

**LAPORAN AKHIR  
PENELITIAN DASAR PERGURUAN TINGGI**



**INOVASI PEMBELAJARAN ONLINE MENGINTEGRASIKAN  
AUTHENTIK LEARNING DAN REAL WORLD ACTIVITIES UNTUK  
PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN SISWA  
SEKOLAH DASAR**

**Dr. Abna Hidayati, M.Pd/0026018301**

**Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd/0022076106**

**Dra. Eldarni, M.Pd/ 0016016104**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul : Inovasi Pembelajaran Online Mengintegrasikan Autentik Learning dan Real World Activities untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Siswa Sekolah Dasar.

**Peneliti/Pelaksana**

Nama Lengkap : Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.pd  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Padang  
NIDN : 0026018301  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Unit : FIP - Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan  
Nomor HP : 085374716105  
Alamat surel (e-mail) : abnahidayati@gmail.com

**Anggota Peneliti**

NO	Nama	NIDN	Jabatan
1	Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd	0022076106	Anggota Pengusul 1
2	Dra. Eldarni, M.Pd	0016016104	Anggota Pengusul 2

**Anggota Peneliti Mitra**

NO	Nama	NIDN	Instansi
1	Raudhati	0562749652300043	Dinas Pendidikan

**Anggota Peneliti Mahasiswa**

NO	Nama	NIM/TM	Prodi
1	Regita Azkia Khairani	18004054/2018	Teknologi Pendidikan
2	Anisya Adefia	18004057/2018	Teknologi Pendidikan

**Institusi Mitra**

Nama Institusi Mitra : SD 08 Nanggalo  
Alamat : Jalan Kurao Nanggalo  
Penanggung Jawab : Kepala Sekolah  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 45.000.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 95.000.000,00



Prof. Dr. Kusdial, M.Pd  
NIP/NIK 196307201988031002

Padang, 05-11-2021  
Ketua Peneliti

Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP/NIK 198301262008122002



Menyetujui  
Ketua L.P2M UNP  
Yenandri, M.Si, Ph.D  
NIP/NIK 19780725 200604 1 00

## DAFTAR ISI

SAMPUL MUKA PROPOSAL	
DAFTAR ISI	2
ABSTRAK (RINGKASAN)	3
PENDAHULUAN	4
TINJAUAN PUSTAKA	6
METODE PENELITIAN	9
HASIL DAN PEMBAHASAN	12
PENUTUP	27
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN-LAMPIRAN	14

## RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain pembelajaran online dengan mengintegrasikan autentik learning and realword activity. Hal ini didasarkan hasil survey tentang pembelajaran online yang menyatakan bahwa 92% siswa bermasalah, dan 38% mengaku kurang mendapat bimbingan guru, sisanya kurang sumber belajar, kurang fasilitas dan kurang didampingi orangtua sehingga tidak memahami pembelajaran (SMRC, 2020). Kondisi ini mengakibatkan hanya 60% siswa yang berhasil menguasai kompetensinya (kompasiana, 2020). Survey UNICEF untuk siswa di Indonesia juga mengungkapkan bahwa sebanyak 66 % siswa dari 40 ribu siswa di Indonesia tidak nyaman belajar online karena minimnya interaksi dengan guru dan mengaku tidak mencapai kompetensi yang diharapkan[1]. Sehubungan dengan hal tersebut, penting dikembangkan desain pembelajaran online yang yang efektif bagi siswa. Penelitian merupakan bagian dari RIP UNP bidang layanan digital pembelajaran, spesifik mengembangkan model, strategi, dan media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah mengembangkan desain pembelajaran online dengan mengintegrasikan autentik learning dan realworld activity bagi siswa Sekolah Dasar. Penelitian direncanakan selama dua tahun.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model yang digunakan Borg and Gall. Tujuan penelitian Tahun I yakni mengembangkan desain pembelajaran online dengan output berupa buku model, buku guru dan buku siswa. Adapun langkah-langkahnya dimulai dari analisis kebutuhan dan analisis komponen pembelajaran. Langkah-langkah berikut 1) pengumpulan data dan informasi mengenai karakteristik pembelajaran online dan karakteristik siswa, 2) identifikasi kebutuhan dan tujuan pengembangan model pembelajaran, 3) analisis tujuan pembelajaran, 4) Analisis pengalaman belajar siswa dengan pendekatan autentik dan realworld, 5) mengembangkan buku model, panduan guru dan siswa, 6) mengembangkan instrument validas dan praktikalitas produk, 7). Memvalidasi dan menguji praktikalitas produk. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 08 Nanggalo Kota Padang. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Data dianalisis dengan menggunakan SPSS dan dianalisis secara kuantitatif.

Hasil penelitian pada tahapan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran online menggunakan model authentic dan realworld activities diperlukan bagi siswa karena siswa umumnya memiliki gaya belajar visual, audio dan kinestetik. Pada tahap pengembangan dilakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan yakni buku model, panduan guru dan panduan siswa. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli dan diuji praktikalitasnya. Hasil uji praktikalitas dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci : Inovasi, Online Learning, Real world activities, Integratif

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Fenomena* pembelajaran online di lapangan cenderung bermasalah karena minimnya interaksi antara guru dan siswa, sehingga pencapaian kompetensi tidak maksimal. Data menunjukkan 92 % siswa bermasalah dalam pelaksanaan pembelajaran online (SMRC, 2020). Ditelusuri lebih lanjut sebanyak 38% menyatakan kurang bimbingan guru, sisanya tidak memiliki fasilitas, kurang didampingi orangtua dan tidak paham instruksi pembelajaran online. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa dominan siswa hanya mengerjakan tugas dan instruksi dari guru dengan sedikit mendapatkan pengalaman nyata dari aktivitas-aktivitas pembelajaran yang dilakukannya. Survey UNICEF untuk siswa di Indonesia mengungkapkan bahwa sebanyak 66 % siswa dari 40 ribu siswa di Indonesia tidak nyaman belajar online karena minimnya interaksi dengan guru. Data menunjukkan guru belum memiliki pemahaman yang baik mengenai pembelajaran online. Survey singkat dari 10 guru yang diobservasi 7 mengaku hanya menshare tugas kepada siswa melalui media whatsapp group dan siswa sudah membuat video pembelajaran dan bahan ajar online lainnya.

*Selama ini* sudah dikembangkan desain pembelajaran online untuk pembelajaran daring, namun belum optimal. Guru sebagian besar masih mengupload bahan-bahan saja untuk dipelajari siswa, dan sangat sedikit yang mampu mendesain pembelajaran yang mampu meningkatkan pembelajaran aktif[2]. Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran online cenderung rendah dan umumnya masih bersifat pasif karena minimnya instruksi yang jelas dari guru[3]. Desain pembelajaran daring yang dikembangkan tidak banyak memberikan pengalaman nyata dan dekat dengan siswa, karena sebagian besar masih mengadopsi bahan-bahan yang ada di internet[4].

Sehubungan dengan kondisi itu, maka solusi yang ditawarkan yakni perlunya dikembangkan desain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat memperoleh pengalaman yang nyata, meskipun dirancang melalui desain maya. Siswa perlu diberikan pengetahuan dan karakter digital bagi siswa yang dimulai sejak usia dini[5]. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan authentic untuk bisa menghasilkan desain pembelajaran online yang memberikan pengalaman nyata bagi siswa [6]. Sejumlah penelitian terkait sudah dilakukan oleh peneliti yakni memadukan konsep blended dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman melalui penanaman konsep literasi digital yang dimulai pada anak usia dini. Pembelajaran online tidak semata hanya share bahan ajar, namun bagaimana membentuk pola interaksi dengan siswa sehingga siswa terlibat secara utuh dalam pembelajaran.

Interaksi siswa dalam pembelajaran penting dirancang agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dalam konsep ini perancangan pembelajaran diperlukan dengan mendesain model authentic dan realworld activities yakni dengan menciptakan aktivitas-aktivitas yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran authentic dan realwold activities membuat siswa lebih aktif dan secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Penelitian ini berupaya mengembangkan model pembelajaran dan perangkat pembelajaran yang mendukung untuk desain pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic learning dan real world activities bagi siswa Sekolah Dasar. Hasil observasi awal di sekolah pada awal Agustus 2021 menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran online cenderung rendah. Dominan anak hanya mengembangkan kemampuan kognitif yang rendah karena minimnya aktivitas-aktivitas yang dirancang oleh guru. Sehubungan dengan hal tersebut perlu dikembangkan inovasi pembelajaran online untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini menjadi penting karena mendukung pengembangan RIP UNP topik pada layanan digital pembelajaran dan fokus pengembangan model-model pembelajaran dan desain pembelajaran. Fokus penelitian adalah menemukan model

pembelajaran online yang mengintegrasikan autentik learning dan real word dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa Sekolah Dasar.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan model pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic learning dan realworld activities bagi siswa Sekolah Dasar. Rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan desain pembelajaran online yang mengintegrasikan authentic learning dan realworld activities bagi siswa Sekolah Dasar.
2. Mengembangkan komponen model yang terdiri dari tujuan, konteks, kompetensi inti dan dasar, sintaks, pengalaman belajar dan pola interaksi guru dan siswa.
3. Menguji validitas, praktikalitas dan efektivitas model pembelajaran online yang mengintegrasikan authentic learning dan realworld activities.

## **C. Tujuan penelitian**

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah 1) Menganalisis model pembelajaran online yang mengintegrasikan authentic learning dan real word guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa Sekolah Dasar, 2) mengukur efektivitas desain model pembelajaran online yang mengintegrasikan autentik learning dan real word, direncanakan selama dua tahun dengan tujuan pada tahun 1 sebagai berikut:

1. Melakukan dan merumuskan analisis kebutuhan pengembangan desain model pembelajaran online yang mengintegrasikan autentik learning dan realworld activities yang diwujudkan dalam bentuk rumusan tujuan, konteks, dan kompetensi inti dan kompetensi dasar, syntax, pengalaman belajar dan pola interaksi guru dan siswa.

2. Mengembangkan komponen model yang terdiri dari tujuan, konteks, kompetensi inti dan dasar, sintaks, pengalaman belajar dan pola interaksi guru dan siswa
3. Menguji validitas, praktikalitas dan efektifitas pengembangan model pembelajaran online yang mengintegrasikan autentik learning dan realworld activities.

#### **D. Manfaat**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru sebagai pedoman dalam mengembangkan desain pembelajaran authentic dan realworld activities untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa pada jenjang pendidikan dasar.
2. Alternatif bagi kepala sekolah untuk mengembangkan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru.
3. Bagi siswa sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran yang aktif dan efektif.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. State of the art**

Desain pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran. Belajar *online* (*online learning*) sebagai suatu lingkungan pembelajaran yang bersifat terbuka dan terdistribusi yang menggunakan perangkat (tools) pedagogik, yang dimungkinkan dengan penggunaan teknologi web dan internet, untuk memfasilitasi proses belajar dan konstruksi pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang bermakna[7]. *Online learning* sebagai suatu mode penyampaian informasi harus bisa mensinergikan ketiga komponen utama yaitu strategi pembelajaran, teknologi belajar dan model pedagogis[3]. Ketiganya harus disusun dalam kerangka yang integratif dengan tetap memperhatikan konteks sosial dan kultural. Pemasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran online, guru kurang mampu dalam melakukan pembelajaran bermakna karena keterbatasan kemampuan dalam mendesain pembelajaran yang autentik. Pembelajaran otentik (*authentic learning*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menggali, mendiskusikan, dan membangun secara bermakna konsep-konsep dan hubungan-hubungan, yang melibatkan masalah nyata dan proyek yang relevan dengan siswa [8].

Sejumlah penelitian yang dilakukan sudah memberikan bagaimana konsep pembelajaran autentik dan real world diimplementasikan dalam pembelajaran konvensional, *namun sangat sedikit* yang dapat dilakukan dalam desain pembelajaran online. Dalam konteks pembelajaran online, perlu difikirkan pola interaksi dari guru, siswa, sumber belajar dan lingkungan belajar, untuk itu perlu dirancang perencanaan pembelajaran yang memadukan semua konsep pembelajaran tersebut dan memadukannya dengan konsep online atau digital[9]. Dalam pembelajaran online guru cukup kesulitan untuk mengintegrasikan *authentic learning* dan real world dalam pembelajaran, karena dominan guru cukup kesulitan

untuk mendesain pembelajaran yang nyata di lapangan melalui dunia maya[2]. Selain itu, pengembangan model pembelajaran online yang hanya hanya fokus pada penyajian bahan ajar tanpa di desain sesuai dengan kebutuhan peserta didik[10].

Desain pembelajaran online merupakan acuan pembelajaran yang perlu dimiliki guru dalam rangka mengembangkan pembelajaran di era digital dan pembelajaran di era revolusi industry 4.0. Pembelajaran online pada hakekatnya merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dalam pembelajaran, baik berlangsung secara synchronous maupun secara asyicronous [7]. Pembelajaran online salah satunya dikembangkan agar siswa memiliki agar mampu bersaing dalam dunia global. Berdasarkan publikasi, organisasi internasional OECD (2016a) menjelaskan *three dimensions of the construct: 1. knowledge and understanding of global issues as well as intercultural knowledge and understanding2. skills, especially analytical and critical thinking3. attitudes, e.g. openness, global-mindedness, responsibility* [11]. Tiga dimensi yang dimaksud adalah pemahaman tentang isu global dan kultural, kemampuan berfikir analitis dan kritis serta sikap. Ketiga komponen ini akan diintegrasikan dalam model yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Kemampuan analitis dan crititikal thingking salah satunya diperoleh melalui pembelajaran authentic. Pembelajaran authentic mencoba merealisasikan konsep pembelajaran secara nyata dalam aktivitas pembelajaran siswa[10]. Melalui pembelajaran authentic siswa dapat merasakan langsung makna pembelajaran yang dilakukan dengan mengoptimalkan proses interaksi yang nyata dengan pembelajar [2]. Pembelajaran authentic dan real world yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep pembelajaran yang mencoba mengintegrasikan konsep-konsep nyata yang berhubungan dengan pembelajaran dalam aktivitas belajar yang nyata[10][12]. Pembelajaran seperti ini penting didesain agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan praktis dalam pembelajaran sehingga dapat menguasai kompetensi pembelajaran secara utuh. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dibentuk pengetahuan dan karakter digital bagi siswa yang dimulai sejak usia dini [6]. *Sejumlah penelitian terkait sudah dilakukan oleh peneliti* yakni

memadukan konsep blended dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman melalui penanaman konsep literasi digital yang dimulai pada anak usia dini dan usia SD [13]. Konsep ini penting menjadi satu dasar bagi siswa untuk dapat aktif dan memiliki pengetahuan dasar dalam pembelajaran pada era saat ini yang sudah menuju kepada revolusi industry society 5.0 [1]. Dimana bahwa peserta didik tidak hanya mampu belajar dengan konsep utuh yang berguna untuk dirinya sendiri, namun harus bersifat autentik dan dengan konsep real world yang salah satunya adalah memiliki konsep kolaborasi dan interaksi dengan orang lain[14][4]. Konsep inilah sebetulnya yang disasar dari aspek pilar pendidikan yakni kemampuan untuk hidup bersama-sama dengan orang lain[15]. Pembelajaran online tidak menutup kemungkinan interaksi pembelajaran tersebut dapat dilakukan, namun harus diupayakan desainnya secara optimal agar konsep-konsep pembelajaran dapat terealisasi secara baik.

