

**MODUL AJAR BAB 2 PERTEMUAN KE-2**

**BAHASA INDONESIA**

**KELAS III SD**

**Penyusun: Rakih Nova Sagita**

**2453053024**

## I. INFORMASI UMUM

### A. Identitas Sekolah

<b>Nama Penyusun</b>	: Rakih Nova Sagita	<b>Institusi</b>	: SD N 2 MATARAM
<b>Tahun Pembuatan</b>	: 2025	<b>Mata Pelajaran</b>	: BAHASA INDONESIA
<b>Jenjang</b>	: SD/MI	<b>Kelas</b>	: III (TIGA) Reguler
<b>Kode</b>	:	<b>Fase</b>	: Fase B
<b>Tema</b>	: <b>Kawan Seiring</b>		

**Materi Pokok** : Menulis dengan Huruf Kapital yang Tepat, Menuliskan Urutan Rencana Kegiatan Saat Teman Hendak Bermain ke Rumah dan Memperhatikan Gambar “Cara Bermain Bersama”

**Alokasi Waktu** : 6 JP

**Kata Kunci** : menjura Berdentang berdegup siang bolong menyanggah menciut membesarkan hati buah tangancendera matadoktorarsitektur

**Capaian Pembelajaran** : Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

### Fase B Berdasarkan Elemen.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.

### B. Kompetensi Awal (Prasyarat Pengetahuan/Keterampilan)

#### PRASYARAT PENGETAHUAN:

1. Pemahaman tentang permainan yang akan dilakukan.
2. Mengetahui aturan dan keselamatan dalam bermain di rumah.

#### PRASYARAT KETERAMPILAN:

1. Kemampuan berkomunikasi dengan baik.
2. Keterampilan dalam berinteraksi sosial.
3. Keterampilan dasar dalam permainan yang dipilih.

### C. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa
2. Bergotong Royong
3. Bernalar Kritis

### D. Sarana dan Prasarana (Materi ajar, Alat dan bahan)

#### **Materi Pokok**

Penyusunan materi kegiatan bermain b. Penyediaan permainan yang mendukung pembelajaran

#### **Media :**

Media Pembelajaran

- Buku Siswa
- Video film pendek tentang pertemanan
- Alat tulis dan alat warna
- Kardus bekas kemasan makanan
- Lem, gunting, kertas warna
- Buku-buku bacaan
- Internet

#### **Sumber Belajar**

- Buku Siswa dan sumber belajar lain
- Buku Siswa dan sumber belajar lain
- Buku Siswa dan contoh teks prosedur lain
- Buku Siswa dan sumber belajar lain

### E. Target Peserta Didik

Perangkat ajar ini dapat digunakan guru untuk mengajar:

1. Peserta didik reguler/tipikal
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi
3. Peserta didik dengan kesulitan belajar

### F. Jumlah siswa

- ❖ Maksimum 25 - 35 Siswa

### G. Model Pembelajaran

#### **Metode**

*Problem-Based Learning (PBL)*

*Project-Based Learning (PjBL).*

#### **Teknik**

- ❖ Penugasan proyek, presentasi proyek, diskusi kelompok.

## II. KEGIATAN INTI

### A. Tujuan Pembelajaran

- Melalui mengamati gambar, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa secara berurutan.
- Melalui mencermati paragraf tentang kerja sama, peserta didik mampu menempatkan tanda baca dan huruf kapital dengan tepat.
- Melalui mengamati contoh, peserta didik dapat menuliskan teks prosedur dengan urutan yang benar
- Dengan mengamati gambar, peserta didik dapat menjawab pertanyaan sesuai pendapat sendiri secara lisan

## B. Pemahaman Bermakna / Pengalaman Bermakna

Peserta didik akan diajak untuk mengenal lebih dekat keberagaman budaya di Indonesia melalui gambar-gambar kebhinekaan dan diskusi kelompok.

