

MEDIA PEMBELAJARAN YANG RELEVAN DI KELAS 3 SD

Tema 1 : Praja Muda Karana
Subtema 2 : Aku Anak Mandiri
Bidang Studi : Bahasa Indonesia, SBdp, Matematika, IPA, PPkn, 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 3

Nama :	Npm :
1. Diah Ayu Kumalasari	1913053058
2. Kartika Apriani	1913053100
3. Vivi Seftiani	1913053029
4. Yogi Pangestu	1913053118



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat kemurahannya laporan pembuatan media pembelajaran ini dapat penulis selesaikan sesuai yang diharapkan. Dalam laporan ini membahas mengenai “ Media Pembelajaran yang Relevan di Kelas 3 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 masukkan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih 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 dari pembacanya.

Metro, Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
BAB I Bahasa Indonesia.....	4
Buku Lambang Pramuka.....	4
BAB II Seni Budaya Dan Prakarya.....	10
Papan Gambar Lambang Garuda Pancasila.....	10
BAB III Matematika.....	17
Video Interaktif.....	17
BAB IV Ilmu Pengetahuan Alam.....	24
Media Kelapa Tingkat.....	24
BAB V Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	30
Buku Lambang Pancasila.....	30
BAB VI Ilmu Pengetahuan Sosial.....	36
Media Papan Mandiri.....	36
BAB VII Penutup.....	41
Kesimpulan.....	41
Saran.....	41

DAFTAR PUSTAKA

BAB I MEDIA PEMBELAJARAN 1

BUKU LAMBANG PRAMUKA

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

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 “Buku Lambang Pramuka”, dimana media ini akan dibuat

dengan bentuk seperti kotak pos dan akan diaplikasikan untuk membantu peserta didik menentukan lambing-lambang pramuka dan mana sikap yang tidak taat aturan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia

B. Tujuan Pembuatan Media Belajar

Tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi dalam mata pelajaran IPS, yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 3 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3, dimana peserta didik diperintahkan untuk menentukan untuk memilih rambu-rambu lalu lintas yang sesuai. Menambah wawasan bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam Bahasa Indonesia serta 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 : 3/2
2. Tema : 1 (Praja Muda Karana)
3. Subtema : 2 (Aku Anak Mandiri)
4. Pembelajaran : 4
5. Bidang Studi : Bahasa Indonesia

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, 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,serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah,dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berpikir 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
3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Siswa dapat menulis arti lambang/symbol pramuka
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1 Siswa dapat menyebutkan secara lisan arti dari pramuka

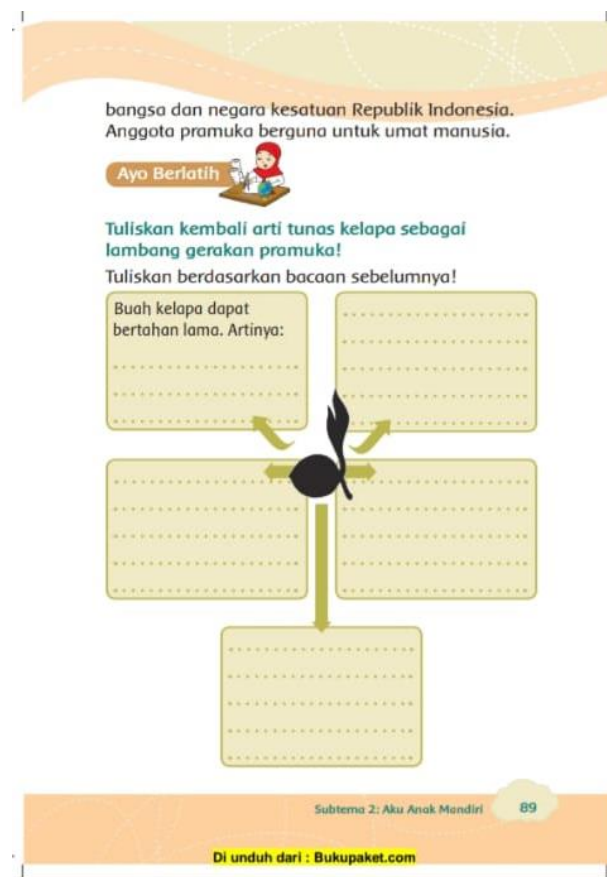
F. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah membaca teks “Mandiri Saat Melaksanakan Ibadah”, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait lambing pramuka dengan benar.
2. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait lambing lambing pramuka dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media adalah membaca teks yang berjudul “Mandiri Saat Melakukan Ibadah” serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut sesuai dengan buku tematik

kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 Edisi Revisi 2018 yakni sebagai berikut