Dalam rangkaian roadmap penelitian yang dilakukan lima tahun terakhir peneliti sudah mencoba menemukan model pembelajaran dan desain pembelajaran yang menuju kepada konsep pembelajaran authentic dan sudah berhasil mengembangkan assessment authentic bagi siswa SD, serta mengembangkan modul pembelajaran online dengan model flipped classroom. Model ini memungkinkan siswa dapat menyerap dengan optimal pembelajaran yang dilakukan karena sudah mempelajari bahan yang akan diajarkan sebelum memulai pembelajarannya. Konsep ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman pembelajar [16].

Sehubungan dengan hal yang dikemukakan di atas, maka koncern dari penelitian ini adalah menemukan desain pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic learning dan realworld activities bagi siswa Sekolah Dasar. Desain pembelajaran online dengan menggunakan authentic learning dimungkinkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Hal ini karena konteks pembelajaran online yang menggunakan desain authentic learning dan menggunakan pendekatan real world activities perlu dilakukan agar kompetensi siswa meningkat.

## **B. Pembelajaran Authentik dalam Desain Online**

Pembelajaran online adalah proses pembimbingan peserta didik yang dilakukan dengan interaksi dunia maya melalui platform online. Adapun alat bantu pembelajaran yang banyak digunakan adalah dengan menggunakan ponsel pintar, gadget, laptop maupun komputer. Pembelajaran dalam kondisi online selama ini cukup sulit untuk mengoptimalkan proses. Terutama yang erat kaitannya dengan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah sangat sulit untuk membawa kondisi nyata ke ruang kelas, akibatnya pengetahuan yang dikumpulkan di sekolah melalui kegiatan jenis sekolah tidak sinkron dengan aktivitas yang umum dilakukan di luar kelas, sehingga menyulitkan peserta didik untuk bisa mengaplikasikan materinya dalam dunia nyata. Tugas jenis sekolah yang tidak mencerminkan aktivitas kehidupan nyata memiliki efek negatif pada pengembangan pengetahuan siswa yang memang secara konteks terus berkembang.

Pembelajaran di ruang kelas yang kondisinya terbatas mengakibatkan pelajar tidak memiliki kesempatan dalam mengembangkan pengetahuan dan skillnya di luar kelas. Para siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengakses penggunaan asli bahasa target di luar kelas. Padahal jika siswa diberikan kesempatan dan pengalaman yang authentic mempraktekkan Bahasa di luar kelas akan membantu pelajar mengembangkan keterampilan bahasa mereka lebih jauh (baik dalam hal belajar dan mempraktikkan fitur bahasa yang dipelajari di kelas), dan mereka dapat menjadi penutur bahasa yang fasih. Sekolah adalah tempat yang formal untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sehingga bisa memunculkan budaya sendiri. Namun kenyataannya desain pembelajaran, seperti sumber belajar, aktivitas, interaksi dan tujuan, dalam banyak sistem pendidikan formal berorientasi pada bentuk abstrak dan dekontekstual pengajaran daripada mengeksplorasi pengetahuan sebagai alat (Herrington, Reeves, & Oliver, 2010). Ruang kelasnya umumnya tidak bisa mempertahankan kondisi yang authentic dalam proses pembelajaran. Guru menominasikan topik, mengontrol

giliran berbicara dan atau untuk menjawab pertanyaan, memutuskan bagaimana melakukan kegiatan dan mengevaluasi tanggapan peserta didik (Van den Branden, 2006; Willis, 1996).

Struktur 'tidak autentik' ini tidak hanya membatasi kebebasan dan kreativitas peserta didik tetapi juga mengurangi motivasi peserta didik. Interaksi pelajar dengan sumber belajar, seperti teks, di banyak kelas juga tidak autentik. Peserta didik biasanya diberikan beberapa teks untuk dibaca diikuti dengan pertanyaan pemahaman dan atau referensial. Dalam dunia nyata bagaimanapun orang tidak membaca untuk menjawab pertanyaan pemahaman atau referensial tetapi untuk mengumpulkan informasi di area yang diminati (Breen, 1985) atau untuk memecahkan masalah (Jonassen, Howland, Moore, & Marra, 2003). Selama proses pengumpulan informasi ini, pembaca memilih teks yang mereka minati dan dibaca untuk mengembangkan pengetahuannya lebih jauh atau untuk membaca kritis.

Mereka juga dapat menggunakan pengetahuan ini di masa depan, misalnya, saat membuat teks mereka sendiri, apakah itu esai, laporan atau artikel, atau mereka mungkin mengingatnya saat mendiskusikan topik dalam lingkungan sosial atau akademis. Lebow dan Wager (1994) berpendapat bahwa guru di sekolah sering memberi siswa pekerjaan tingkat rendah yang terdiri dari pengenalan dan reproduksi informasi yang dihafal atau praktik keterampilan yang terisolasi dan tidak memberikan konteks untuk penggunaan fungsional. Target utama siswa, karena alasan ini, menjadi lulus tes dari pada membuat koneksi dengan dunia di sekitar. Akibatnya banyak siswa merasa sulit untuk menerapkan pengetahuan mereka di luar sekolah dan dengan demikian pengetahuan tetap pengetahuan inert (pengetahuan yang tidak mampu digunakan). Perkins (1999) Ia juga mencatat bahwa meskipun sebagian besar ilmu yang diperoleh di sekolah diharapkan dapat digunakan secara aktif di luar sekolah, namun tetap saja inert atau tidak mampu digunakan. Siswa tidak dapat menghubungkan antara apa yang telah mereka pelajari di mata pelajaran sekolah dengan dunia di sekitar mereka. Memiliki pengetahuan dan mampu menggunakannya adalah dua hal mendasar yang menunjukkan bahwa suatu praktik pendidikan telah mencapai tujuannya dengan

membekali peserta didik dengan alat yang diperlukan, bukan hanya fakta.

Namun, sekolah tradisional dan dengan demikian banyak kurikulum berorientasi pada transfer dan retensi pengetahuan sebagai reproduksi pengetahuan, yang dilakukan dalam bentuk abstrak dan dekontekstualisasi (Brown, et al., 1989a; Herrington, et al., 2010). Bagi banyak siswa dan guru lulus ujian adalah tanda memiliki pengetahuan yang relevan. meskipun lulus ujian sampai batas tertentu dapat menunjukkan keberhasilan siswa di sekolah, namun siswa mungkin masih belum memiliki kemampuan untuk menggunakan alat konseptual domain dalam konteks baru. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh di sekolah tetap inert atau tidak mampu digunakan dan siswa tidak dapat menerapkan pengetahuannya pada masalah dunia nyata di luar sekolah. Brown, Collins dan Duguid (1989) menekankan pentingnya pemisahan antara 'mengetahui dan melakukan'. Analogi mereka didasarkan pada pengetahuan konseptual yang mirip dengan seperangkat alat dan oleh karena itu mereka berpendapat bahwa sangat umum bagi seseorang untuk memiliki pengetahuan tetapi tidak dapat menggunakannya jika relevan. Pengetahuan ditempatkan, menjadi bagian dari produk kegiatan, konteks, dan budaya di mana ia dikembangkan dan digunakan. Jika aktivitas, konteks dan budaya dipisahkan, pembelajaran akan didekontekstualisasikan.

### **C. Pendekatan Realworld Activities dalam Desain Online**

Realworld activities atau aktivitas yang real dalam konteks yang nyata merupakan bagian yang penting dalam desain pembelajaran authentic. Konteks nyata disini adalah peserta didik dapat melakukan sejumlah aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Real world relevance yakni aktivitas autentik learning harus dirancang agar anak-anak dibuat sedekat mungkin untuk untuk mencapai tugas-tugas profesionalnya di dunia nyata. Pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat secara aktif mempelajari konsep-konsep yang abstrak dari berbagai bidang kehidupan sehingga tidak canggung jika terjun langsung ke dunia nyata.

Dalam desain pembelajaran online desain realworld activities dapat dirancang dengan menggunakan, jobshett, proyek pembelajaran dan problem and solution[17]

1. *Jobshett*, dalam hal ini rancangan tugas yang didesain dengan pendekatan authentic yakni memungkinkan siswa melakukan pengamatan, percobaan dan penarikan kesimpulan dari hasil pembelajaran yang dilakukan.

2. Proyek pembelajaran

Proyek pembelajaran merupakan aktivitas siswa yang sengaja dirancang dalam bentuk pembuatan proyek pembelajaran. Tahapann-tahapan dalam pembuatan proyek pembelajaran tersebut memungkinkan siswa memiliki kemampuan yang authentic serta real world activities sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

3. *Problem and Sollution*, merupakan aktivitas pembelajaran dimana siswa dihadapkan dalam konteks-konteks permasalahan dan dipandu untuk menemukan solusi terhadap persoalan yang dihadapi.

## BAB III

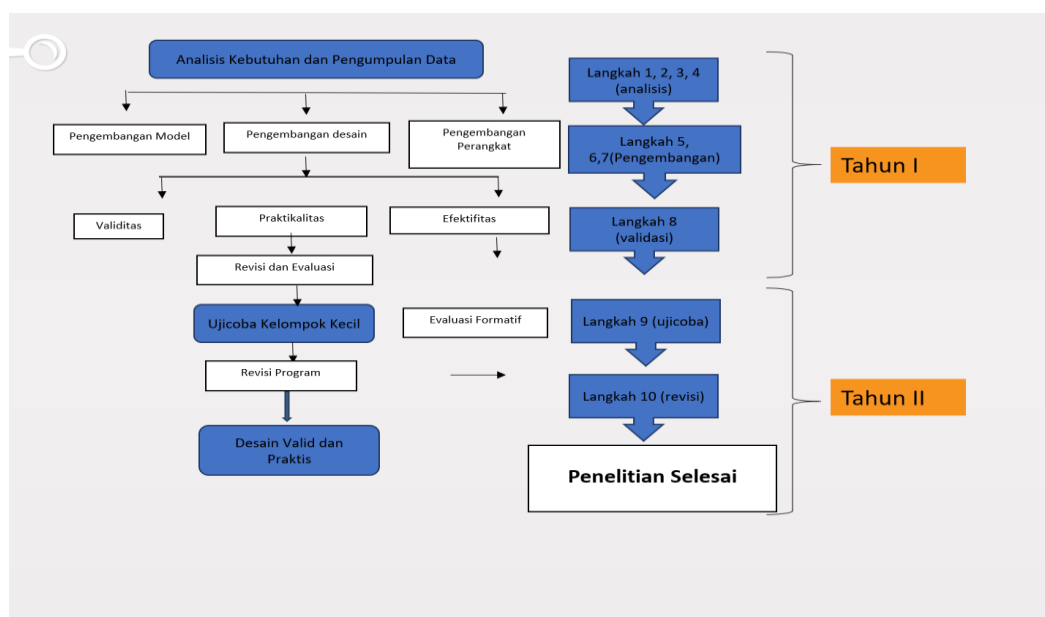
### METODE PENELITIAN

#### 1. Metode dan Tahap penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan yang merujuk kepada model pengembangan Borg and Gall. Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah analisis pustaka dan hasil angket dari kebutuhan siswa terhadap desain pembelajaran online. Tahap selanjutnya dilakukan desain dan pengembangan model pembelajaran online. Selanjutnya dilakukan validasi model dan terakhir dilakukan pengujian praktikalitas dan efektivitas desain pembelajaran online mengintegrasikan autentik learning dan realworld. Responden yang diambil dalam tahapan analisis kebutuhan adalah guru dan siswa. Tahap ujicoba dilakukan pada siswa SD 08 Nanggalo Kota Padang.

#### 2. Diagram alir penelitian

Penelitian ini direncanakan selama dua tahun. Adapun diagram alir dirancang sebagai berikut:





Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model Model Borg and Gall yang direncanakan selama dua tahun diuraikan sebagai berikut:

## **Tahun I**

### ***Tahap analisis kebutuhan***

1. **Melakukan analisis** kebutuhan dengan mengumpulkan data dan informasi awal mengenai kebutuhan pengembangan pembelajaran online yang mengintegrasikan authentic dan realworld dilakukan dengan menyebar angket kepada guru dan mewawancarai siswa.
2. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menentukan kompetensi, materi, media dan evaluasi yang akan dikembangkan.

### ***Tahap desain***

3. Mendesain pembelajaran sebagai prosedur yang digunakan untuk keperluan peserta didik mencapai kompetensinya dengan mengembangkan syintaks, pola interaksi antara guru dan siswa dan system pendukung pembelajaran
4. Mendesain komponen-komponen pembelajaran, seperti materi, bahan ajar, strategi dan evaluasi

### ***Tahap Develop***

5. Mengembangkan buku model sebagai acuan bagi guru untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup.
6. Mengembangkan buku panduan bagi guru yang berisi materi, media dan evaluasi
7. Mengembangkan buku panduan siswa yang terdiri dari materi dan lembar kerja peserta didik yang didesain dalam bentuk multimedia pembelajaran berbasis mobile learning
8. Mengembangkan instrument validasi yang terkait content dan pengalaman belajar dan memvalidasi buku model, buku siswa dan buku guru yang dihasilkan kepada ahli model dan content pembelajaran
9. FGD hasil validasi untuk finalisasi produk

## **Tahun II**

10. Melakukan ujicoba model

Tahapan ujicoba model dilakukan dengan mengimplementasikan model pembelajaran online mengintegrasikan authentic learning dan realworld activities kepada 30 siswa SDN 08 Nanggalo Kota Padang. Ujicoba model dilakukan tiga tahap yakni pada tahap one to one, kelompok kecil dan kelompok besar. Ujicoba dilakukan dengan desain pretest dan posttest untuk menentukan perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model desain pembelajaran online.