## C. Persiapan Pembelajaran

1. Guru menyiapkan bacaan atau materi dari buku paket, media cetak, media video, dan website.
2. Membaca materi pembelajaran
3. Menyiapkan lembar kerja peserta didik
4. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran

## D. Apersepsi

Apersepsi merupakan proses penerimaan dan interpretasi informasi baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki oleh seseorang. Dalam konteks "Kawan Seiring," kita dapat mengaitkannya dengan hubungan pertemanan yang berkembang seiring waktu. Berikut adalah apersepsi terkait Kawan Seiring:

1. **Perjalanan Bersama:** Apersepsi terkait Kawan Seiring dapat dimulai dengan mengingat perjalanan bersama teman-teman dari masa lalu hingga saat ini. Seperti sebuah peta perjalanan, setiap momen bersama membentuk jejak kenangan yang unik.
2. **Pertumbuhan Bersama:** Setiap teman yang kita temui seiring waktu membawa pengaruh pada pertumbuhan pribadi dan emosional kita. Apersepsi ini mencerminkan bagaimana teman-teman kita berkontribusi pada evolusi kepribadian dan pandangan hidup kita.
3. **Kepercayaan dan Kesetiaan:** Kawan Seiring membawa aspek kepercayaan dan kesetiaan. Apersepsi ini mencerminkan bagaimana melalui masa-masa sulit dan indah, teman-teman yang ada seiring waktu adalah pendukung setia dan dapat diandalkan.
4. **Kisah Hidup Bersama:** Setiap pertemanan memiliki kisahnya sendiri. Apersepsi terkait Kawan Seiring dapat mencakup bagaimana kita bersama-sama menghadapi rintangan, merayakan keberhasilan, dan membentuk cerita hidup yang penuh warna.
5. **Adaptasi Terhadap Perubahan:** Teman-teman seiring waktu juga mencerminkan kemampuan kita untuk beradaptasi terhadap perubahan. Bagaimana dinamika hubungan bertahan dan berkembang seiring berjalannya waktu menjadi bagian penting dari apersepsi ini.
6. **Kenangan Penuh Emosi:** Apersepsi terkait Kawan Seiring dapat memicu berbagai emosi, mulai dari kebahagiaan, nostalgia, hingga mungkin kehilangan. Setiap kenangan membawa energi emosional yang unik dan mewarnai hubungan kita dengan teman-teman seiring waktu.
7. **Relevansi Dalam Kehidupan Saat Ini:** Bagaimana hubungan dengan Kawan Seiring memberi dampak pada kehidupan saat ini adalah aspek penting dalam apersepsi. Apakah teman-teman tersebut masih terlibat dalam kehidupan sehari-hari, ataukah mereka memberikan kontribusi nilai-nilai yang masih relevan?

Melalui apersepsi terkait Kawan Seiring, seseorang dapat merenung dan menghargai betapa berharganya perjalanan pertemanan yang telah dibangun bersama teman-teman sepanjang waktu.

## E. Pertanyaan Pemantik

- Apa arti kebhinekaan menurutmu?
- Bagaimana kebhinekaan dapat memberi kontribusi dalam memajukan bangsa?