Gambar : Materi pokok

Sumber : Buku Tematik Siswa Kelas 3, Tema 8, Subtema 2
Pembelajaran 4

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dibuat yakni “lambang pramuka” adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas HVS dan Kardus serta Kertas Karton. Kertas HVS di gambar lambing-lambang pramuka lalu ditempelkan dengan kardus agar kaku. Kemudian kertas HVS yang telah ditempelkan dengan kardus dipotong sesuai pola. Dan ditempelkan pada kertas karton

2. Alat dan Bahan

a. Alat

- 1) Lem kertas
- 2) Gunting
- b. Bahan
 - 1) Kertas HVS
 - 2) Kertas Karton
 - 3) Kertas Manggis

3. Langkah-Langkah Pembuatan

1. Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
2. Tempelkan kertas HVS yang telah diberi gambar pada kardus
3. Gunting kertas HVS sesuai pola yang telah dibuat
4. Kertas Karton dilipat agar menjadi seperti buku
5. Lapsi kertas karton dengan kertas karton hitam
6. Hiasi dengan kertas manggis

H. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembuka	1. Guru mengarahkan siswa untuk membaca teks “Mandiri Saat Melakukan Ibadah” 2. Guru memberi contoh cara membaca teks yang baik dan benar dari teks bacaan “Mandiri Saat Melakukan Ibadah” dengan intonasi dan lafal yang jelas 3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membaca teks “Mandiri Saat Melakukan Ibadah” didepan kelas 4. Setelah siswa selesai membaca dan para siswa yang lain sudah memahami tentang teks tersebut maka kemudian guru memperkenalkan media yang telah dibuat
Kegiatan Inti	5. Guru menjelaskan tentang prosedur penggunaan media

	6. Setelah memberi contoh guru meminta siswa untuk mempraktikkan media tersebut 7. Pengajaran menggunakan media dilakukan secara membentuk kelompok 8. Setiap kelompok mendapat giliran untuk mendapatkan undian untuk bahan diskusi
Kegiatan Penutup	9. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya 10. Setelah semua mendapat giliran bintang diberikan kepada kelompok yang aktif, kreatif dan lain sebagainya

BAB II MEDIA PEMBELAJARAN II

PAPAN GAMBAR LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

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 “Papan gambar Negara Garuda Pancasila, dimana media ini akan dibuat dengan bentuk seperti papan gambar sederhana dan akan

diaplikasikan untuk membantu peserta didik mengetahui bentuk lambang Negara Pramuka dalam mata pelajaran SBDP

B. Tujuan Pembuatan Media Belajar

Tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi dalam mata pelajaran PKN yang terdapat dalam buku guru kelas 3 Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 dimana peserta didik diperintahkan untuk Mengenal arti semboyan Bhinneka Tunggal Ika Mengenal kebhinekaan yang ada di kelas. Menambah wawasan bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam Bahasa Indonesia serta 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 : 3/2
2. Tema : 1 (Praja Muda Karana)
3. Subtema : 1 (Aku Anggota Pramuka)
4. Pembelajaran : 1
5. Pertemuan ke : 1
6. Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial

D. Kompetensi Inti (KI) Kelas 3

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, 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,serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah,dan tempat bermain.
8. Menunjukkan keterampilan berpikir 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
3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1 Siswa dapat Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam Lagu
4.2 Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.2.1 Siswa dapat menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu

F. Tujuan Pembelajaran

- a. Setelah membaca, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait lambang Negara dengan benar.
- b. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait lambang Negara dengan benar.
- c. Setelah bernyanyi, siswa dapat menunjukkan variasi pola irama yang sama, mirip, Dan berbeda pada lagu berbentuk ABA' dengan benar.
- d. Setelah bernyanyi, siswa dapat memeragakan pola irama dengan variasi pola irama Yang sama, mirip, dan berbeda melalui menyuarakan atau memainkannya dengan Benar.