#### 11. Melakukan evaluasi formatif dan revisi

Hasil ujicoba lapangan selanjutnya dilakukan FGD untuk memfinalisasinya dan revisi sehingga produk siap didesiminasi secara lebih luas.

Luaran berupa produk berupa buku model, buku guru dan panduan siswa yang dibuat dalam bentuk multimedia yang valid, praktis dan efektif. Luaran berada pada TKT 3 tahap pembuktian konsep (*proof of concept*) fungsi atau karakteristik penting secara analitis dan eksperimental. Teknik pengumpul data dan analisis data disajikan dalam tabel 1. berikut.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

No	Tahapan Penelitian	Teknik Pengumpul data	Teknik Analisis Data
1	Analisis kebutuhan pengembangan desain	Studi literatur, wawancara dan angket	Data deskriptif
2	Pengembangan desain	Studi literatur, FGD, wawancara,	Data deskriptif
3	Pengembangan perangkat desain	Studi Literatur	Data deskriptif
4	Validasi desain	Angket validasi	Data Kuantitatif
5	Revisi dan evaluasi desain	Angket validasi	Data deskriptif
6	Ujicoba desain	Angket praktikalitas	Data Kuantitatif
7	Evaluasi formatif	Studi literatur	Data Kuantitatif
8	Revisi model pembelajaran online	Studi literatur	Data deskriptif
9	<b>Produk Akhir yang valid, praktis dan efektif</b>		

Sumber data utama diperoleh melalui catatan tertulis (catatan lapangan) dan hasilnya dianalisis secara induktif; (2) Sumber data sekunder berupa hasil dan tahapan pengembangan produk dalam bentuk portofolio.

### **3. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV SD. Adapun lokasi penelitian adalah SDN 08 Nanggalo Kota Padang. Lokasi dipilih secara purposive karena merupakan sekolah dengan akreditasi A dan sudah melaksanakan sejumlah model-model pembelajaran terbaru melalui penelitian-penelitian yang dilakukan bekerjasama dengan perguruan tinggi.

### **4. Metode dan Alat Pengumpul Data**

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah instrument angket yang diperuntukkan bagi guru dan siswa. Metode pengumpulan data adalah kuisiner yakni mengumpulkan data awal dengan menggunakan angket yang dirancang untuk siswa. Selanjutnya pada tahap validasi menggunakan metode pengumpulan data kuisiner dan uji praktikalitas juga menggunakan kuisiner.

### **5. Teknik Analisis Data**

Pada tahap analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Olah data dan analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan SPSS dan selanjutnya diperdalam dengan menggunakan analisis kualitatif.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan desain pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic dan realworld activities diawali dengan melakukan analisis kebutuhan sebagai bagian dari perencanaan produk model yang dikembangkan. Selanjutnya dikembangkan desain produk buku model yang terdiri dari tahapan-tahapan model yang dilakukan. Tahap selanjutnya dilakukan pengembangan produk berupa buku model dan panduan siswa yang dibuat dalam bentuk multimedia interaktif agar menarik bagi siswa dan dilakukan validasi produknya. Tahap berikut dilakukan uji praktikalitas produk dengan responden siswa yang menggunakan produk tersebut. Adapun uraian kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut.

#### **A. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam pengembangan produk penelitian. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan pengamatan, wawancara dan angket yang disebar kepada siswa guna mengetahui gaya belajar peserta didik, tingkat kemampuan awal siswa yang akan dikembangkan dalam pembelajaran online.

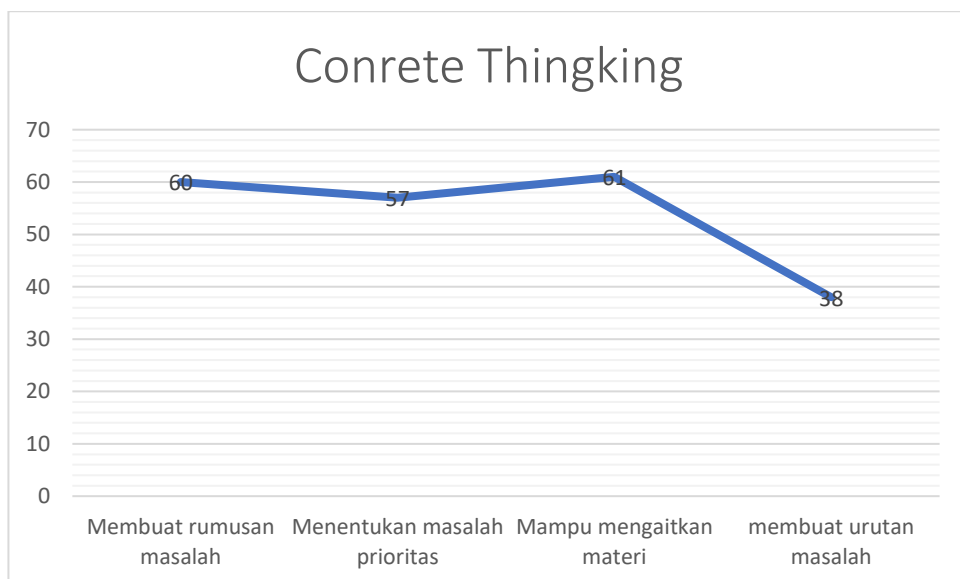
##### **1. Karakteristik Peserta Didik**

Hasil observasi peserta didik yang ditinjau dari dua aspek karakteristik yakni kemampuan berfikir logis dan konkrit dapat ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Analisis Berfikir Logis

Kemampuan berfikir logis peserta didik berdasarkan gambar di atas rata-rata sudah berada di atas 50%, yakni mampu membuat rumusan masalah, menentukan prioritas masalah, mengaitkan materi dengan kondisi relevan dan membuat urutan masalah. Kemampuan ini perlu dikembangkan secara optimal dalam desain pembelajaran online. Berikut dilihat kemampuan berfikir konkrit peserta didik.



Gambar 2. Analisis Berfikir Konkrit

Berdasarkan gambar di atas, kemampuan peserta didik untuk berfikir konkrit

juga sudah baik, rata-rata diatas 50 % persentasenya yakni dimulai dari membuat rumusan masalah, menentukan prioritas masalah, mengaitkan materi dengan kondisi real. Namun untuk membuat urutan penyelesaian masalah masih rendah yakni hanya 38%.

Selanjutnya peneliti berupaya untuk memperoleh data mengenai kemampuan awal peserta didik. Adapun metode yang digunakan untuk memperoleh kemampuan awal adalah dengan memberikan soal pretest. Pembelajaran pada kurikulum di Indonesia dilaksanakan secara tematik. Pembelajaran tematik menggabungkan sejumlah mata pelajaran terhadap tema-tema tertentu. Hasil analisis pretest, peserta didik dari muatan pelajaran bahasa Indonesia yaitu persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 45%. Hasil analisis pretest peserta didik dari muatan pelajaran IPA yaitu persentase ketuntasan hanya mencapai 32%, Hasil analisis prestes siswa pada muatan pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) mencapai 50%. Dengan mengetahui kemampuan awal siswa ini, guru akan dapat menentukan cara penyampaian pelajaran yang akan ditempuh nanti. Untuk lebih lengkapnya hasil dari pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	Jumlah Siswa	Mata Pelajaran	Rata-Rata Nilai	Presentase	Keterangan
1	26	Bahasa Indonesia	73	45%	Dibawah ketuntasan
2	26	IPA	63	32%	Dibawah ketuntasan
3	26	Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)	75	50%	Dibawah ketuntasan

Berdasarkan table di atas dilakukan analisis ketuntasan belajar peserta didik, rata-rata di bawah 50% dan sangat rendah. Faktor yang menjadi penyebab adalah cara belajar peserta didik yang cenderung hanya mengerjakan juga yang diberikan guru dan sedikit memahami materi pembelajaran. Tingkat ketuntasan yang lebih tinggi dibandingkan dengan lain pada SBDP adalah karena pertanyaan pada diajukan pada soal SBDP cenderung bersifat hafalan saja dan peserta didik dapat memperoleh jawaban mencari di internet atau bertanya kepada orangtua.

Sehubungan dengan rendahnya kemampuan awal peserta didik tersebut, menjadi satu factor pendorong perlunya desain pembelajaran authentic dan real world activities. Pembelajaran ini didesain dengan memperhatikan gaya belajar peserta didik yang dominan visual dan kinestetik. Pada tahap berikut peneliti mengobservasi penggunaan gaya belajar peserta didik melalui gaya belajar visual dan audio dengan menggunakan item angket yang bersifat tertutup.

Tabel 1. Visual Skill

No	Indikator	Persentase
1	Saya senang belajar dengan membaca instruksi-instruksi dari guru	61%
2	Saya lebih suka belajar dengan mengamati peta konsep	65%
3	Saya senang belajar dengan melihat video pembelajaran yang ditayangkan guru di depan kelas	57%

Berdasarkan data di atas factor pendukung perlunya pembelajaran authentic dan real world activities karena adanya gaya belajar visual yakni, siswa cenderung lebih suka membaca instruksi pembelajaran yang diberikan guru, mengamati peta konsep dan senang belajar menggunakan video pembelajaran. Selanjutnya peneliti mencoba menyajikan gaya belajar audio. Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa diperoleh data berikut:

Tabel 2. Gaya Belajar Audio

No	Indikator	Persentase
1	Saya lebih suka bermain daripada menonton televisi	50 %
2	Saya senang mendengarkan penjelasan guru	50 %
3	Saya senang mengerjakan instruksi langsung dari guru atau orangtua	50 %
4	Saya merasa terganggu jika belajar di lingkungan yang bising	57 %
5	Saya senang mendengarkan audio pembelajaran	53 %
6	Saya suka berdiskusi dan belajar bersama orangtua atau orang lain	65 %

Berdasarkan data yang dikemukakan di atas, factor yang dominan pada gaya belajar audio adalah siswa menyenangi audio pembelajaran dan senang berdiskusi dan belajar bersama orangtua atau orang lain.

Tabel 3. Pembelajaran Bermakna

No	Indikator	Persentase
1	Saya memahami materi pembelajaran yang disajikan dengan konsep	61%
2	Saya menyukai pembelajaran yang dirancang dengan aktivitas-nyata di rumah maupun di sekolah	53%
3	Saya menyukai penjelasan yang disampaikan guru	50%
4	Saya menyukai melihat materi yang disajikan dengan video, atau grafik	65%
5	Saya senang jika materi yang disajikan terkait kehidupan sehari-hari	61%

Pembelajaran bermakna diartikan sebagai konsep pembelajaran yang mengaitkan informasi baru yang diperoleh dengan konsep-konsep yang relevan yang ada dalam struktur kognitif seseorang. Pembelajaran bermakna erat kaitannya dengan aktivitas autentik yang dirancang guru dengan memadukannya dengan aktivitas nyata di lapangan. Dari angket yang telah dikemukakan di atas, maka diperoleh factor pendukung pembelajaran bermakna yakni 1) pembelajaran yang disajikan dengan peta konsep, 2) materi pembelajaran yang dikaitkan dengan video, gambar dan grafik untuk mendukung pembelajaran siswa, 3) belajar bersama teman atau orangtua sehingga ada aktivitas *scaffolding* atau pemberian bantuan kepada peserta didik, 4) aktivitas yang dirancang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih bermakna bagi siswa.

Untuk menemukan factor-faktor yang paling dominan dalam penyusunan desain pembelajaran authentic dan real world activities selanjutnya peneliti berupaya untuk menemukan indikator yang paling kuat dan dominan di antara factor-faktor yang dikemukakan. Sebagai langkah awal dilakukan uji validitas dan reliabilitas item angket yang diperoleh.

## B. Desain Produk

Pada tahap pengembangan desain produk model pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic dan realworld activities yakni mendesain syntax pembelajaran yang mengandung pendekatan authentic dan realworld activities. Dalam desain juga dikembangkan sejumlah aktivitas-aktivitas yang



mendukung penerapan authentic learning dalam pembelajaran. Pembelajaran otentik (*authentic learning*) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa menggali, mendiskusikan, dan membangun secara bermakna konsep-konsep dan hubungan-hubungan, yang melibatkan masalah nyata dan proyek yang relevan dengan siswa. Adapun syntak pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic dan real world activities sebagai berikut:

1. Tahapan orientasi

Pada bagian ini siswa diberikan orientasi mengenai kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran. Kegiatan dapat dilakukan secara luring di kelas di bawah bimbingan guru.

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siswa dirancang untuk mengikuti aktivitas pembelajaran di bawah bimbingan guru. Pada bagian ini guru meminta siswa untuk mendengarkan dan memahami materi yang dikirim oleh guru.

3. Tahap Penugasan

Pada bagian penugasan guru membuat tugas dan tugasnya sesuai dengan lembaran kerja peserta didik.

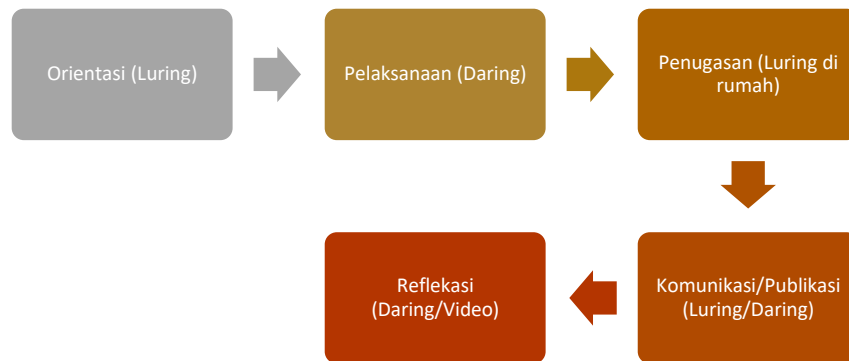
4. Tahap komunikasi dan publikasi

Tahap komunikasi siswa merekam presentasi yang dilakukan mengenai kegiatannya dan mengirimkan rekamannya kepada guru untuk didiskusikan di ruang kelas melalui tatap muka atau online

5. Tahap refleksi

Tahap refleksi dilakukan bersama-sama guru dan siswa baik secara daring maupun secara luring.