## F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran pekan ke-2 (12JP x 45 menit)	Alokasi Waktu
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Mulailah dengan doa pembuka untuk mendapatkan keberkahan dalam pembelajaran.</li><li>✓ Sapaan dan salam kepada semua peserta didik.</li><li>✓ Absensi peserta untuk memastikan kehadiran.</li></ul> <p><b>Siap-Siap Belajar</b></p> <p>Persiapan diawali dengan menggugah kenangan peserta didik pada temanteman sebelum sekolah dasar. Sambil mengamati diskusi, guru bisa mempelajari kehidupan sosial peserta didik, misalnya apakah mereka mengalami kesulitan dalam berteman.</p> <p><b>Tip Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil (5—7 peserta didik).</li><li>• Gunakan pertanyaan di Buku Siswa untuk memantik diskusi.</li></ul>	<b>20 menit</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berikan peserta didik kesempatan bercerita selama 3—5 menit. Guru menyimak.</li> <li>• Bagi peserta didik yang tidak masuk Taman Kanak-Kanak, minta mereka bercerita tentang teman sebelum mereka masuk Sekolah Dasar.</li> </ul>	
<b>Kegiatan Inti</b>	
<p><b>Bahas Bahasa</b>  <b>Menulis dengan Huruf Kapital yang Tepat</b>  <b>Alur Konten Capaian Pembelajaran</b>  Menulis kalimat dengan tanda baca: tanda titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dan tanda petik sesuai dengan fungsinya, menulis kalimat dengan spasi di antara kata, menulis kalimat dengan huruf kapital di awal kalimat.</p> <p><b>Inspirasi Kegiatan</b>  Kegiatan Perancah Peserta didik yang belum lancar membaca bisa didampingi untuk menyalin teks apa adanya dan membacanya perlahan-lahan.</p> <p><b>Kegiatan Pengayaan</b>  Peserta didik yang sudah memahami penggunaan huruf kapital bisa diminta melanjutkan cerita Fajar dan Yogi dengan tetap memperhatikan penggunaan huruf kapital.</p> <p>Penggunaan huruf kapital yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut.  Fajar berseru, “Hai, Yogi! Main bola, yuk!”  Yogi terlihat ragu. Ia menggeleng. Rupanya ia ingin membuat lubang persembunyian di pasir.  “Aku akan membantumu membuat lubang. Setelah itu, maukah kamu bermain bola bersamaku?”  Yogi berseru, “Ide bagus! Yuk!”</p> <p><b>Menulis</b>  <b>Menuliskan Urutan Rencana Kegiatan Saat Teman Hendak Bermain ke Rumah</b>  <b>Alur Konten Capaian Pembelajaran</b>  Menulis teks prosedur dan eksposisi sederhana.</p> <p><b>Inspirasi Kegiatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika jarak dan waktu memungkinkan, kegiatan bekerja sama bisa dilakukan peserta didik secara berkelompok di rumah.</li> <li>• Kegiatan ini bermanfaat untuk menguatkan ikatan pertemanan dan keterlibatan orang tua.</li> <li>• Sebelumnya, bimbing mereka di kelas untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan bersama.</li> <li>• Pastikan orang tua mengetahui kegiatan ini dan mendampingi peserta didik jika diperlukan.</li> <li>• Akhiri kegiatan dengan menulis teks prosedur tentang kegiatan yang telah mereka lakukan bersama.</li> <li>• Jika memungkinkan, peserta didik bisa membuat laporan kegiatan berupa video yang memuat prosedur yang mereka lakukan.</li> </ul> <p><b>Berdiskusi</b>  <b>Memperhatikan Gambar “Cara Bermain Bersama”</b></p> <p><b>Alur Konten Capaian Pembelajaran</b>  Menemukan penyebab terjadinya suatu masalah, pengategorian, dan mengelaborasi perasaan diri sendiri atau orang lain.</p> <p>Tip Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minta peserta didik berkelompok. Secara bergiliran, minta mereka menyebutkan hal yang paling sulit dilakukan dalam berteman.</li> <li>• Tanyakan apakah ada yang mengalami kesulitan yang sama.</li> <li>• Tanyakan apakah mereka mengalami kesulitan yang sama atau berbeda dengan teman.</li> <li>• Sampaikan bahwa setiap orang memiliki kesulitan yang sama maupun berbeda dalam berteman.</li> <li>• Sampaikan bahwa hal tersebut akan memunculkan sikap saling menghargai dalam berteman.</li> </ul> <p><b>Kesalahan Umum</b>  Dalam kegiatan ini, guru tidak perlu memberi nasihat atau tergesa-gesa memberi masukan. Capaian kegiatan ini adalah memberi kesempatan peserta didik mengelaborasi perasaan dan menerima perbedaan dalam kelompok. Nasihat bisa disampaikan dalam kesempatan lain.</p>	<b>510 menit</b>

