bagian aktivitas penting suatu sekolah. Yang termasuk prinsip kerja papan tempel ini ialah papan pengumuman, papan visual, papan demonstrasi, papan pameran, papan magnet dan majalah dinding.

c. Fungsi umum papan tempel

Karena papan tempel ini banyak macamnya, maka fungsinya secara umum dapat dikemukakan antara lain:

- 1) Sebagai papan pengumuman/pemberitahuan.
- 2) Sebagai tempat display hasil karya anak-anak di bawah bimbingan guru.
- 3) Sebagai papan demonstrasi untuk pelajaran tertentu bagi guru.
- 4) Sebagai tempat menempelkan poster-poster.

2. Alat

- a. Kardus
- b. Karton
- c. Gambaran
- d. Pensil

- e. Penghalus
 - f. Penggaris
 - g. Gunting
 - h. Lem
 - i. Spidol
 - j. Paku payung/jarum
3. Langkah-langkah pembuatan
 - a. Siapkan alat dan bahan
 - b. Gunting gambaran, kardus dan karton sesuai ukuran yang diinginkan
 - c. Membuat pola pada papan display/tempel
 - d. Menulis materi pada kertas
 - e. Melem gambaran dengan tulisan
 - f. Tempel pada papan display/tempel
 - g. Selesai.

G. Langkah-langkah pembelajaran

1. Pembukaan
 - a. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.
 - b. Sebelum memulai pembelajaran, memulai dengan berdoa terlebih dahulu, agar mendapatkan berkah dalam menimba ilmu.
 - c. Guru menyapa siswa tentang kabar, mengecek kehadiran siswa.
 - d. Selanjutnya guru menginformasikan tentang pembelajaran.
2. Inti
 - a. Guru menjelaskan apa itu tanah liat.
 - b. Guru menginformasikan ciri-ciri tanah liat.
 - c. Guru memberikan informasi tentang pemanfaatan tanah liat sebagai bahan kerajinan.
 - d. Siswa diminta untuk melakukan praktek membuat benda apa saja, menggunakan tanah liat.
 - e. Hasil karya kerajinan dikumpulkan.
3. Penutup
 - a. Selanjutnya kegiatan tanya jawab guru dan siswa tentang bagaimana pembelajaran tadi.
 - b. Guru menyimpulkan pembelajaran tadi agar siswa mengerti tentang pembelajaran tersebut.
 - c. Guru memberikan tugas (bersifat opsional)/guru memberikan motivasi atau nasihat-nasihat.
 - d. Untuk mengakhiri pembelajar siswa dan guru berdoa.

BAB V
MEDIA VISUAL PEMBELAJARAN IPA
(Gambar Benda di Lingkungan Sekitar)

Kelas/Semester	: 1/2
Tema	: 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku)
Subtema	: 4 (Bentuk, Warna, Ukuran dan Permukaan Benda)
Pertemuan ke	: 1 (satu)
Bidang studi	: IPA

A. Kompetensi Inti:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.6 Menguraikan kosakata tentang berbagai jenis benda di lingkungan sekitar melalui teks pendek (berupa gambar, slogan sederhana, tulisan, dan/atau syair lagu) dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.7 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.

C. Indikator

3.6.1 menunjukkan gambar tentang benda disekitarku

4.7.1 menunjukkan hasil pengelompokan sifat dari suatu benda

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami gambar berbagai jenis benda dilingkungan sekitar dengan baik.
2. Setelah mengamati gambar, siswa dapat mengelompokkan benda-benda dilingkungan sekitar sesuai dengan ciri-ciri yang telah ditentukan dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

“Benda di Sekitar Kita”

Benda terbagi menjadi dua macam yaitu benda hidup dan benda tak hidup. ciri-ciri benda hidup adalah memerlukan makan, berkembang biak, dapat bergerak dan bernafas. Sedangkan ciri-ciri benda mati adalah tidak memerlukan makan, tidak berkembang biak dan tidak bernafas serta tidak dapat bergerak/berpindah tempat sendiri. Contoh benda hidup adalah manusia, hewan dan tumbuhan. Sedangkan contoh benda mati yaitu meja, kursi, papan tulis, dan lain-lain.