Adapun langkah-langkah yang dirancang sebagai berikut:



Gambar 1. Syntaks Pembelajaran

Adapun karakteristik pembelajaran authentic adalah

1. Belajar berpusat pada kegiatan authentic yang menarik bagi peserta didik.
2. Siswa terlibat dalam eksplorasi kegiatan pembelajaran.
3. Siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran di luar kelas
4. Siswa dilibatkan dalam tugas-tugas yang kompleks di luar ruang kelas.
5. Siswa menghasilkan produk pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di luar ruang kelas.
6. Orangtua dan para ahli didorong untuk membimbing aktivitas pembelajaran siswa.

### C. Pengembangan Produk

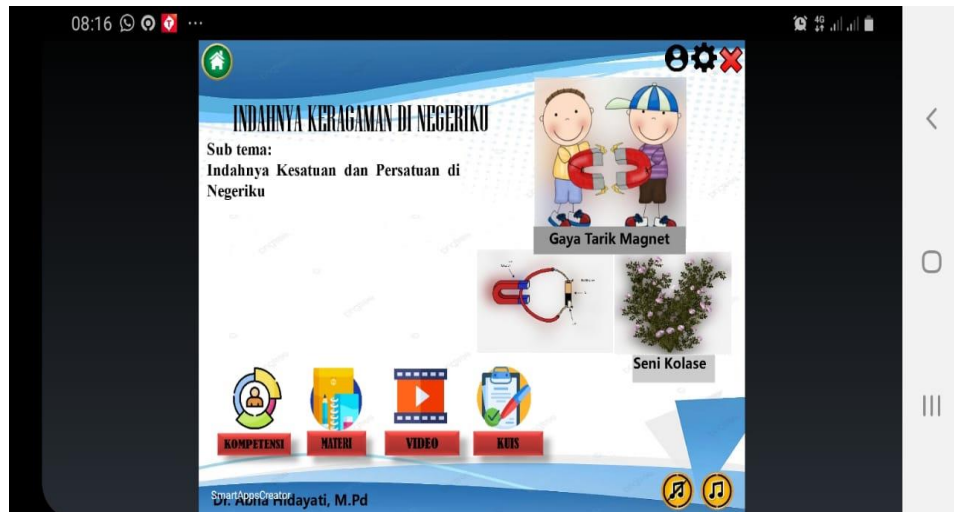
Pada tahap pengembangan dilakukan pengembangan buku model pembelajaran online dengan menggunakan pendekatan authentic learning dan realworld activities dan juga panduan bagi siswa yang dirancang dalam bentuk multimedia interaktif. Adapun pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan buku model

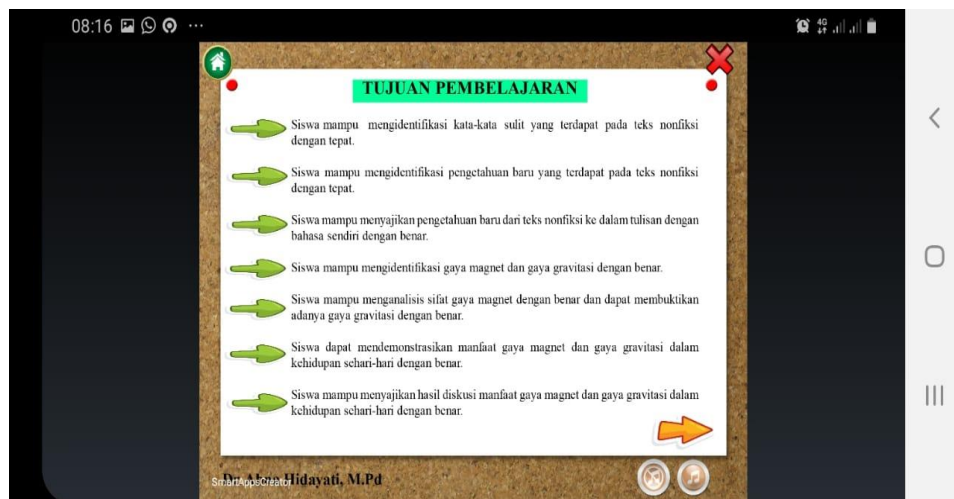
Buku model berisikan sintaks atau langkah-langkah pembelajaran authentic, pola interaksi guru dan siswa, lingkungan belajar, dan aktivitas-aktivitas pembelajaran yang mendukung authentic learning dan realworld activities.

## 2. Pengembangan panduan peserta didik.

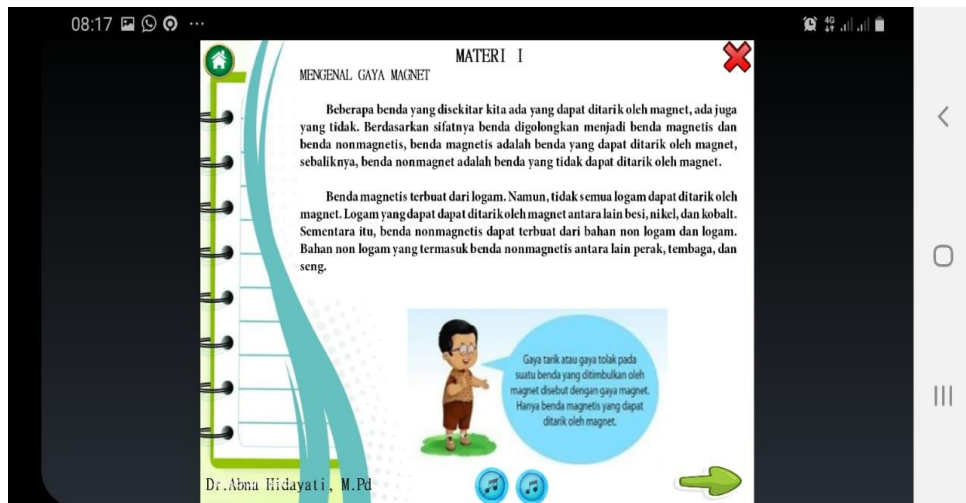
Panduan peserta didik, dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif yang bersifat offline. Aplikasi ini diberikan kepada peserta didik, pada tahap awal dan orientasi pembelajaran. Adapun cover dan isinya dirancang sebagai berikut:



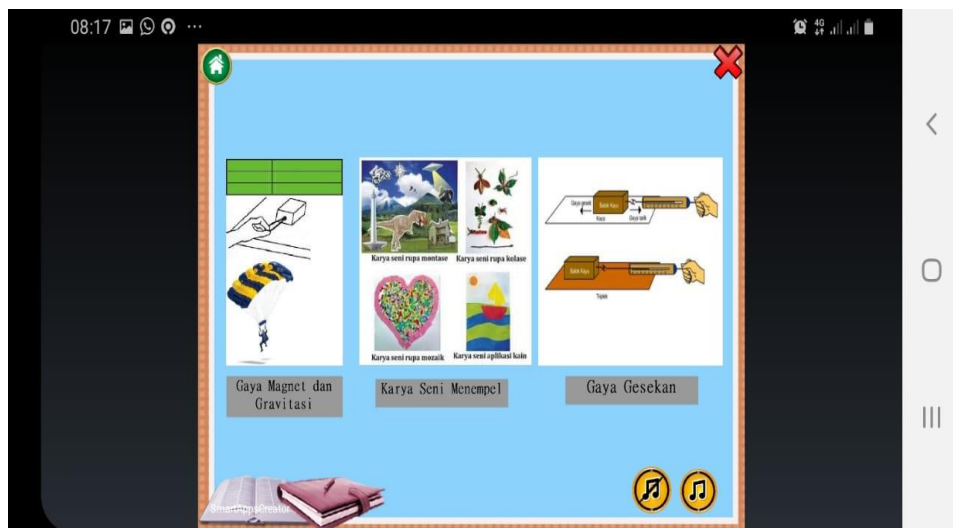
Gambar 2. Cover Multimedia Interaktif



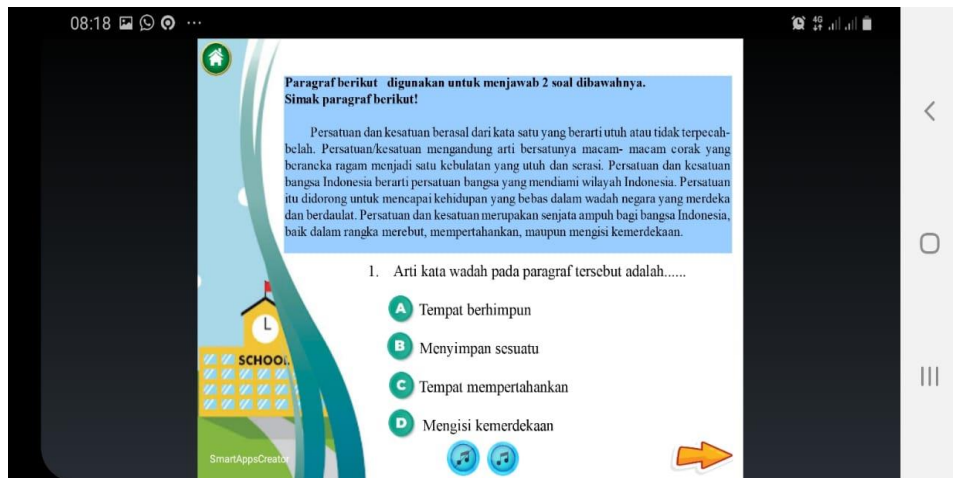
Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Materi Pembelajaran



Gambar 5. Uraian Materi

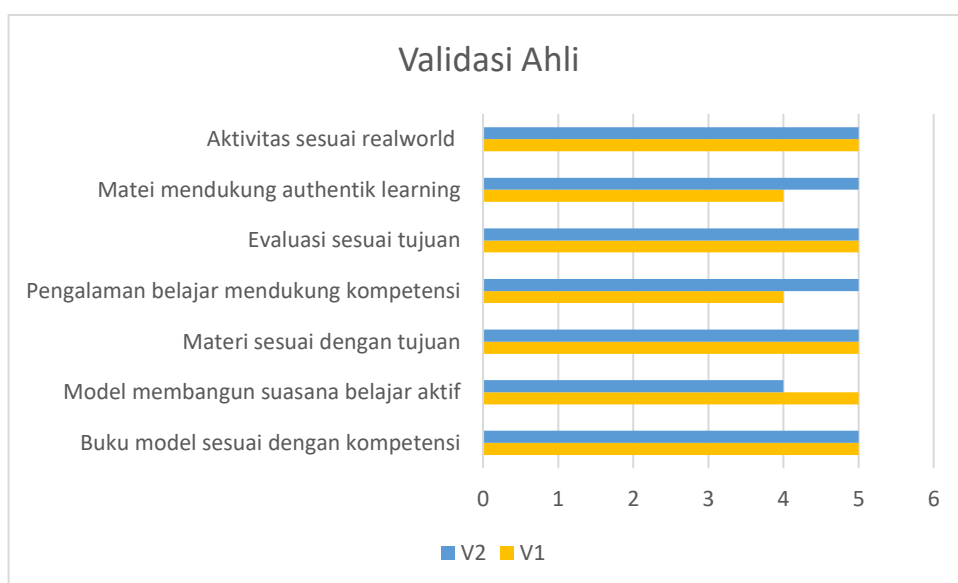


Gambar 6. Evaluasi Pembelajaran

Gambar-gambar yang dikemukakan di atas merupakan multimedia yang dirancang sebagai panduan bagi siswa yang dapat dipelajari dan dikerjakan di rumah. Selanjutnya pada tahapan berikutnya dirancang kegiatan pembelajaran dan juga evaluasi serta komunikasi dari kegiatan yang dilakukan.

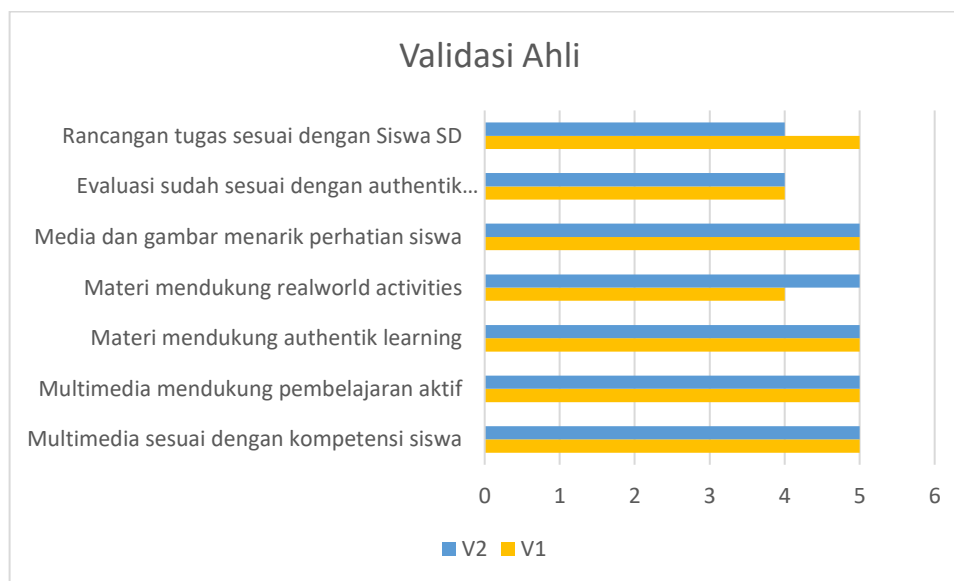
#### D. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan kepada ahli yakni ahli media dan ahli materi Sekolah Dasar. Adapun hasil validasi terhadap produk berupa buku panduan model sebagai berikut:



Hasil Validasi ahli diperoleh rata-rata sebesar 4,7 dari skala 5 sehingga produk buku model yang dikembangkan sudah sangat valid sehingga dapat digunakan bagi guru.