<p><b>Opsi Pembelajaran Berdiferensiasi:</b></p> <p><b>Diferensiasi Konten:</b> Guru dapat menyusun materi pembelajaran dengan berbagai tingkat kesulitan. Misalnya, memberikan teks prosedur tentang kegiatan bermain bersama dengan kalimat-kalimat yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik.</p> <p><b>Diferensiasi Proses:</b> Peserta didik yang belum lancar membaca dapat diberikan dukungan lebih, seperti mendampingi mereka dalam menyalin teks dan membacanya perlahan-lahan. Sementara peserta didik yang sudah mahir dapat diberi tugas pengayaan, seperti melanjutkan cerita Fajar dan Yogi dengan memperhatikan penggunaan huruf kapital.</p> <p><b>Diferensiasi Produk:</b> Setelah kegiatan bermain bersama, peserta didik dapat diminta untuk membuat laporan kegiatan dalam bentuk teks prosedur atau video. Ini memungkinkan variasi hasil akhir sesuai dengan kemampuan dan preferensi masing-masing peserta didik.</p>	
<p><b>Catatan:</b> Peserta didik bisa mempunyai jawaban lain selama masih masuk akal atau sesuai dengan konteks. Kreativitas dalam berpikir dengan sudut pandang yang berbeda akan membuka ruang diskusi dan proses berpikir tingkat tinggi. Guru kemudian mengembangkan peran membuat kesimpulan terbaik atas permasalahan yang ada berdasarkan sudut pandang</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p><b>Apresiasi:</b> Terima kasih kepada semua peserta didik yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan hari ini. Kalian telah menunjukkan semangat dan dedikasi yang luar biasa!</p> <p><b>Evaluasi:</b> Mari kita refleksikan bersama kegiatan hari ini. Apa yang telah kita pelajari? Adakah hal-hal yang bisa ditingkatkan di masa mendatang? Saran dan masukan dari teman-teman sangat berarti.</p> <p><b>Konsolidasi:</b> Untuk memastikan pemahaman dan penggunaan huruf kapital yang tepat, mari kita konsolidasikan pengetahuan kita. Jangan ragu untuk bertanya jika masih ada hal yang kurang jelas.</p> <p><b>Penutup:</b> Sebagai penutup, mari kita haturkan doa bersama untuk kesuksesan kita semua. Semoga kita senantiasa diberi kekuatan dan kebijaksanaan dalam setiap langkah kita. Salam dari saya untuk semua peserta didik dan semoga kita bisa bertemu lagi dalam kegiatan berikutnya.</p>	<p><b>10 menit</b></p>

## G. Asesmen/Penilaian

### Judul: Penggunaan Huruf Kapital dalam Menulis Teks Prosedur dan Eksposisi Sederhana

**Tujuan:** Peserta didik dapat menggunakan huruf kapital dengan tepat dalam menulis teks prosedur dan eksposisi sederhana.

**Teknik:** Observasi

**Rubrik Penilaian:**

*Penilaian Pengetahuan (Tes Tertulis)*

No.	Kegiatan Inti	Penilaian Pengetahuan
1	Menulis Teks Prosedur	20
2	Menulis Eksposisi	20

*Penilaian Keterampilan (Proyek)*

No.	Kegiatan Inti	Penilaian Keterampilan
1	Menuliskan Urutan	20
	Rencana Kegiatan	20
	Saat Teman Bermain	20

*Penilaian Sikap (Observasi Kelas)*

No.	Kegiatan Inti	Penilaian Sikap
1	Berdiskusi	15
2	Kegiatan Pengayaan	15

**Lembar Penilaian Diri Peserta Didik**

**Nama Sekolah** : SD N 2 MATARAM

**Kelas** : III SD

**Petunjuk:** Berilah tanda centang (√) pada kolom 1 (tidak pernah), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), atau 4 (selalu) sesuai keadaan kalian yang sebenarnya

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya selalu berdoa sebelum melakukan aktivitas.				
2	Saya beribadah tepat waktu.				
3	Saya tidak mengganggu teman saya yang beragama lain berdoa sesuai agamanya.				
4	Saya berani mengakui kesalahan saya.				
5	Saya menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu.				
6	Saya berani menerima resiko atas tindakan yang saya lakukan.				
7	Saya mengembalikan barang yang saya pinjam.				
8	Saya meminta maaf jika saya melakukan kesalahan				
9	Saya melakukan praktikum sesuai dengan langkah yang ditetapkan.				
10	Saya datang kesekolah tepat waktu.				

**Lembar Penilaian Diri Kegiatan Diskusi Kelompok**

**Nama Siswa** :

**Kelas** :

**Petunjuk:** Berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Aktif dalam mengemukakan ide	√	
2	Mendengarkan teman yang sedang berpendapat	√	
3	Aktif mengajukan pertanyaan	√	
4	Aktif membantu teman yang mengalami kesulitan mengerjakan tugas	√	

**Lembar Kerja Kelompok Diskusi**

Nama Anggota Kelompok	1. .... 2. .... 3. .... 4. .... 5. ....
Kesimpulan Hasil Diskusi Kelompok	
Tanggapan Terhadap presentasi kelompok lain	
Catatan Guru	

**PENILAIAN PENGETAHUAN**

**Pilihan Ganda**

Nama :  
 Kelas :  
 Tanggal Kegiatan :

I. Pilih jawaban yang benar dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

**H. Rencana Tindak Lanjut**

- **Pengayaan:** Peserta didik yang telah menunjukkan pemahaman dapat diberikan tugas ekstra dalam menulis teks eksposisi dengan tingkat kesulitan lebih tinggi.
- **Remedial:** Untuk peserta didik yang masih kesulitan, guru akan memberikan tambahan latihan dalam menentukan penggunaan huruf kapital pada kalimat.
- **Interaksi Guru dan Orang Tua Murid:** Guru akan berkomunikasi dengan orang tua untuk memberikan pemahaman lebih lanjut tentang penggunaan huruf kapital dan memberikan saran untuk mendukung pembelajaran di rumah.