Setiap benda pasti memiliki ciri-ciri yang berbeda mulai dari bentuk, warna, tekstur/permukaan hingga kegunaannya. Bentuk benda ada yang oval, lingkaran, segitiga, segi empat dan sebagainya. Kemudian permukaan/tekstur benda ada yang halus, lembut, kasar, keras, lunak dan lain-lain.

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pada materi mata pelajaran IPA tentang benda disekitar lingkungan adalah media visual diam berupa gambar. Jadi dalam pembelajaran akan disediakan gambar-gambar benda di lingkungan sekitar kepada siswa agar memudahkan dalam proses pembelajaran.

G. Alat dan bahan pembuatan media:

1. Gunting
2. Kertas
3. Gambar benda-benda di lingkungan sekitar
4. Laptop
5. Printer
6. Kertas karton
7. Lem kertas
8. Penggaris
9. Pena dan pensil

H. Langkah-langkah pembuatan media:

1. Siapkan laptop dan carilah gambar benda-benda di lingkungan sekitar di internet
2. Setelah mendapatkan gambar yang sesuai lalu cetak gambar menggunakan printer, pastikan ukuran gambar sesuai agar tidak terlalu kecil sehingga memudahkan siswa dalam melihat gambar tersebut.
3. Jika semua gambar telah dicetak langkah selanjutnya yaitu guntinglah gambar,hal ini dilakukan agar antara gambar satu dan gambar lainnya terpisah dan juga agar gambar terlihat rapi.
4. Terakhir, siapkan karton lalu buatlah tabel menggunakan penggaris dan pensil, ini digunakan sebagai tempat menempelkan hasil pengelompokkan gambar benda-benda di lingkungan sekitar.

I. Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Pembuka:

1. Guru menyapa siswa dan mengucapkan salam
2. Guru meminta siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
3. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti:

1. guru memaparkan materi tentang benda-benda di lingkungan sekitar kepada siswa
2. guru menanyakan beberapa hal kepada siswa terkait materi benda di lingkungan sekitar
3. guru memperlihatkan media gambar tentang benda-benda di lingkungan sekitar kepada siswa
4. guru meminta siswa mengelompokkan gambar benda-benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran dan sebagainya.
5. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dalam mengelompokkan benda tersebut

Penutup:

1. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran terkait materi IPA tentang benda-benda di lingkungan sekitar
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.

BAB IV
MEDIA RODA PENEGURAN
(PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN)

Kelas/Semester	: 1/2
Tema	: 7 (Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku)
Subtema	: 4 (Bentuk, Warna, Ukuran dan Permukaan Benda)
Pertemuan ke	: 3 (satu)
Bidang studi	: Matematika

A. Kompetensi Inti:

1. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di sekolah dan di rumah.
2. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam perilaku yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar:

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.4 menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan ejaan yang tepat dan dibantu dengan bahasa daerah mengenai berbagai jenis benda di lingkungan sekitar dalam teks tulis sederhana.

C. Indikator

3.6.1 menunjukkan gambar tentang benda disekitarku

4.7.1 menunjukkan hasil pengelompokan sifat dari suatu benda

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati, siswa dapat mengidentifikasi masalah sehari-hari yang melibatkan pengurangan dua bilangan cacah (41 sampai dengan 99) tanpa teknik meminjam dengan bantuan konkret dengan benar.
2. Setelah mengamati, siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan pengurangan dua bilangan cacah (41 sampai dengan 99) tanpa teknik meminjam dengan bantuan konkret dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

“Bilangan Cacah 1-99”

Bilangan cacah adalah himpunan bagian dari bilangan bulat yang dimulai dari angka “0” dan dilanjutkan dengan bilangan bulat positif. Contoh bilangan cacah 1, 2, 3, 4, 5, dst. Contoh dua bilangan cacah yaitu 21, 22, 23, 24, 25, dst.