- e. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menjelaskan tentang sudut dengan benar.
- f. Setelah mengamati gambar, siswa dapat menentukan sudut melalui gambar atau menggunakan benda konkret dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media adalah membaca teks yang berjudul “Apa Itu Lambang Garuda Pancasila” serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut sesuai dengan buku Guru kelas 3 tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 Edisi Revisi 2018 yakni sebagai berikut



- Siswa menuliskan kembali informasi tentang Garuda Pancasila berdasarkan tesk yang dibaca berupa peta pikiran.
- Siswa melanjutkan mengidentifikasi tempat-tempat yang biasa dipasang lambang negara. Biasanya lambang negara di pasang di kelas, ruang kepala sekolah, kantor pemerintahan seperti kelurahan, dan kecamatan.
- Siswa juga mengidentifikasi bagian-bagian yang terdapat pada lambang negara Garuda Pancasila dan menuliskan pada tempat yang telah disediakan.
- Sambil mengenal lambang negara, siswa juga berdiskusi pentingnya mengenal lambang negara sebagai identitas bangsa. Hal ini untuk memperkuat karakter nasionalis.

Gambar : Materi pokok

Sumber : Buku Tematik Siswa Guru Kelas 3, Tema 8, Subtema 1
Pembelajaran 1

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dibuat yakni “Papan Gambar atribut pramuka” adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas Karton dan Kardus serta Kertas HVS. Kertas HVS di gambar atribut

pramuka lalu ditempelkan dengan kardus agar kaku. Kemudian kertas HVS yang telah di temple dengan kardus dipotong sesuai pola. Dan ditempelkan pada kertas karton

2. Alat dan Bahan

b. Alat

- 3) Lem kertas
- 4) Gunting

c. Bahan

- 4) Kertas HVS
- 5) Kertas Karton
- 6) Kertas Manggis

3. Langkah-Langkah Pembuatan

- a. Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
- b. Tempelkan kertas HVS yang telah diberi gambar pada kardus
- c. Gunting kertas HVS sesuai pola yang telah dibuat
- d. Kertas Karton dilipat agar menjadi seperti buku
- e. Lapis kertas karton dengan kertas karton hitam
- f. Hiasi dengan kertas manggis

I. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembuka	11. Guru menyapa siswa dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. 12. Salah satu siswa diminta memimpin doa. 13. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik pada siswa. 14. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Hal ini untuk mendukung program literasi.

Kegiatan Inti	a. Siswa berbagi cerita tentang pengalaman mengikuti kegiatan pramuka. Siswa dapat menyebutkan ciri-ciri yang berhubungan dengan pramuka. b. Pramuka juga memiliki tepuk yang khas. Siswa berlatih tepuk pramuka. c. siswa diajak berlatih membuat variasi tepuk tangan untuk mengiringi sebuah lagu. d. Siswa mengenal salah satu lagu pramuka, yaitu Pantun Pramuka. e. Siswa berlatih menyanyikan lagu Pantun Pramuka secara mandiri dan berkelompok. f. Siswa mengamati irama setiap bait. g. Siswa berlatih menentukan bait lagu yang memiliki irama yang sama, mirip, dan
Kegiatan Penutup	Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi kegiatan hari itu. Dalam kegiatan refleksi guru memberikan beberapa pertanyaan berikut ini. » Apa yang kamu pelajari hari ini? » Bagaimana perasaanmu saat kegiatan menyanyi, menentukan sudut, dan

	mengenal simbol negara dan simbol gerakan pramuka? » Kegiatan apa yang paling kamu sukai? » Informasi apa yang ingin kamu ketahui lebih lanjut? » Bagaimana caramu untuk mendapatkan informasi tersebut? » Pertanyaan yang diajukan guru pada kegiatan refleksi dapat dijawab siswa secara lisan atau tulisan. Jika guru menginginkan siswa menulis jawaban pertanyaan refleksi sebaiknya siswa memiliki sebuah buku tulis khusus untuk refleksi. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa petugas piket.
--	--

BAB III MEDIA PEMBELAJARAN III **Video Interaktif**

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Proses pembelajaran memiliki konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, tentunya diperlukan media-media pendukung proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik.

Menurut Saroso(2005)dalam Aidar (2017:3), perkembangan teknologi telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan berbagai peluang kepada para pendidik untuk mengaplikasikan berbagai metode pengajaran dan memberikan pilihan pada siswa untuk menentukan teknik belajar yang sesuai dengan keinginan mereka, yaitu pengalaman, suasana belajar yang menarik dan berkesan. Perpaduan yang tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan akan menciptakan sebuah pembelajaran yang menarik. Dengan pembelajaran yang menarik, tentu akan menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan tersampainya materi-materi baru.