**I. Refleksi Guru dan Siswa**

*Refleksi Guru:*

- Bagaimana respons peserta didik terhadap asesmen ini?
- Apakah ada kendala dalam pelaksanaan penilaian sikap?

*Refleksi Siswa:*

- Apa yang telah dipelajari dari asesmen ini?
- Bagaimana perasaan peserta didik terkait penggunaan huruf kapital dalam menulis?

*Refleksi dibuat dalam bentuk pertanyaan untuk merangsang refleksi dan evaluasi lebih mendalam.*

### III. LAMPIRAN

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Judul

#### **Penguasaan Bahasa melalui Kegiatan Permainan dan Metode Klasikal**

Pendahuluan

Penguasaan bahasa merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan bahasa peserta didik, kita akan menggunakan metode permainan dan metode klasikal. Dengan pendekatan ini, diharapkan peserta didik dapat mengikuti instruksi, membaca dengan lancar, melengkapkan kalimat, dan memahami informasi fakta dan fiksi.

Bahan/Alat/Sumber

1. Teks "Istana Kue"
2. Kartu-kartu dengan instruksi permainan
3. Materi pembelajaran tentang kalimat rumpang
4. Papan tulis dan spidol

Tujuan

1. Peserta didik mampu menyimak dan mengikuti instruksi guru dengan benar melalui metode permainan.
2. Peserta didik dapat membaca nyaring teks "Istana Kue" dengan tepat menggunakan kata-kata tiga suku kata atau lebih.
3. Peserta didik dapat melengkapkan kalimat rumpang dengan kata yang tepat.
4. Melalui metode klasikal, peserta didik dapat menyebutkan informasi yang bersifat fakta dan fiksi dengan benar.

Langkah-langkah

1. **Metode Permainan (30 menit)**
  - Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil.
  - Bagikan kartu-kartu dengan instruksi permainan.
  - Lakukan permainan dengan mengikuti instruksi pada kartu.
  - Diskusikan hasil permainan dan poin-poin pembelajaran.
2. **Membaca Teks "Istana Kue" (20 menit)**
  - Berikan teks "Istana Kue" kepada peserta didik.
  - Mintalah peserta didik membaca teks nyaring dengan menekankan kata-kata tiga suku kata atau lebih.
  - Diskusikan pemahaman teks dan identifikasi kata-kata kunci.
3. **Melengkapkan Kalimat Rumpang (15 menit)**
  - Berikan beberapa kalimat rumpang kepada peserta didik.
  - Peserta didik bekerja sendiri atau berkelompok untuk melengkapkan kalimat.
  - Diskusikan hasilnya bersama-sama.
4. **Metode Klasikal (25 menit)**
  - Presentasikan informasi fakta dan fiksi kepada peserta didik.
  - Buat sesi tanya jawab untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik.
  - Berikan umpan balik positif dan dorong partisipasi aktif.

Pertanyaan

1. Apa yang Anda pelajari dari permainan tadi? Bagaimana permainan membantu Anda dalam menyimak dan mengikuti instruksi?
2. Apa kesulitan yang Anda alami saat membaca teks "Istana Kue"? Bagaimana Anda mengatasi kesulitan tersebut?
3. Bagikan beberapa kalimat rumpang yang berhasil Anda lengkapi. Apa strategi yang Anda gunakan untuk melengkapkannya?
4. Sebutkan beberapa informasi fakta dan fiksi yang telah Anda pelajari dalam sesi metode klasikal.

Semoga kegiatan ini dapat meningkatkan penguasaan bahasa peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan efektif.

#### BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA

**Buku siswa**

Lampung, 28 Mei 2025

Mengetahui  
Kepala SD N MATARAM

Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP/NRK.

.....  
NIP/NRK.