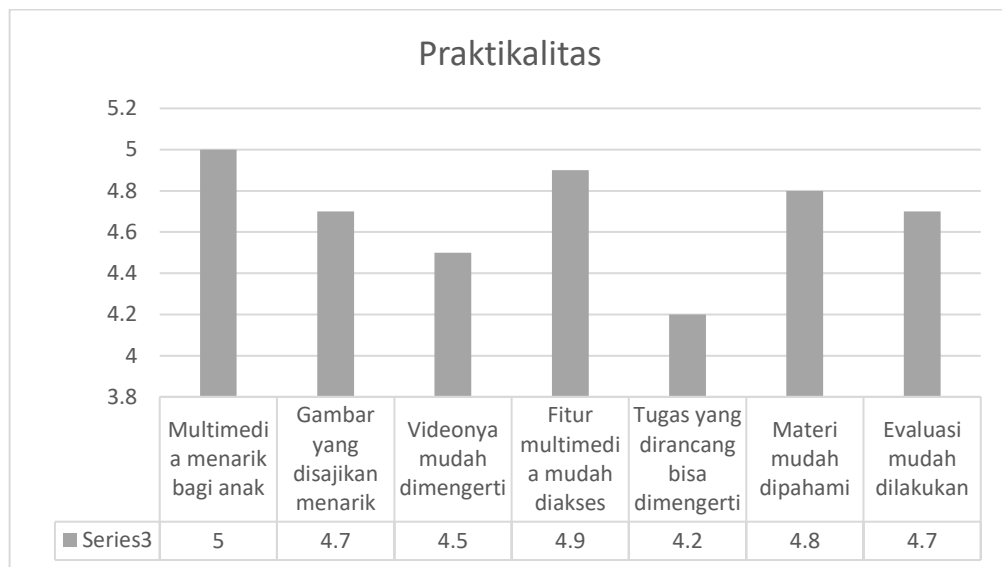
Hasil validasi produk multimedia pembelajaran.



Hasil validasi ahli diperoleh rata-rata sebesar 4,7 dari skala 5 dengan makna bahwa multimedia pembelajaran yang dirancang sudah sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

### E. Uji Praktikalitas

Selanjutnya uji praktikalitas dilakukan guna mengetahui produk multimedia yang dikembangkan dapat diakses dengan gampang dan mudah oleh siswa sebagai user utama dalam multimedia pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan secara online dengan meminta anak untuk mengisi link yang dishare kepada anak. Adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:



Berdasarkan data yang dikemukakan di atas, maka diperoleh nilai rata-rata untuk uji praktikalitas sebesar 4,7 dari skala 5 yang bermakna bahwa produk sangat praktis sehingga produk multimedia dapat digunakan guru lebih luas dalam pembelajarannya. Pada bagian tugas yang dirancang memperoleh rata-rata yang cukup rendah yakni 4,2 jadi dibutuhkan uraian tugas yang lebih detail pada bagian lainnya. Masukan dari produk multimedia yang dirancang perlu dilengkapi dengan rancangan tugas yang lebih detail dan dapat diuraikan pada lembar kerja peserta didik.

## **F. Pembahasan**

Pengembangan model pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic learning dan realworld activities dilaksanakan dengan mengaplikasikan model pengembangan Borg and Gall. Pada tahapan perencanaan sudah dilakukan perencanaan dan persiapan dalam pengembangan model pembelajaran online. Selanjutnya dilakukan pengembangan produk yang dirancang yakni buku model pengembangan yang bisa dijadikan panduan bagi guru. Selanjutnya diuji validitas dan praktikalitas. Hasil uji menunjukkan produk sangat valid yakni sebesar 4,7 dan praktikalitas sebesar 4,7. Berikutnya dilakukan uji efektivitas yang dirancang pada bagian lain penelitian ini. Desain pembelajaran online menggunakan pendekatan

authentic learning dan real wordl activities penting untuk dikembangkan, karena saat ini pembelajaran online sudah banyak dilaksanakan. Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas, maka pembelajaran online tidak begitu optimal bisa membelajarkan siswa. Maka yang penting adalah mempersiapkan siswa dengan alat bantu pembelajaran jobshet, project, dan share problems solution. Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik biasanya diberikan beberapa teks untuk dibaca diikuti dengan pertanyaan pemahaman dan atau referensial.

Dalam dunia nyata bagaimanapun orang tidak membaca untuk menjawab pertanyaan pemahaman atau referensial tetapi untuk mengumpulkan informasi di area yang diminati (Breen, 1985) atau untuk memecahkan masalah (Jonassen, Howland, Moore, & Marra, 2003). Selama proses pengumpulan informasi ini, pembaca memilih teks yang mereka minati dan dibaca untuk mengembangkan pengetahuannya lebih jauh atau untuk membaca kritis. Mereka juga dapat menggunakan pengetahuan ini di masa depan, misalnya, saat membuat teks mereka sendiri, apakah itu esai, laporan atau artikel, atau mereka mungkin mengingatnya saat mendiskusikan topik dalam lingkungan sosial atau akademis. Lebow dan Wager (1994) berpendapat bahwa guru di sekolah sering memberi siswa pekerjaan tingkat rendah yang terdiri dari pengenalan dan reproduksi informasi yang dihafal atau praktik keterampilan yang terisolasi dan tidak memberikan konteks untuk penggunaan fungsional.

Dalam desain pembelajaran online dapat dirancang aktivitas-aktivitas authentic bagi siswa perlu dirancang dan dilengkapi dengan workshett dan rancangan tugas project sehingga dapat diimplementasikan siswa dalam pembelajaran. Rancangan aktivitas-aktivitas authentic perlu dikembangkan agar dapat dipilih dan dimanfaatkan guru sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bagian ini dijelaskan kesimpulan dan saran yang direkomendasikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar karena dominan gaya belajarnya visual, audio dan kinestetik.
2. Pada tahap desain dilakukan perencanaan produk model pembelajaran online dengan menggunakan desain authentic learning dan realworld activities dengan merancang syntaknya yang terdiri dari tujuan, kompetensi, urutan pembelajaran, pola interaksi guru dan siswa.
3. Pada tahap pengembangan produk dilakukan dengan mengembangkan produk buku model dan panduan siswa serta dilakukan validasi produk. Hasil validasi menunjukkan produk sangat valid.
4. Uji praktikalitas produk menunjukkan produk sangat praktis.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru-guru sebagai bahan masukan untuk mendesain pembelajaran online menggunakan authentic learning dan real world activities.
2. Bagi siswa agar dapat menggunakan pedoman ini guna mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.
3. Agar diberikan pelatihan bagi guru-guru untuk mendesain pembelajaran online dengan menggunakan authentic learning dan realworld activity.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fukuyama, "Society 5.0: aiming for a new human-centered society," *Japan SPOTLIGHT*, vol. 27, no. July / August, pp. 47–50, 2018.
- [2] N. Busadeea and P. Laosinchaib, "Authentic problems in high school probability lesson: Putting research into practice," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 93, pp. 2043–2047, 2013, doi: 10.1016/j.sbspro.2013.10.162.
- [3] J. Stefaniak, "A Systems View of Supporting the Transfer of Learning through E-Service-Learning Experiences in Real-World Contexts," *TechTrends*, vol. 64, no. 4, pp. 561–569, 2020, doi: 10.1007/s11528-020-00487-3.
- [4] V. L. Lowell and R. L. Moore, "Developing Practical Knowledge and Skills of Online Instructional Design Students through Authentic Learning and Real-World Activities," *TechTrends*, vol. 64, no. 4, pp. 581–590, 2020, doi: 10.1007/s11528-020-00518-z.
- [5] A. Hidayati, M. Zaim, Darmansyah, and K. Rukun, "The Development of Character Education Curriculum for Elementary Student in West Sumatera," *Int. J. Educ. Res.*, vol. 2, no. October, pp. 37–41, 2014, doi: 10.1080/15578771.2012.729551.
- [6] A. Hidayati, "The influence of learning science with constructivist approach towards character building of early childhood," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1481, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1481/1/012095.
- [7] N. Dabbagh and C. Williams Blijd, "Students' Perceptions of Their Learning Experiences in an Authentic Instructional Design Context," *Interdiscip. J. Probl. Learn.*, vol. 4, no. 1, pp. 2–13, 2010, doi: 10.7771/1541-5015.1092.
- [8] M. Bektas, "Examining the Teacher Candidates' Metaphorical Perceptions related to the Notion of Authentic Learning," *Int. Online J. Educ. Sci.*, vol. 11, no. 2, pp. 81–99, 2019, doi: 10.15345/iojes.2019.02.006.
- [9] H. Hidayat, B. Y. Tamin, S. Herawati, A. Hidayati, and A. P. Muji, "Implementation of technopreneurship scientific learning for produce electronic product prototypes in engineering education," *Int. J. Innov. Technol. Explor. Eng.*, vol. 8, no. 11, pp. 2842–2846, 2019, doi: 10.35940/ijitee.K2406.0981119.
- [10] J. L. Devine, K. S. Bourgault, and R. N. Schwartz, "Using the Online Capstone Experience to Support Authentic Learning," *TechTrends*, vol. 64, no. 4, pp. 606–615, 2020, doi: 10.1007/s11528-020-00516-1.
- [11] C. Sälzer, "International Journal of Development Education and Global Learning Assessing global competence in PISA 2018: Challenges and approaches to capturing a complex construct," *Int. J. Dev. Educ. Glob. Learn.*, vol. 10, no. 1, pp. 6–20, 2018, [Online]. Available:

<https://doi.org/10.18546/IJDEGL.10.1.02>.

- [12] C. Marull and S. Kumar, "Authentic Language Learning through Telecollaboration in Online Courses," *TechTrends*, vol. 64, no. 4, pp. 628–635, 2020, doi: 10.1007/s11528-020-00488-2.
- [13] A. Hidayati, R. Efendi, and A. Saputra, "The quality of digital literacy early childhood education teachers based on Unesco standards," *Int. J. Sci. Technol. Res.*, vol. 9, no. 3, pp. 3514–3517, 2020.
- [14] K. Lee, "Autoethnography as an Authentic Learning Activity in Online Doctoral Education: an Integrated Approach to Authentic Learning," *TechTrends*, vol. 64, no. 4, pp. 570–580, 2020, doi: 10.1007/s11528-020-00508-1.
- [15] A. Bentri and U. Rahmi, "Evaluation Context of Early Childhood Teacher Candidate Curriculum at Faculty of Education in Padang State University," vol. 118, pp. 425–429, 2017, doi: 10.2991/icset-17.2017.72.
- [16] A. A. S. Hidayati, "Pengembangan E-Modul Berorientasi Strategi Flipped Classroom pada Pembelajaran Jaringan Komputer," vol. 1, no. 3, pp. 1–9, 2021.
- [17] H. Y. J. Tan, J. W. J. Kwok, M. Neo Dr., and T. K. Neo Dr., "Enhancing student learning using multimedia and web technologies: Students' perceptions of an authentic learning experience in a Malaysian classroom," *ASCILITE 2010 - Australas. Soc. Comput. Learn. Tert. Educ.*, pp. 951–962, 2010.

## Lampiran Penelitian

  
REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

### SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202143293, 1 September 2021

**Pencipta**  
Nama : **Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd**  
Alamat : Komplek Wisma Indah 2, Jl. Belimbing No. G.4 Lapaï Padang, Padang, SUMATERA BARAT, 25142  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**  
Nama : **Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd**  
Alamat : Komplek Wisma Indah 2, Jl. Belimbing No. G.4 Lapaï Padang, Padang, SUMATERA BARAT, 25142  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**  
Judul Ciptaan : **Modul Pembelajaran Online Mengintegrasikan Authentik Learning Dan Realworld Activities**

Tanggal dan tempat ditumunkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 3 Agustus 2021, di Padang

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000271002

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

  
Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001



Disclaimer:  
Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



# **MODEL PEMBELAJARAN ONLINE MENGINTEGRASIKAN AUTHENTIK LEARNING DAN REALWORLD ACTIVITIES**

**\*Dr. Abna Hidayati, M.Pd \*Prof. Dr Alwen Bentri, M.Pd**

## **Kata Pengantar**

Puji dan Syukur diucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan modul pembelajaran online mengintegrasikan authentic learning dan real world activities bagi siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV. Shalawat dan Salam kepada Nabi Kita Muhammad SAW Modul ini diharapkan berguna bagi guru untuk membantu mengembangkan pembelajaran online dan mengajar di masa pandemic covid 19 yang sedang berlangsung saat ini.

Modul ini sudah melalui tahapan validasi ahli, namun peneliti masih menerima masukan berupa kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan modul ini. Akhir kata semoga modul ini bisa bermanfaat bagi kita bersama

Agustus, 2021

Peneliti

## **DAFTAR ISI**

Kata Pengantar	2
Petunjuk Penggunaan Modul	4
Konsep Dasar Pembelajaran Authentik	5
Aktivitas Belajar Authentik	7
Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	11
Pemetaan Kompetensi	15
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	18
Lembar Kerja Peserta Didik	22
Daftar Rujukan	57

## **PETUNJUK PENGGUNAAN BAGI GURU**

1. Modul pembelajaran online mengintegrasikan authentic learning dan real world activities ini dikembangkan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran online bagi siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV.
2. Bacalah halaman modul dengan teliti
3. Berilah kesempatan kepada siswa untuk dapat menemukan solusi dari setiap pembelajaran yang dilaksanakan.
4. Beri kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil pemikirannya terhadap penyelesaian masalah yang ditemukan dari praktek pembelajaran.
5. Ajak peserta didik untuk berani memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan dan pemikiran temannya.
6. Beri penilaian yang objektif terhadap hasil pekerjaan peserta didik terhadap penyelesaian masalah yang ditemukannya.
7. Beri penilaian yang menyeluruh terhadap aktivitas dan hasil kerja peserta didik.
8. Jika peserta didik menemukan kesulitan dalam pembelajaran, minta peserta didik yang lain untuk membantu terlebih dahulu, jika tidak bisa barulah guru memberikan solusi.
9. Manfaatkan seluruh aktivitas online dan sumber belajar online untuk mendukung pembelajaran peserta didik.
10. Dorong siswa untuk aktif menemukan masalah pembelajaran yang disajikan guru melalui media online dengan menggunakan video atau gambar.



## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran pada hakekatnya adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Aktivitas pembelajaran dapat berlangsung dengan tiga system yakni tatap muka konvensional, bauran atau blended learning dan pembelajaran full online. Kondisi pandemic covid 19 dan juga tuntutan pembelajaran di era revolusi industry 4.0 mengisyaratkan pembelajaran saat ini dominan dilaksanakan secara online. Dari data dilapangan menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran online yang dilaksanakan saat ini belum optimal. Para siswa tidak banyak diberikan aktivitas pembelajaran yang authentic. Pembelajaran authentic idealnya menjadi bagian yang penting dalam aktivitas peserta didik, karena akan mengoptimalkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut perlu dilakukan pengembangan Modul Pembelajaran online mengintegrasikan autentik dan real world activities bagi siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV. Siswa kelas IV saat ini sudah mulai berfikir kritis dan mulai mengenal konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran.

### **A. Konsep Dasar Pembelajaran Autentik dan Real world**

Belajar otentik adalah pembelajaran yang difokuskan pada dunia nyata, masalah-masalah yang kompleks dan membelajarkan siswa untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan tersebut. Metode pembelajaran umumnya menggunakan demonstrasi, pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, dan partisipasi dalam komunitas atau kelompok, dan praktek virtual.

Desain pembelajaran autentik dan real world activities dikembangkan dengan menggunakan beragam disiplin ilmu. Hal tersebut membuat pembelajaran tematik yang dilaksanakan di sekolah dasar sangat cocok jika dikembangkan dengan model pembelajaran autentik, karena model ini menuntun siswa untuk mampu memahami permasalahan-permasalahan nyata di lapangan. Dalam desain authentic pada pembelajaran online,

peneliti berupaya untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur virtual yang memungkinkan siswa dapat belajar dalam konteks nyata. Dalam desainnya peserta didik dibimbing untuk menumbuhkan kemampuan-kemampuan dasar yang dibutuhkan untuk optimalisasi pembelajaran authentic. Hal tersebut tentu berpengaruh terhadap penilaian yang dilakukan. Penilaian diharapkan dapat memenuhi prinsip-prinsip berikut yakni:

1. Penilaian mampu menemukan data mengenai kemampuan untuk mensintesis peserta didik, yakni menemukan pola-pola baru dari konsep yang sudah dipelajarinya.
2. Penilaian bersifat fleksibel yakni tidak terpaku kepada satu aspek penilaian saja, namun banyak aspek sehingga menemukan solusi yang inovatif terhadap masalah yang ditemukan.

## **B. Aktivitas Belajar Authentik**

Beberapa ahli sudah mengemukakan aktivitas dalam pembelajaran authentic salah satunya dikemukakan oleh Lombardi (2007) yakni

1. Real world relevance yakni aktivitas autentik learning harus dirancang agar anak-anak dibuat sedekat mungkin untuk untuk mencapai tugas-tugas profesionalnya di dunia nyata. Pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat secara aktif mempelajari konsep-konsep yang abstrak dari berbagai bidang kehidupan sehingga tidak canggung jika terjun langsung ke dunia nyata.
2. Ill- defined Problem, ini bermakna bahwa tantangan atau tugas yang diberikan guru diharapkan agar tidak langsung dapat dipecahkan oleh siswa dan cenderung kompleks. Hal ini agar

tugas-tugas tersebut dapat dirancang saling terkait dan kompleks sehingga siswa dapat mengidentifikasi bagian atau sub-sub tugas yang mendukung penyelesaian tugas utamanya.

3. Sustained Investigation yakni permasalahan yang diajukan dalam pembelajaran autentik merupakan masalah yang kompleks dan tidak bisa diselesaikan hanya dengan percobaan sederhana. Masalah yang dipecahkan kalau bisa memerlukan pemikiran yang mendalam dan waktu yang relative lama untuk penyelesaian masalahnya dan berkelanjutan.
4. Multiple Souce dan Perspective, artinya bahwa dalam aktivitas belajar secara authentic tidak terbatas pada satu sumber belajar saja, namun guru dapat memberikan beberapa alternative dalam pembelajaran yang bisa dijadikan siswa sebagai referensi dan peserta didik dapat membaginya menjadi beberapa teori dan refleksi. Tujuan lain dari penggunaan sumber belajar yang beragam ini agar peserta didik dapat menelaah dan memikirkan sumber-sumber yang paling relevan dalam menyelesaikan masalahnya.
5. Collaboration, aktivitas ini penting dalam pembelajaran authentic. Kinerja peserta didik tidak hanya dinilai dari aktivitas individual saja, namun bagaimana kolaborasinya dalam meningkatkan nilai kreativitas kerja orang lain. Dalam konteks pembelajaran online saat ini yang paling dinilai adalah bagaimana peserta didik dapat berkolaborasi secara online untuk menyelesaikan masalah peserta didik.
6. Reflection (metacognition). Kegiatan belajar otentik memungkinkan peserta didik untuk memilih dan merefleksikan materi yang dipelajari, baik secara individual atau kelompok.
7. Interdisciplinary Prespective. Relevansi tidak hanya terbatas pada satu domain atau satu mata pelajaran saja. sebaliknya, kegiatan

belajar otentik memiliki konsekuensi untuk memperluas pembelajaran melampaui disiplin tertentu, mendorong peserta didik untuk mengadopsi peran yang beragam dari berbagai disiplin.

8. Integrated Assessment. Pada aktivitas belajar otentik, penilaian tidak hanya sebatas penilaian sumatif, tetapi tugas utama penilaian adalah mampu merefleksikan proses penilaian di dunia nyata.
9. Polished Product, hal ini bermakna bahwa kegiatan authentic tidak hanya merupakan langkah-langkah untuk mempersiapkan produk tertentu, namun juga berujung pada penciptaan produk secara keseluruhan yang memiliki nilai didalamnya.
10. Multiple Interpretation and outcomes. Kegiatan belajar yang dilakukan mengharapkan agar siswa memperoleh jawaban yang beragam dan memungkinkan beragam interpretasi.

Belajar otentik biasanya berfokus pada dunia nyata, masalah-masalah yang kompleks dan solusinya, menggunakan latihan role-playing, pembelajaran berbasis masalah, studi kasus, dan partisipasi dalam komunitas praktek virtual. Lingkungan belajar dibuat inheren dengan multidisiplin. Peserta didik perlu menumbuhkan “kemampuan portable” atau kemampuan yang dapat dibawa sebagai dasar dalam aktivitas belajar otentik. Kemampuan portable tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Penilaian untuk membedakan informasi yang reliabel dan tidak reliabel.
- b. Kesabaran untuk mengikuti berbagai argumen.
- c. Kemampuan sintesis untuk mengenali pola yang relevan dalam konteks asing.
- d. Fleksibilitas untuk berkerja melintasi batas-batas disiplin dan

budaya untuk menghasilkan solusi yang inovatif.

### **C. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Karakteristik siswa Sekolah Dasar umumnya sudah mampu berargumentasi, berkomunikasi dengan baik dan sudah memiliki struktur bahasa yang kompleks walaupun terkadang siswa masih malu-malu untuk berbicara. Berdasarkan perkembangan intelektual menurut Piaget (2010), siswa pada jenjang usia tersebut berada pada tingkat perkembangan akhir operasional kongkrit sampai pada awal operasional formal. Siswa pada usia ini telah mampu berpikir abstrak dan logis, mampu melakukan pengelompokan, menyukai penelitian dan pengujian untuk menyelesaikan suatu masalah.

#### **1. Perkembangan Fisik-Motorik**

Perkembangan fisik dan motorik pada siswa kelas tinggi SD berjalan beriringan. Sesuai dengan pendapat Allen (2008:206) mengemukakan bahwa “perkembangan siswa usia 11-12 tahun telah melakukan gerakan yang lebih halus dan terkoordinasi, senang berpartisipasi dalam suatu kegiatan, berkonsentrasi, melakukan usaha dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, dan mempunyai energi yang berlimpah”.

Selanjutnya Yusuf dan Sugandhi (2011:59) juga menjelaskan bahwa “seiring perkembangan fisik yang beranjak matang maka diikuti oleh perkembangan motorik yang sudah terkoordinasi dengan baik. Perkembangan motorik tersebut dengan gerak atau aktivitas yang lincah. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan, dan menggerakkan badan dengan tujuan yang jelas”.

Kemudian pendapat lain juga diungkapkan Santrock (dalam Desmita, 2007:155) yang dijelaskan bahwa “pada usia 10 hingga 12

tahun, siswa mulai memperlihatkan gerakan-gerakan yang kompleks, rumit, dan cepat, yang diperlukan untuk menghasilkan karya kerajinan yang bermutu bagus atau memainkan instrumen musik tertentu”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik dan motorik siswa kelas V SD sudah berkembang, yang mana fisiknya sudah mulai beranjak matang, selain itu juga sudah diikuti oleh perkembangan motorik yang sudah terkoordinasi dengan baik, seperti memperlihatkan gerakan-gerakan yang kompleks, rumit, dan cepat.

## **2. Perkembangan Bahasa**

Menurut Desmita (2007:179) “setelah usia 9 tahun, secara bertahap siswa mulai menggunakan kalimat yang lebih singkat dan padat, serta dapat menerapkan berbagai aturan tata bahasa secara tepat”. Selanjutnya, Allen (2008:208) mengemukakan bahwa “perkembangan bahasa siswa usia 11-12 tahun telah menyelesaikan sebagian besar perkembangan bahasanya, senang berbicara dan berargumentasi, struktur bahasanya lebih panjang dan kompleks, menjadi pendengar yang suka berpikir, mengerti dengan makna tersirat, memahami ironi dan sarkasme, dan menguasai beberapa gaya bahasa. Lebih lanjut menurut Yusuf dan Sugandhi (2011:62), siswa usia 11-12 tahun sudah gemar membaca atau mendengar secara kritis, berpikir lebih maju, dan sering menanyakan waktu dan soal-akibat.

Siswa SD dalam perkembangan bahasanya sudah mulai berkembang dengan baik, yaitu sudah mulai senang berbicara dan berargumentasi, struktur bahasanya lebih panjang dan kompleks dapat menerapkan berbagai aturan tata bahasa secara tepat, sudah gemar membaca atau mendengar secara kritis, berpikir lebih maju, dan sering menanyakan waktu dan soal-

akibat.

### **3. Perkembangan Intelektual**

Menurut Allen (2008:223), “siswa usia 11-12 tahun mulai berpikir dengan lebih abstrak, berhasil mengurutkan, mengatur, dan mengelompokkan, menerima pemikiran bahwa masalah bisa diselesaikan dengan lebih dari satu solusi, dan menyukai tantangan, penelitian, dan pengujian terhadap solusi serta mencari informasi”. Kemudian Monks, dkk (2002:222) mengemukakan bahwa “siswa mulai umur 11 tahun perkembangan kognitifnya berada pada tahap operasional formal yang mempunyai dua sifat penting. Pertama sifat *deduktif-hipotesis* yaitu bila siswa menyelesaikan suatu masalah maka ia akan memikirkan dulu secara teoritis. Ia menganalisis masalahnya dengan penyelesaian berbagai hipotesis yang mungkin ada. Atas dasar analisisnya ini, ia lalu membuat suatu strategi penyelesaian. Kedua, berpikir operasional formal juga berpikir kombinaris yaitu dalam menyelesaikan masalah ia akan terlebih dahulu membuat matriks mengenai segala macam kombinasi yang mungkin, kemudian secara sistematis mencoba setiap sel matriks tersebut secara empiris. Bila ia menemukan penyelesaiannya yang betul, maka ia juga akan segera dapat memproduksinya lagi”.

Pendapat lain juga diungkapkan Piaget (dalam Santrock, 2007:257) mengemukakan bahwa: “Perkembangan kognitif siswa kelas tinggi SD berada pada tahap operasional formal, yang mana pada tahap ini, individu bergerak melalui pengalaman-pengalaman konkrit dan berpikir dalam cara-cara yang abstrak dan lebih logis. Sebagai bagian dari kemampuan berpikir abstrak, mereka mengembangkan gambaran-gambaran tentang situasi ideal. Dalam menyelesaikan persoalan, mereka akan lebih sistematis dan menggunakan pemikiran logis”.

#### **4. Perkembangan Sosial**

Menurut Yusuf dan Sugandhi (2011:65) mengemukakan bahwa “siswa mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri dari sikap berpusat kepada diri sendiri (egosentris) ke sikap bekerja sama (kooperatif) atau mau memperhatikan kepentingan orang lain (sosiosentris)”. Sedangkan menurut Desmita (2007:179) yaitu: “Pada masa ini siswa sudah mempelajari berbagai keterampilan praktis. Dunia psikososial siswa semakin kompleks, relasi dengan keluarga dan teman sebaya terus memainkan peranan penting. Sekolah dan relasi dengan para guru menjadi aspek kehidupan siswa yang semakin terstruktur. Pemahaman siswa terhadap diri sendiri berkembang, dan perubahan-perubahan dalam gender dan perkembangan moral”.

Pendapat lain juga diungkapkan Allens (2008:65) yaitu: “Perkembangan sosial siswa usia 11-12 tahun ditandai dengan perilaku senang mengorganisir permainan kelompok, melihat image diri sangat penting, semakin sadar dan fokus pada diri sendiri, berpikir tentang pekerjaan, berpikir kritis dan idealis mengenai dunia, meniru tokoh yang disenanginya, menyadari kriteria menjadi teman yang baik, menghadapi frustrasi dan lebih sedikit ledakan emosi”.

#### **5. Perkembangan Moral**

Perkembangan moral siswa kelas tinggi sudah mulai terarah ke arah yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Yusuf (2009:182) yaitu: “siswa kelas tinggi SD sudah dapat mengikuti peraturan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya. Pada usia ini siswa sudah dapat memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Di samping itu, siswa



sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar salah atau baik buruk. Misalnya, ia memandang atau menilai bahwa perbuatan nakal, berdusta, dan tidak hormat kepada orang tua merupakan suatu yang salah atau buruk. Sedangkan perbuatan jujur, adil, dan sikap hormat kepada orang tua dan guru merupakan suatu yang benar/baik”.