Adanya berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan para pendidik mengharuskannya untuk bisa memilih dan menyesuaikan media mana yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta ketersediaan media yang akan digunakan. Oleh karena itu, dalam pembahasan kali ini kami akan mencoba menggunakan media audio visual berupa “video tutorial”, dimana video tersebut dibuat untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang terkadang memiliki sifat abstrak jika hanya diungkapkan dengan kata-kata. Media pembelajaran ini akan dikemas dengan menarik dan diharapkan dapat

memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lebih real.

B. Tujuan Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dalam mata pelajaran Matematika, yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 3, Tema 8 “Prajaya Muda Karana”, Subtema 2 “Aku Anak Mandiri”, Pembelajaran 2, dimana peserta didik diperintahkan untuk menyebutkan ciri-ciri bangun datar persegi. Media pembelajaran yang digunakan yaitu audio visual, dengan 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

1. Kelas/Semester : 3/ 2
2. Tema : 8 (Prajaya Muda Karana)
3. Subtema : 2 (Aku Anak Mandiri)
4. Pembelajaran : 3
5. Bidang Studi : Matematika

D. Kompetensi Inti (KI)

KompetensiInti
9. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
10. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
11. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan

Tuhan dan kegiatannya, serta benda- benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
12. Menunjukkan keterampilan berpikir 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

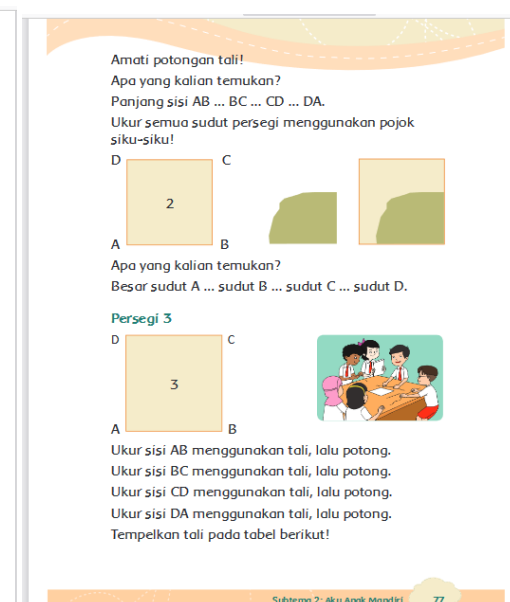
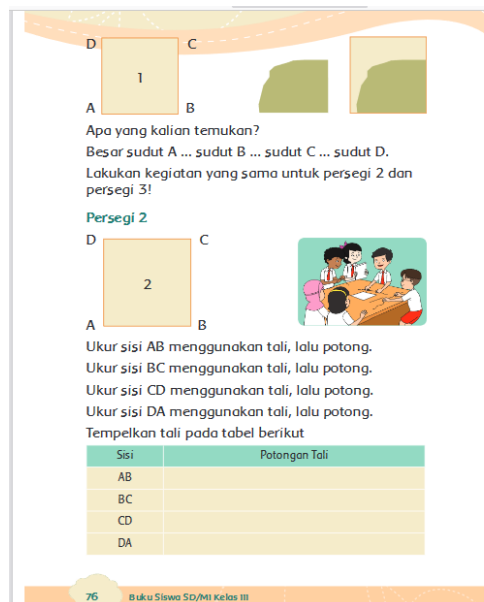
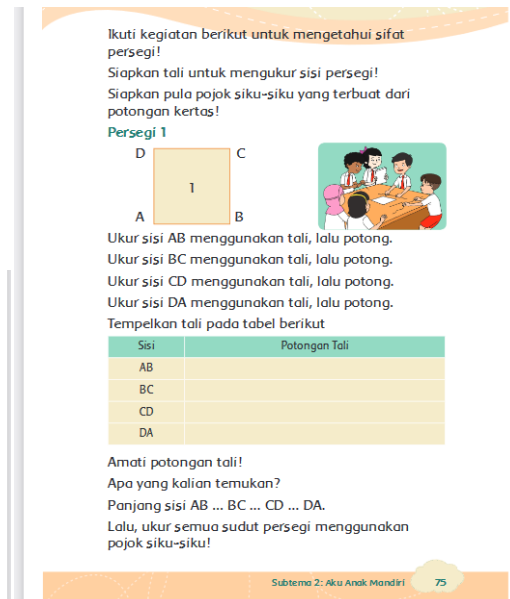
NO	Kompetensi	Indikator
3.12	Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	3.12.1. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar persegi
4.12	Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	4.12.1. Mengelompokkan berbagai jenis bangun datar berdasarkan sifatnya dengan benar

F. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati video, siswa dapat mengidentifikasi perbedaan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar.
2. Setelah mengamati video, siswa dapat memberi contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah contoh praktikum yang digunakan untuk mengetahui sifat atau cirri-ciri bangun datar persegi. Adapun contoh praktikum yang berkaitan dengan materi sifat-sifat bangun datar termuat dalam buku tematik siswa kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 halaman 74-79 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2018 dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar: Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber: Buku tematik siswa kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 Edisi Revisi 2018

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Dasar

Media pembelajaran yang saya gunakan yaitu “Audio Visual” yaitu berupa “video tutorial”. Video ini berisi langkah-langkah untuk menentukan sifat-sifat bangun datar persegi. Dengan menonton video tutorial ini, peserta didik dapat mempraktikkan dan menentukan sifat-sifat bangun datar persegi.

2. Alat dan Bahan

a. Alat:

- 1) Handphone
- 2) Aplikasi Kinemaster
- 3) Gunting
- 4) Alat tulis (Pensil, Pena, Penghapus, Penggaris)

b. Bahan

- 1) Kertas karton
- 2) Tali
- 3) Gambar dari internet
- 4) Video rekaman
- 5) Kain polos untuk background

3. Langkah-Langkah

- 1) Persiapkan semua alat dan bahan.
- 2) Susun set untuk melakukan pengambilan video.
- 3) Mulai rekam video tutorial dengan melakukan langkah-langkah sesuai yang ada dalam buku siswa.
- 4) Setelah proses perekaman selesai, edit video tadi menggunakan aplikasi Kinemaster yang ada di dalam handphone.
- 5) Susun video sedemikian rupa agar menjadi menarik dengan menambahkan gambar-gambar atau animasi yang bisa kita peroleh dari internet.
- 6) Beri efek animasi dan juga backsound untuk menambah kesan menarik dan semangat siswa untuk menonton video tersebut.
- 7) Setelah selesai pengeditan, coba cek ulang apakah video sudah sesuai dengan apa yang kita harapkan.
- 8) Jika sudah, eksport hasil kerja kita menjadi sebuah video yang dapat diputar melalui handphone ataupun laptop.
- 9) Media pembelajaran siap digunakan.

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). 3. Guru mengajak siswa membaca senyap buku bacaan yang mereka bawa. Hal ini untuk mendukung program literasi. 4. Kegiatan membaca senyap dapat dilakukan selama 10 menit. Jika ada siswa yang tidak membawa buku bacaan, guru dapat meminjamkan buku-buku bacaan yang ada di kelas atau dari perpustakaan sekolah. Kegiatan membaca juga bisa memanfaatkan teks yang ada pada Buku Siswa. 5. Buku yang dibaca tidak harus selesai dalam satu waktu. Jika belum selesai, dapat dilanjutkan membaca di pertemuan berikutnya. Buat daftar baca buku untuk melihat proses dan perkembangan program membaca. 6. Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah menceritakan buku yang sudah dibaca di rumah, dan melaporkan daftar buku yang sudah dibaca untuk ditandatangani guru. 7. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat dari materi yang akan diberikan
Kegiatan inti	1. Siswa mengamati bentuk bangun datar yang ada pada TKK. 2. Siswa mengamati ciri-ciri bangun datar.

	3. Siswa memperhatikan penjelasan melalui video tutorial untuk mengetahui sifat bangun persegi. 4. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait video yang telah mereka tonton. 5. Siswa juga bisa diminta untuk melakukan percobaan sesuai dengan video tutorial yang telah mereka tonton. Kemudian menuliskan hasilnya pada tabel yang telah disediakan. 6. Dari hasil tersebut, siswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada pada buku siswa. 7. Kemudian siswa membuat simpulan tentang bangun persegi sesuai dengan video tutorial, percobaan, pertanyaan yang telah mereka jawab. 8. Salah satu siswa diminta untuk maju ke depan kelas untuk mengungkapkan kesimpulan yang ia peroleh tentang sifat bangun datar persegi.
Kegiatan penutup	1. Guru dan siswa melakukan kegiatan refleksi tentang kegiatan ini. 2. Guru menanyakan kepada siswa informasi apa yang telah mereka dapatkan melalui pembelajaran ini. 3. Kemudian setelah kegiatan tersebut selesai, siswa diminta untuk merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah selesai, siswa diminta duduk kembali di tempat masing-masing. 4. Kegiatan ditutup dengan doa bersama. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi. 5. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu siswa (Religius).