Selain bilangan cacah kita juga harus tahu apa itu penjumlahan bilangan cacah. Penjumlahan adalah menggabungkan jumlah dua atau lebih angka sehingga menjadi angka yang baru. Simbol dari penjumlahan ialah tanda *plus* (+).

Contoh dari penjumlahan bilangan cacah adalah $4+2 = 6$

Contoh dari penjumlahan dua bilangan cacah adalah $20+30 = 50$

Selanjutnya kita akan membahas pengurangan bilangan cacah. Pengurangan bilangan cacah adalah mengambil sejumlah angka dari angka tertentu.

Simbol pengurangan adalah *minus* (-).

Contoh dari pengurangan bilangan cacah adalah $5-1 = 4$

Contoh dari pengurangan dua bilangan cacah adalah $50-10 = 40$.

Namun pada pembahasan kali ini kita akan menggunakan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah 41- 99.

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan pada materi mata pelajaran Matematika tentang dua bilangan cacah 41-99 adalah media Roda Peneguran (penjumlahan dan pengurangan). Jadi dalam pembelajaran akan disediakan roda peneguran kepada siswa agar memudahkan dalam proses pembelajaran.

G. Alat dan bahan pembuatan media:

10. Gunting
11. Kertas Karton
12. Kardus
13. Pita
14. Spidol
15. Lem kertas
16. Penggaris
17. Pena dan Pensil
18. Kertas Origami
19. Kertas Manggis
20. Tali Kur

H. Langkah-langkah pembuatan media:

5. Siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.
6. Setelah alat dan bahan siap gunting kertas karton untuk menempatkan roda peneguran lalu lubangi bagian atas untuk dipasang tali kur agar bias digantung.
7. Jika sudah, lubangi bagian tengah karton untuk disandingkan dengan roda peneguran.
8. Siapkan kardus, bentuk lingkaran, lalu lapis dengan kertas manggis.

9. Setelah selesai, buat soal di atas kertas origami lalu tempelkan ke roda peneguran.
10. Setelah roda jadi, sandingkan dan pasang roda peneguran tepat di tengah kartos yang sudah dilubangi.
11. Setelah di pasang, maka roda peneguran siap digunakan.

I. Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Pembuka:

5. Guru menyapa siswa dan mengucapkan salam
6. Guru meminta siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran
7. Guru memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas
8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti:

6. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.
7. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
8. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan salah satu kegiatan berikut yaitu tanya jawab, mengulas kembali beberapa hal tentang kegiatan sebelumnya.
9. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dalam mengelompokkan data tersebut

Penutup:

3. Guru dan siswa secara bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran terkait materi Matematika tentang benda-benda di lingkungan sekitar.
4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan demikian, kita mengetahui bahwasanya Dalam suatu proses belajar mengajar, ada unsur yang amat penting yaitu media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video.

B. Saran

Sebagai pendidik sebaiknya dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan menarik dan sesuai dengan ketentuan sehingga peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan, mempermudah pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Supriatna, Milla Anggamala. 2014. *Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. Cakrawala dini. 5(1).
<https://media.neliti.com/media/publications/240661-penggunaan-tanah-liat-sebagai-media-pemb-499d508e.pdf> (diakses pada 7 Desember 2020, pukul 15:26 WIB)
- Kania. 2019. *Bawa Kesan Tradisional Dengan 7 Kerajinan Tanah Liat Untuk Dekoasi Rumah*. <https://m.dekoruma.com/artikel/84919/kerajinan-tanah-liat-untuk-dekorasi-rumah> (diakses pada 7 Desember 2020, pukul 15:45 WIB)
- Yuliana, Winditiya. 2011. *Materi Media Pembelajaran Dua Dimensi dan Tiga Dimensi*. <http://winditiya.blogspot.com/2011/07/media-pembelajaran-dua-dimensi-media.html?m=1> (diakses pada 7 Desember 2020, pukul 15:26 WIB)