Pendapat lain juga diungkapkan Piaget (dalam Desmita, 2007:151) yang mengemukakan bahwa “perkembangan moral siswa usia kelas tinggi SD berada pada tahap *Autonomous morality* atau *morality of cooperation*. Pada tahap ini siswa mulai sadar bahwa aturan-aturan dan hukum-hukum merupakan ciptaan manusia dan dalam menerapkan suatu hukuman atas suatu tindakan harus mempertimbangkan maksud pelaku serta akibat-akibatnya”. Dalam tahap ini, siswa akan meninggalkan penghormatan sepihak kepada otoritas dan mengembangkan penghormatan kepada teman sebayanya. Mereka Nampak membandel kepada otoritas, serta lebih menaati peraturan kelompok sebaya atau pimpinannya.

#### **D. Aktivitas Pembelajaran Online Mengintegrasikan Authentik**

##### **1. Pembelajaran Berbasis Simulasi**

Aktivitas pembelajaran online dengan mengintegrasikan authentic dapat dilakukan dengan simulasi. Simulasi yakni mendesain sebuah lingkungan belajar online yang mengintegrasikan metode role-playing untuk mengajak siswa mengambil keputusan yang authentic yang kompleks untuk mengembangkan komunikasinya dan ketemapilan dalam menyelesaikan masalah dan keterampilan praktis yang dibutuhkan sesuai dengan bidangnya masing-masing.

##### **2. Proyek Pembelajaran**

Proyek pembelajaran bermakna merupakan proyek pembelajaran

yang memungkinkan siswa untuk merancang dan mengembangkan sebuah proyek pembelajaran sebagai satu aktivitas yang bermakna bagi siswa. Dalam hal ini siswa dibimbing dimulai dari membuat rancangan pengembangannya sampai mengembangkan produk jadi dalam pembelajaran.

### 3. Aktivitas Penilaian Teman Sebaya

Calibrated Peer Review (CPR) adalah program berbasis web gratis yang memungkinkan pendidik/instruktur menggabungkan tugas menulis kedalam program mereka, terlepas dari ukuran kelas, dan tanpa meningkatkan beban penialaian mereka. Siswa dilatih menjadi pengulas yang kompeten, kemudian diberi tanggungjawab untuk mendapatkan feedback dari teman mereka. CPR mengelola peer-review secara keseluruhan, termasuk pembuatan tugas, penyerahan kertas elektronik, pelatihan siswa dalam meninjau, analisis masukan, dan laporan kinerja persiapan—akhir.

### 4. Proyek Virtual Laboratory

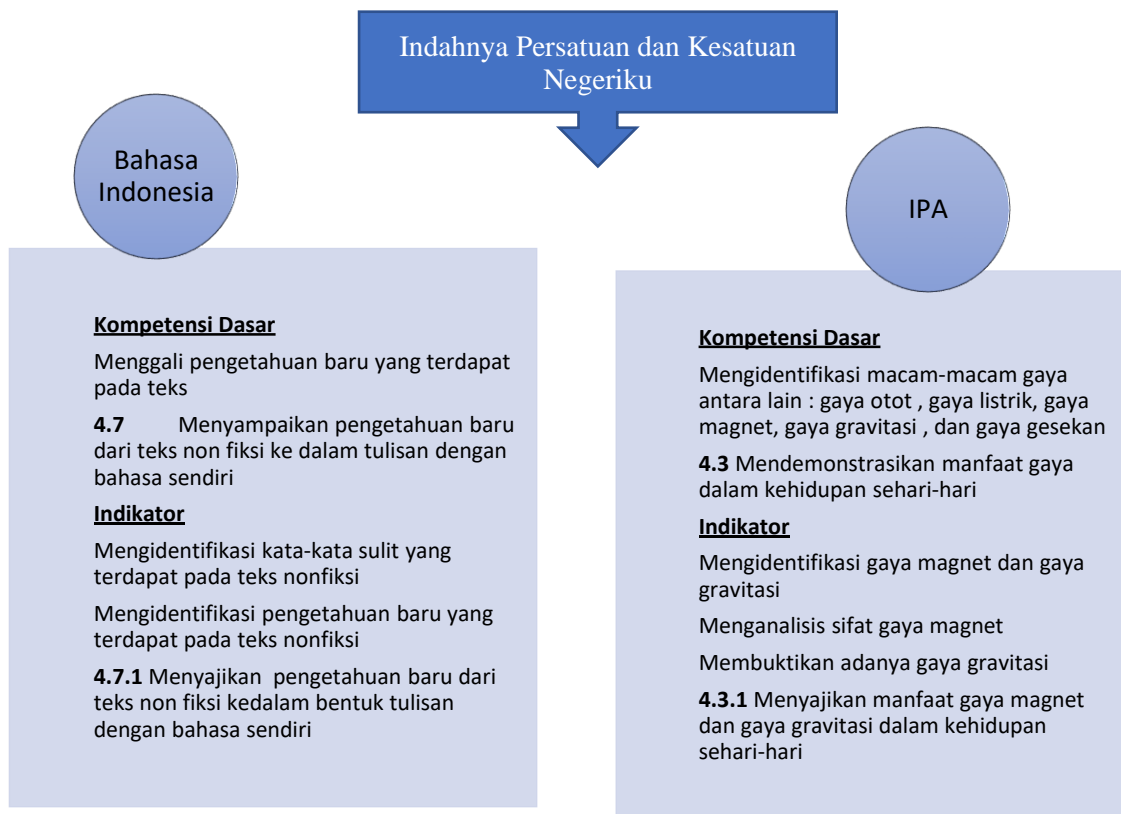
Dalam proyek virtual laboratory berupaya dikembangkan proyek virtual yang berfungsi untuk membantu siswa dalam mendapatkan kompetensinya dalam pembelajaran. Dalam proyek virtual laboratory yang dikembangkan dapat diambil dari website yang banyak disediakan di internet atau dikembangkan sendiri oleh guru.

## **Faktor Pendukung Pembelajaran Online Mengintegrasikan Authentik dan Real World Activities**

Pembelajaran online mengintegrasikan authentik learning dan realworld activities akan berhasil jika didukung oleh teknologi lingkungan belajar yang mencakup,

1. Konektivitas Internet kecepatan tinggi untuk penyediaan informasi multimedia, termasuk data dinamis dan visualisasi praktis dari fenomena kompleks dan akses ke remote instrumentasi dalam hubungannya dengan saran ahli.
2. Alat komunikasi dan jejaring sosial asinkron dan sinkron untuk dukungan kerja tim, termasuk investigasi online kolaboratif, berbagi sumber daya, dan konstruksi pengetahuan.
3. Sistem bimbingan cerdas, laboratorium virtual, dan mekanisme umpan balik yang menangkap informasi yang kaya tentang kinerja siswa dan membantu siswa mentransfer pembelajaran mereka ke situasi baru.
4. Perangkat seluler untuk mengakses dan memasukkan data selama investigasi berbasis lapangan.

## Pemetaan Kompetensi



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD  
Negeri 08 Nanggalo  
Kelas/ Semester : IV/II  
Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku  
Subtema : 3. Indahya persatuan dan kesatuan negeriku  
Pembelajaran : 1  
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 Menit)

### A. KOMPETENSI INTI (KI)

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 (KD)

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
-----------------------	-----------

**Bahasa Indonesia**

**3.7** Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi

**4.7** Menyampaikan pengetahuan baru dari teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri

**3.7.1** Mengidentifikasi kata-kata sulit yang terdapat pada teks nonfiksi

**3.7.2** Mengidentifikasi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi

**4.7.1** Menyajikan pengetahuan baru dari teks non fiksi kedalam bentuk tulisan dengan bahasa sendiri

<p><b>IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)</b></p> <p><b>3.3</b> Mengidentifikasi macam-macam gaya antara lain : gaya otot , gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi , dan gaya gesekan</p> <p><b>4.3</b> Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p><b>3.3.1</b> Mengidentifikasi gaya magnet dan gaya gravitasi</p> <p><b>3.3.2</b> Menganalisis sifat gaya magnet</p> <p><b>3.3.3</b> Membuktikan adanya gaya gravitasi</p> <p><b>4.3.1</b> Menyajikan manfaat gaya magnet dan gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari</p>
---	--

### C. TUJUANPEMBELAJARAN

1. Dengan mencermati teks siswa mampu mengidentifikasi kata-kata sulit yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat
2. Dengan membaca teks siswa mampu mengidentifikasi pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat
3. Dengan prsentasi siswa mampu menyajikan pengetahuan baru dari teksnonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dengan benar
4. Dengan menonton video pembelajaran tentang gaya siswa mampumengidentifikasi gaya magnet dan gaya gravitasi dengan benar
5. Dengan melakukan percobaan gaya magnet siswa mampu menganalisisifat gaya magnet dengan benar
6. Dengan melakukan percobaan gaya gravitasi siswa dapat membuktikanadanya gaya gravitasi dengan benar

7. Dengan melakukan percobaan siswa dapat mendemonstrasikan manfaat gaya magnet dan gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
8. Dengan melakukan siswa mampu menyajikan hasil diskusi manfaat gaya magnet dan gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar



#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bahasa Indonesia : - Kata-kata sulit yang terdapat pada teks non fiksi  
- Pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi
- IPA : - Gaya magnet dan gaya gravitasi  
- Manfaat gaya magnet dan gaya gravitasi

#### E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Model Pembelajaran : Online Learning Terintegrasi Authentik learning dan realworld activities

##### Langkah-langkah Model

- a) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna
  - b) Melaksanakan kegiatan
  - c) Mengembangkan sikap ingin tahu melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan
  - d) Menciptakan masyarakat belajar melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, Tanya jawab dan sebagainya
  - e) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bisa melalui ilustrasi, model, bahkan yang sebenarnya
  - f) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
  - g) Melakukan assessment yang sebenarnya secara objektif
2. Metode : Penugasan, diskusi, demonstrasi dan Tanya jawab

## F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

### 1. Media

- a. Gambar kerukunan umat beragama di Indonesia
- b. Teks tentang Sikap Rukun dengan sesama
- c. Kamus Besar Bahasa Indonesia
- d. Audio visual tentang gaya magnet dan gaya gravitasi
- e. Media Interaktif gaya magnet
- f. Audio Visual tentang manfaat gaya magnet dan gaya gravitasi
- g. Macam-macam Magnet



### SUMBER BELAJAR

- Renaningrum, Aprina. Tri dkk. 2017 *Tema 4*  
*Indahnya keragaman di Negeriku :*  
*untuk kelas 4 SD dan*  
*MI.* Yogyakarta: Rumah Juara
- Video pembelajaran online
- Pesan whatsapp grup yang dibuat oleh guru

## G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Secara online melalui wa guru membuka pelajaran dengan menanyakan kabar siswa dan doa.</li><li>2. Guru melakukan appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti.</li><li>3. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li><li>4. Siswa menyaksikan video lagu dari Sabang Sampai Merauke</li><li>5. Siswa ditugaskan untuk bercerita mengenai pemahamannya tentang keberagaman budaya dengan membuatnya dalam bentuk video yang di share melalui wa grup.</li></ol>	$\pm 20$ <b>Menit</b>

	<p>6. Siswa menyimak penjelasan guru melalui video pembelajaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.</p> <p>7. Siswa dibantu orangtua mempersiapkan pembelajaran pada hari ini dan melakukan kegiatan praktikum sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dipersiapkan guru.</p>	
Kegiatan Inti	<p><b><i>Langkah 1 : Mengembangkan pemikiran siswa</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengamati gambar kerukunan umat beragama yang dikirimkan guru melalui wa.</li> <li>2. Siswa diminta mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar tersebut.</li> </ol> <p><b><i>Langkah 2 : Melaksanakan kegiatan Inquiri</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Siswa dibantu orangtua untuk memperhatikan gambar kerukunan dan mengarang cerita tentang gambar tersebut.</li> <li>4. Siswa menemukan kata-kata sulit masing-masing satu dan mengirimkannya ke wa grup</li> <li>5. Siswa mengerjakan LKPD yang sudah dikirimkan secara mandiri.</li> <li>6. Siswa membaca masalah yang telah di uraikan dalam LKPD</li> <li>7. Siswa satu persatu menerangkan arti kata-kata sulit melalui voice note di wa dan dikomentari guru.</li> </ol>	



9. Siswa dibimbing orangtua dalam kelompok mengerjakan LKPD
10. Siswa diminta untuk membuat laporan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dan merekamnya
11. Rekaman siswa dikomentari oleh teman lain dan pembagian yang mengomentari ditunjuk oleh guru.
12. Guru menanggapi rekaman penampilan siswa secara keseluruhan

***Langkah 3: Mengembangkan sikap ingin tahu melalui memunculkan pertanyaan pertanyaan***

13. Guru memunculkan kalimat “*Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi magnet bagi para wisatawan*”.
14. Siswa diminta mengajukan pertanyaan di wa mengenai kalimat tersebut.
15. Siswa diminta untuk menentukan arti kata “*magnet*” pada kalimat tersebut
16. Siswa memperhatikan video pembelajaran tentang gaya magnet dan gaya gravitasi
17. Siswa mengajukan pertanyaan tentang video pembelajaran
18. Siswa mengidentifikasi gaya apa saja yang terdapat pada video

***Langkah 4: Menciptakan masyarakat belajar melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, Tanya jawab***

19. Siswa diminta memperhatikan video pembelajaran interaktif tentang gaya magnet
20. Siswa mendengarkan arahan yang telah di sampaikan dalam video



21. Siswa diminta mencobakan gaya magnet di rumah
22. Siswa diminta menuliskan laporan mengenai percobaan mengenai gaya magnet untuk disampaikan kepada guru.

***Langkah 5 : Menghadirkan laboratorium virtual***

23. Siswa diminta memperhatikan percobaan mengenai sifat-sifat gaya magnet sesuai link yang disediakan guru.
24. Siswa memperoleh LKPD 2 tentang sifat-sifat Gaya magnet
25. Siswa dibimbing guru mengerjakan LKPD 2
26. Siswa menyimak guru menjelaskan tentang percobaan sifat-sifat gaya magnet yang disampaikan melalui voice note
27. Siswa menyimak percobaan mengidentifikasi sifat-sifat gaya magnet
28. Siswa mencatat hasil percobaan ke dalam LKPD yang disediakan guru
29. Siswa merekam hasil pengamatannya dan mengirimkan di wa grup
30. Siswa diminta melakukan demonstrasi sederhana menjatuhkan sebuah jarum dan diminta menemukannya dengan sebuah magnet.
31. Siswa diminta memperhatikan video yang di kirimkan guru melalui wa grup.
32. Siswa memperhatikan video tentang buah yang jatuh dari pohon,
33. Siswa diminta mengemukakan pendapatnya dan menjelaskan pendapat guru mengenai video jatuhnya buah dari pohon.