BAB IV MEDIA PEMBELAJARAN 4

MEDIA KELAPA TINGKAT

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak. Media tersebut banyak digunakan karena dianggap praktis, dapat menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa, dan mudah didistribusikan, tetapi media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi.

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 “Tangga Kelapa”,

B. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut

1. Menambah pengalaman belajar siswa dengan media pembelajaran yang baru
2. Meningkatkan semangat belajar para peserta didik dengan kegiatan yang aktif dan inovatif

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

1. Kelas/ Semester : 3/2
2. Tema : 1 (Prajaya Muda Karana)
3. Subtema : 2 (Aku Anak Mandiri)
4. Pembelajaran : 4
5. Pertemuan ke : 1
6. Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Alam

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
13. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
14. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
15. 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, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
16. Menunjukkan keterampilan berpikir 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
------------------	-----------

3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri pohon kelapa
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1 Siswa dapat menyebutkan bagian pohon kelapa

F. Tujuan Pembeajaran

3. Setelah membaca teks “Mandiri Saat Melaksanakan Ibadah”, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait lambing pramuka dengan benar.
4. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait lambing lambing pramuka dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media adalah membaca teks yang berjudul “Mandiri Saat Melaksanakan Ibadah” serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut sesuai dengan buku tematik kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 4 Edisi Revisi 2018 yakni sebagai berikut:



Gambar : Materi pokok

Sumber : Buku Tematik Siswa Kelas 3, Tema 8, Subtema 2
Pembelajaran 4

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dibuat yakni “Tangga Kelapa” adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas HVS dan Kardus serta Kertas Karton. Kertas HVS di gambar diprint gambar perilaku mandiri.. Kemudian kertas HVS yang telah di temple dengan kardus dipotong sesuai pola. Dan ditempelkan pada kertas karton

2. Alat dan Bahan

- c. Alat
 - 5) Lem kertas
 - 6) Gunting
- d. Bahan
 - 7) Kertas HVS
 - 8) Kertas Karton

3. Langkah-Langkah Pembuatan

- g. Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
- h. Tempelkan kertas HVS yang telah diberi gambar bagian-bagian pohon kelapa pada kardus
- i. Gunting kertas HVS sesuai pola yang telah dibuat
- j. Kertas karton dilapisi dengan kardus
- k. Tempelkan gambar-gambar pada kertas karton
- l. Beri deskripsi yang tidak pada sebelah gambar
- m. Hiasi dengan kertas manggis

I. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembuka	15. Guru mengarahkan siswa untuk membaca teks “Mandiri Saat Melaksanakan Ibadah” 16. Guru memberi contoh cara membaca teks yang baik dan benar dari teks bacaan “Mandiri Saat Melaksanakan Ibadah” dengan intonasi dan lafal yang jelas 17. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membaca teks “Mandiri Saat Melaksanakan Ibadah” didepan kelas 18. Setelah siswa selesai membaca dan para siswa yang lain sudah memahami tentang teks tersebut maka kemudian guru memperkenalkan media yang telah dibuat

Kegiatan Inti	19. Guru menjelaskan tentang prosedur penggunaan media 20. Setelah memberi contoh guru meminta siswa untuk maju kedepan mencoba media tersebut dengan mencocokkan gambar yang sesuai dengan deskripsinya menggunakan panah 21. Pengajaran menggunakan media dilakukan secara individu 22. Setiap siswa mendapat giliran untuk mencocokkan gambar dengan keterangannya
Kegiatan Penutup	23. Setelah semua mendapat giliran bintang diberikan kepada siswa yang telah berani atau benar dalam jawabannya

BAB II MEDIA PEMBELAJARAN 2

BUKU LAMBANG PANCASILA

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

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 “Buku Lambang Pramuka”, dimana media ini akan dibuat dengan bentuk seperti kotak pos dan akan diaplikasikan untuk membantu

peserta didik menentukan lambing-lambang pancasila dan berani dalam mengambil keputusan

B. Tujuan Pembuatan Media Belajar

Tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami materi dalam mata pelajaran PPkn, yang terdapat dalam buku tematik siswa kelas 3 Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 2, dimana peserta didik diperintahkan untuk menentukan untuk memilih rambu-rambu lalu lintas yang sesuai. Menambah wawasan bagi guru mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam Ppkn serta 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

Kelas/ Semester : 3/2

Tema : 1 (Praja Muda Karana)

Subtema : 2 (Aku Anak Mandiri)

Pembelajaran : 2

Bidang Studi : PPKN

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
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, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

Menunjukkan keterampilan berpikir 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
3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Siswa dapat menulis arti lambang/symbol pramuka
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	4.9.1 Siswa dapat menyebutkan secara lisan arti dari pramuka

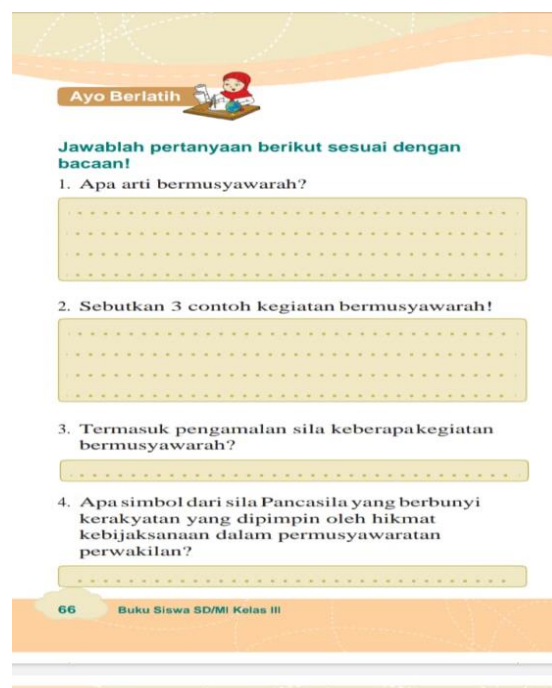
F. Tujuan Pembelajaran

Setelah membaca teks “Mandiri Dalam Pengambilan Keputusan”, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait lambing pancasila dengan benar.

Setelah membaca, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait lambing pancasila dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media adalah membaca teks yang berjudul “Mandiri Dalam Pengambilan Keputusan” serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut sesuai dengan buku tematik kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 2 Edisi Revisi 2018 yakni sebagai berikut



Gambar : Materi pokok

Sumber : Buku Tematik Siswa Kelas 3, Tema 8, Subtema 2

Pembelajaran 4

H. Media Pembelajaran

I. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dibuat yakni “lambang pancasila” adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas HVS dan Kardus serta Kertas Karton. Kertas HVS di gambar lambing-lambang pramuka lalu

ditempelkan dengan kardus agar kaku. Kemudian kertas HVS yang telah di temple dengan kardus dipotong sesuai pola. Dan ditempelkan pada kertas karton

2. Alat dan Bahan

a. Alat

- 1) Lem kertas
- 2) Gunting

b. Bahan

- 1) Kertas HVS
- 2) Kertas Karton
- 3) Kertas Manggis

3. Langkah-Langkah Pembuatan

- 1) Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
- 2) Tempelkan kertas HVS yang telah diberi gambar pada kardus
- 3) Gunting kertas HVS sesuai pola yang telah dibuat
- 4) Kertas Karton dilipat agar menjadi seperti buku
- 5) Lapsi kertas karton dengan kertas karton hitam
- 6) Hiasi dengan kertas manggis

1. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembuka	1. Guru mengarahkan siswa untuk membaca teks “Mandiri Dalam Pengambilan Keputusan” 2. Guru memberi contoh cara membaca teks yang baik dan benar dari teks bacaan “Mandiri Dalam Pengambilan Keputusan” dengan intonasi dan lafal yang jelas

	3. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membaca teks “Mandiri Dalam Pengambilan Keputusan” didepan kelas 4. Setelah siswa selesai membaca dan para siswa yang lain sudah memahami tentang teks tersebut maka kemudian guru memperkenalkan media yang telah dibuat
Kegiatan Inti	5. Guru menjelaskan tentang prosedur penggunaan media 6. Setelah memberi contoh guru meminta siswa untuk mempraktikkan media tersebut 7. Pengajaran menggunakan media di lakukan secara membentuk kelompok 8. Setiap kelompok diharuskan untuk memilih apa yang akan mereka diskusikan sesuai yang telah dipersiapkan guru
Kegiatan Penutup	9. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya 10. Setelah semua mendapat giliran bintang diberikan kepada kelompok yang aktif, kreatif dan lain sebagainya

BAB IV MEDIA PEMBELAJARAN 3

MEDIA PAPAN MANDIRI

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan di sekolah adalah media pembelajaran cetak. Media tersebut banyak digunakan karena dianggap praktis, dapat menyesuaikan berdasarkan kemampuan siswa, dan mudah didistribusikan, tetapi media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti suara, gambar bergerak, maupun objek tiga dimensi.