	<p>Pertanyaan yang dimunculkan</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Mengapa buah jatuh selalu ke bawah tidak ke atas? apakah penyebabnya?</li><li>b. Apakah ada gaya yang mempengaruhi?</li><li>c. Bagaimana apabila tidak ada gaya gravitasi?</li></ol> <p>35. Siswa mengerjakan tugas mandiri dengan menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru</p> <p>36. Siswa dalam kelompok memperoleh LKPD 3 tentang percobaan gaya gravitasi</p> <p>37. Siswa menyimak guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD</p> <p>38. Guru meminta siswa mendemonstrasikan untuk menjatuhkan beberapa benda seperti (pensil, uang logam, penghapus, kapas dan bola) dan meminta siswa melaporkan hasil demonstrasinya dalam bentuk voice note.</p> <p>39. Siswa bersama kelompok mendiskusikan hasil dari percobaan di wa grup</p> <p>40. Siswa menuliskan hasil percobaan pada kolom yang telah disediakan</p> <p>41. Siswa mengamati video manfaat gaya gravitasi di depan kelas</p> <p>42. Siswa memperhatikan video manfaat gaya gravitasi di dalam kehidupan sehari-hari dan mencatatnya dibuku catatan.</p> <p>43. Siswa memperoleh LKPD yang akan diisi setelah menonton video</p>	
--	--	--

45. Siswa menuliskan kesimpulan tentang manfaat gaya gravitasi dalam LKPD

***Langkah 6 : Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan***

46. Siswa menyimak penjelasan guru melalui video pembelajaran.

47. Guru mengoreksi hasil kerja siswa secara keseluruhan.

48. Siswa menyimak guru memberikan penanamansikap dan memberikan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan

***Langkah 7 : Melakukan assessment yang sebenarnya secara objektif***

49. Siswa menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan guru dengan teliti

Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa dengan bimbingan orangtua menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan</li><li>2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami dan dikirimkan melalui wa grup.</li><li>3. Siswa diberikan tindak lanjut berupa tugas dirumah</li><li>4. Siswa diberikan bahan-bahan untuk dibaca lebih lanjut.</li></ol>	<b>± 20 menit</b>
---------	--	-----------------------

	<p>6. Guru mengirimkan video lagu daerah “Kampung Nan Jauahdimato”</p> <p>7. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa melalui voice note.</p>	
--	---	--

## H. Penilaian:

### 1. Penilaian sikap

- a. Prosedur : Selama proses pembelajaran dan di luar proses pembelajaran
- b. Teknik : Non Tes
- c. Bentuk : Observasi
- d. Instrumen : Jurnal penilaian sikap

### 2. Penilaian Pengetahuan

- a. Prosedur : Sesudah pembelajaran
- b. Teknik : Tes tertulis
- c. Bentuk : Pilihan ganda dan Isian
- d. Instrumen : Soal-soal dan kunci jawaban (terlampir)

### 3. Penilaian Keterampilan

- a. Prosedur : Dalam proses pembelajaran
- b. Teknik : Non tes
- c. Bentuk : Observasi
- d. Instrumen : Rubrik penilaian

Padang, Agustus 2021  
Peneliti

Dr. Abna  
Hidayati,  
M.Pd



# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1



Satuan Pendidikan :  
SDN 08 Nanggalo  
Kelas / Semester :  
IV / 2  
Tema : 7. Indahya Keragaman di  
Negeriku  
Subtema : 3. Indahya  
Persatuan dan  
Kesatuan  
Negeriku  
Pembelajaran 1

Nama :  
Kelas/ Semester :  
Hari/Tanggal :

- A. Topik** : Kata-kata sulit dan gagasan pokok dalam teks  
**B. Tujuan** : Mengidentifikasi kata-kata sulit dan pengetahuan baru dalam teks !  
**C. Langkah kerja** :

Ayo Berdiskusi



1. Bacalah teks bacaan !
2. Temukanlah kata-kata sulit yang kamu temukan dalam bacaan yang dengan gaya , kemudian tuliskan lalu carilah artinya. Tuliskan dalam bentuk tabel !

No	Kata Sulit	Artinya
1	<b>Gaya</b>	
2	<b>Magnet</b>	

3	<b>Kutub</b>	
4	<b>Gravitasi</b>	

*3. Tuliskan pengetahuan baru yang ditemukan dalam teks bacaan !*



KUNCI JAWABAN  
LEMBAR KERJA  
PESERTA DIDIK 1

Satuan Pendidikan :  
SDN 08 Nanggalokelas  
/ Semester :  
IV / 2  
Tema : 7. Indahya Keragaman di  
Negeriku  
Subtema : 3. Indahya  
Persatuan dan  
Kesatuan  
Negeriku  
Pembelajaran 1

1. Kata-kata sulit dan artinya berdasarkan teks !

No	Kata Sulit	Artinya
1	<b>Gaya</b>	Dorongan atau tarikan yang akan menggerakkan benda bebas
2	<b>Magnet</b>	Setiap bahan yang dapat menarik logam Besi
3	<b>Kutub</b>	Ujung batang magnet yang mempunyai sifat menarik besi
4	<b>Gravitasi</b>	Kekuatan (gaya) tarik bumi

2. Pengetahuan baru berdasarkan teks !

1. Kata magnet berasal dari kata magnesia yaitu nama sebuahkota yang berada di Asia Tengah.
2. Benda yang dapat ditarik magnet disebut benda magnetis.
3. Benda yang tidak dapat ditarik magnet disebut nonmagnetis
4. Dua kutub sejenis di dekatkan akan tolak menolak
5. Dua kutub yang tidak sejenis

apabila didekatkan akan tarik  
menarik

6. Gaya tarik bumi disebut gaya gravitasi
7. Gravitasi adalah gaya tarik menarik yang terjadi antara semua partikel yang mempunyai massa di alam semesta



## LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Satuan Pendidikan :  
SDN 08 Nanggalo

Kelas / Semester :  
IV / 2

Tema : 7. Indahnya Keragaman di  
Negeriku


Subtema : 3. Indahnya  
Persatuan dan  
Kesatuan  
Negeriku

Pembelajaran 1

- A. Topik** : Gaya magnet
- B. Tujuan** : Menganalisis sifat-sifat gaya magnet
- C. Alat dan Bahan** : Magnet, pensil, peniti, kerikil, paku, daun, kertas, klip kertas

- D. Langkah kerja** :
1. Sediakan magnet batang
  2. Sediakan benda-benda seperti jarum pentul, peniti, pensil, kerikil, dandaun
  3. Dekatkan magnet pada benda-benda kecil tersebut
  4. Catatlah hasil pengamatan pada tabel yang tersedia, dengan memberikantanda ceklis (√)



Ayo Mencoba 

No	Nama Benda	Tertarik Magnet	Tidak Tertarik Magnet
1	Jarum pentul		
2	Pensil		
3	Peniti		
4	Kerikil		
5	Paku		
6	Daun		
7	Kertas		
8	Klip kertas		

Ayo Berdiskusi 

1. Benda apa yang dapat ditarik oleh magnet?

2. Benda apa saja yang tidak dapat ditarik oleh magnet?

3. Terbuat dari apakah benda-benda dapat ditarik oleh magnet?

4. Kesimpulan :



**KUNCI JAWABAN  
LEMBAR KERJA  
PESERTA DIDIK 2**

Satuan Pendidikan : SDN 08 Nanggalo

Kelas / Semester : IV / 2

Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 3.Indahnnya Persatuan dan KesatuanNegeriku

Pembelajaran

1

Hasil Percobaan

No	Nama Benda	Tertarik Magnet	Tidak Tertarik Magnet
1	Jarum pentul	✓	-
2	Pensil	-	✓
3	Peniti	✓	-
4	Kerikil	-	✓
5	Paku	✓	-
6	Daun	-	✓
7	Kertas	-	✓
8	Klip kertas	✓	-

1. Benda apa yang dapat ditarik oleh magnet? Jarum pentul, peniti, paku, klipkertas
2. Benda apa saja yang tidak dapat ditarik oleh magnet? Pensil, kerikil. Daun,kertas
3. Terbuat dari apakah benda-benda dapat ditarik oleh magnet? Logam danbesi
4. Kesimpulan : Benda-benda yang terbuat dari Logam dan besi dapatditarik oleh magnet (Jarum pentul, peniti, paku, klip kertas )

# LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3

Satuan Pendidikan :  
SDN 08 Nanggalo

Kelas / Semester :  
IV / 2

Tema : 7. Indahnnya Keragaman di  
Negeriku

Subtema : 3. Indahnnya  
Persatuan dan  
Kesatuan  
Negeriku

Pembelajaran 1

Nama Siswa : Kelas/ Semester :  
Hari/Tanggal :

- A. Topik** : Gaya magnet
- B. Tujuan** : Menganalisis sifat-sifat gaya magnet dan pengaruh gayamagnet terhadap perbedaan kutub

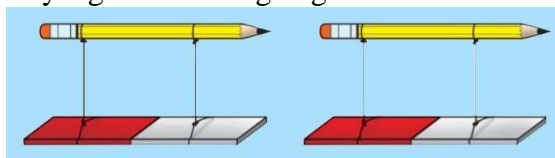
- C. Alat dan Bahan** : Dua Magnet batang  
: Benang kasar  
: Pensil 2 buah

- D. Langkah kerja** :

Ayo Mencoba

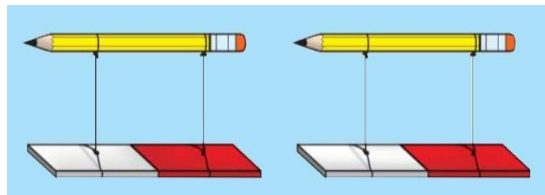


1. Ikatlah masing-masing magnet dengan dua utas benang kasar
2. Hubungkan tali pengikat tersebut dengan pensil, seperti yang terlihat dengan gambar

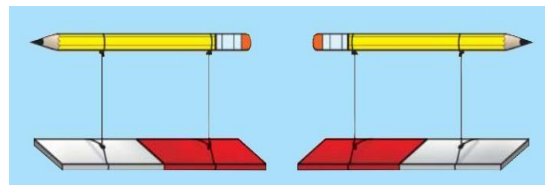


3. Angkatlah kedua magnet yang telah terikat dengan pensil olehmu dan salahseorang temanmu

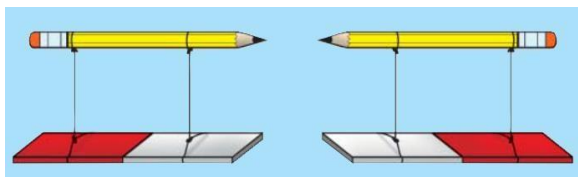
4. Dekatkan kutub utara magnet yang kamu pegang dengan kutub selatan magnet temanmu. Amatilah apa yang terjadi ?



5. Dekatkan kutub utara magnet yang kamu pegang dengan kutub utaramagnet temanmu. Amatilah apa yang terjadi ?



6. Dekatkan kutub selatan magnet yang kamu pegang dengan kutub selatan temanmu !



7. Tuliskan hasil pengamatanmu pada tabel berikut

No.	Jika didekatkan antara	Menarik	Menolak
1.	Kutub utara dengan kutub selatan	✓	—
2.	Kutub utara dengan kutub utara	.....	.....
3.	Kutub selatan dengan kutub selatan	.....	.....
4.	Kutub selatan dengan kutub utara	.....	.....

8. Simpulkan hasil pengamatanmu, kemudian presentasikan di depan kelas !





KUNCI  
JAWABAN LEMBAR  
KERJA PESERTA  
DIDIK 3

Satuan Pendidikan :  
SDN 08 Nanggalo  
Kelas / Semester :  
IV / 2  
Tema : 7. Indahnya Keragaman di  
Negeriku  
Subtema : 3. Indahnya  
Persatuan dan  
Kesatuan  
Negeriku  
Pembelajaran 1

1. Hasil Pengamatan

No.	Jika didekatkan antara	Menarik	Menolak
1.	Kutub utara dengan kutub selatan	✓	-
2.	Kutub utara dengan kutub utara	..... -.....	..... ✓.....
3.	Kutub selatan dengan kutub selatan	..... -.....	..... ✓.....
4.	Kutub selatan dengan kutub utara	..... ✓.....	.....

2. Kesimpulan

- a. Jika kutub senama (Selatan dengan Selatan / Utara dengan Utara)  
Di dekatkan akan tolak menolak
- b. Jika kutub tidak senama di dekatkan akan tarik menarik



Satuan Pendidikan : SDN 08 Nanggalo

Kelas / Semester : IV / 2

Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema: 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Pembelajaran 1

Nama Siswa : Kelas/ Semester :

Hari/Tanggal :

**A. Topik** : Gaya Gravitasi

**B. Tujuan** : Membuktikan adanya gaya gravitasi

**C. Alat dan Bahan** : Uang Logam, Bola, Pensil, Penghapus dan Kapas

**D. Langkah kerja** :

1. Ambil satu per satu benda, kemudian benda tersebut di jatuhkan ke lantai
2. Siswa dalam kelompok mengamati apa yang tgerjadi terhadap bendatersebut
3. Diskusikan dengan teman di dalam kelompokmu ,  
Tuliskan hasil percobaandi dalam tabel.
4. Kemudian tuliskanlah kesimpulan dari hasil percobaan tersebut !

**Kesimpulan :**



KUNCI  
JAWABAN LEMBAR  
KERJA PESERTA DIDIK 4

Satuan Pendidikan : SDN 08 NanggaloKelas /  
Semester : IV / 2  
Tema : 7. Indahnya Keragaman di Negeriku  
Subtema : 3. Indahnya Persatuan dan KesatuanNegeriku

Pembelajaran 1

1. Hasil Percobaan

No.	Bahan	Hasil
1.	Uang logam	Jatuh ke bawah
2.	Bola	Jatuh ke bawah
3.	Pensil	Jatuh ke bawah
4.	Penghapus	Jatuh ke bawah
5.	Kapas	Jatuh ke bawah

2. Kesimpulan :

Setiap benda yang dilemparkan ke atas akan  
kembali jatuh ke bawah