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 “Papan Mandiri”,

B. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut

3. Menambah pengalaman belajar siswa dengan media pembelajaran yang baru
4. Meningkatkan semangat belajar para peserta didik dengan kegiatan yang aktif dan inovatif

C. Sumber Pembuatan Media Pembelajaran

7. Kelas/ Semester : 3/2
 8. Tema : 1 (Prajaya Muda Karana)
 9. Subtema : 2 (Aku Anak Mandiri)
 10. Pembelajaran : 3
 11. Bidang Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial

D. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti
17. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
18. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.
19. 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, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
20. Menunjukkan keterampilan berpikir 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
3.9 Mengidentifikasi lambang/ simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual	3.9.1 Siswa dapat menulis arti lambang/symbol pramuka
4.9 Menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/simbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan	4.9.1 Siswa dapat menyebutkan secara lisan arti pramuka

lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	
--	--

F. Tujuan Pembeajaran

5. Setelah membaca teks “Mandiri Mengerjakan Pekerjaan Rumah”, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait lambing pramuka dengan benar.
6. Setelah membaca, siswa dapat menceritakan kembali informasi terkait lambing lambing pramuka dengan benar.

G. Materi Pokok dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pokok yang digunakan dalam pengembangan media adalah membaca teks yang berjudul “Mandiri Mengerjakan Pekerjaan Rumah” serta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan tersebut sesuai dengan buku tematik kelas 3 tema 8 subtema 2 pembelajaran 3 Edisi Revisi 2018 yakni sebagai berikut:



Gambar : Materi pokok

Sumber : Buku Tematik Siswa Kelas 3, Tema 8, Subtema 2
Pembelajaran 3

H. Media Pembelajaran

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dibuat yakni “Papan Mandiri” adalah sebuah media pembelajaran yang terbuat dari kertas HVS dan Kardus serta Kertas Karton. Kertas HVS di gambar diprint gambar perilaku mandiri.. Kemudian kertas HVS yang telah di tempel dengan kardus dipotong sesuai pola. Dan ditempelkan pada kertas karton

2. Alat dan Bahan

- d. Alat
 - 7) Lem kertas
 - 8) Gunting
- e. Bahan
 - 9) Kertas HVS
 - 10) Kertas Karton

3. Langkah-Langkah Pembuatan

1. Persiapkan terlebih dahulu alat dan bahan yang diperlukan
2. Tempelkan kertas HVS yang telah diberi gambar pada kardus
3. Gunting kertas HVS sesuai pola yang telah dibuat
4. Kertas karton dilapisi dengan kardus
5. Tempelkan gambar-gambar pada kertas karton
6. Beri deskripsi yang tidak pada sebelah gambar
7. Hiasi dengan kertas manik-manik

I. Langkah-Langkah Pembelajaran dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Pembuka	24. Guru mengarahkan siswa untuk membaca teks “Mandiri Mengerjakan Pekerjaan Rumah” 25. Guru memberi contoh cara membaca teks yang baik dan benar dari teks bacaan

	“Mandiri Mengerjakan Pekerjaan Rumah” dengan intonasi dan lafal yang jelas 26. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membaca teks “Mandiri Mengerjakan Pekerjaan Rumah” di depan kelas 27. Setelah siswa selesai membaca dan para siswa yang lain sudah memahami tentang teks tersebut maka kemudian guru memperkenalkan media yang telah dibuat
Kegiatan Inti	28. Guru menjelaskan tentang prosedur penggunaan media 29. Setelah memberi contoh guru meminta siswa untuk maju kedepan mencoba media tersebut dengan mencocokkan gambar yang sesuai dengan deskripsinya menggunakan panah 30. Pengajaran menggunakan media dilakukan secara individu 31. Setiap siswa mendapat giliran untuk mencocokkan gambar dengan keterangannya
Kegiatan Penutup	32. Setelah semua mendapat giliran bintang diberikan kepada siswa yang telah berani atau benar dalam jawabannya

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. Buku Lambang Pramuka
2. Papan Gambar Lambang Garuda Pancasila
3. Video Interaktif
4. Media Kelapa Tingkat
5. Buku Lambang Pancasila
6. Media Papan Mandiri

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

Sinyanyuri Sonya. 2018. *Buku Guru Edisi 2018 Tema 8 Praja Muda Karana*. Jakarta : Kemendikbud.

Sinyanyuri Sonya. 2018. *Buku Siswa Edisi 2018 Tema 8 Praja Muda Karana*. Jakarta : Kemendikbud.