

**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**

2022

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 Kepala
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	AULIA ZIQRI	19004095/2019	Teknologi Pendidikan
2	AWANI RAHMAN	19004097/2019	Teknologi Pendidikan

Institusi Mitra

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

Mengetahui,
Dekan FIP UNP
(Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd)
NIP/NIK 196303201988031002

Padang, 20-11-2022
Ketua,

(Dr. Abna hidayati, S.Pd, M.pd)
NIP/NIK 198301262008122002

Menyetujui,
Ketua LP2M UNP

(Yohandri, M.Si. Ph.D)
NIP/NIK 19780725 200604 1 003

DAFTAR ISI

SAMPUL MUKA PROPOSAL

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

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan desain pembelajaran online dengan mengintegrasikan autentik learning and realworld activity. Pembelajaran authentic dan real world salah satunya dapat meningkatkan pembelajaran bermakna bagi siswa dan berdampak pada peningkatan kompetensinya. Selama ini survey menjelaskan 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 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 and 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. Penelitian berada pada TKT 1 dan 2 yakni memformulasi konsep model dan aplikasinya pada sampel terbatas. **Tahun II**, tahapan penelitian dilanjutkan dengan menguji efektivitas model pembelajaran online yang dihasilkan dengan responden 30 siswa SD adapun tahapannya yakni 1) ujicoba one to one, kelompok kecil dan kelompok besar, 2) merevisi model, 3) menghasilkan model online final. Ujicoba dilakukan dengan quasy experiment pretest dan post test dan data diolah dengan SPSS dengan analisis t test. Produk penelitian berupa model yang sudah direvisi. Penelitian berada pada TKT 3 yakni pada tahap pembuktian konsep (*proof of concept*) fungsi atau karakteristik penting secara analitis dan eksperimental model pembelajaran online yang telah teruji validitas, praktikalitas dan efektivitasnya.

Penelitian pada **tahun I** sudah berhasil melahirkan produk berupa buku model pembelajaran online mengintegrasikan authentic learning and real world activity yang sudah di HKI dengan nomor EC00202143293, 1 September 2021 dan media interaktif dengan aplikasi macromedia sebagai sumber belajar online. Luaran penelitian sudah accepted dan pada tahap penerbitan pada International Journal of interaktif mobiles technologies (IJIM) dan satu artikel yang sudah accepted dan menunggu publish pada prosiding terindeks scopus pada ISODEL 2021. Penelitian pada **tahun 2** sudah diterapkan model dan mengaplikasikan produk penelitian dan ditargetkan menghasilkan model yang sudah teruji efektivitasnya dan HKI, serta publikasi pada jurnal IJIM dan prosiding terindek pada seminar internasional di Progres in Social Science Humanities and education research Symposium yang diselenggarakan LP2M UNP dan International Conference on Research and Learning of physics- UNP dengan scopus index serta buku berjudul pengembangan model pembelajaran online yang sudah diterbitkan pada penerbit prenatal.

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. 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, syintaks, 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, syintaks, 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 industri 4.0. Pembelajaran online pada hakekatnya merupakan proses pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi internet dalam pembelajaran, baik berlangsung secara synchronous maupun secara asynchronous [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 understanding 2. skills, especially analytical and critical thinking 3. 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 kritis *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 konsepsi 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 Autentik 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. Sebagai contoh dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa global saat ini.

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 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:

1. Jobshett
2. Proyek pembelajaran
3. Problem and Sollution

Rancangan tugas yang didesain dengan pendekatan authentic dan realworld activities sangat memungkinkan siswa dapat memiliki pemahaman yang maksimal dalam pembelajaran.

BAB III

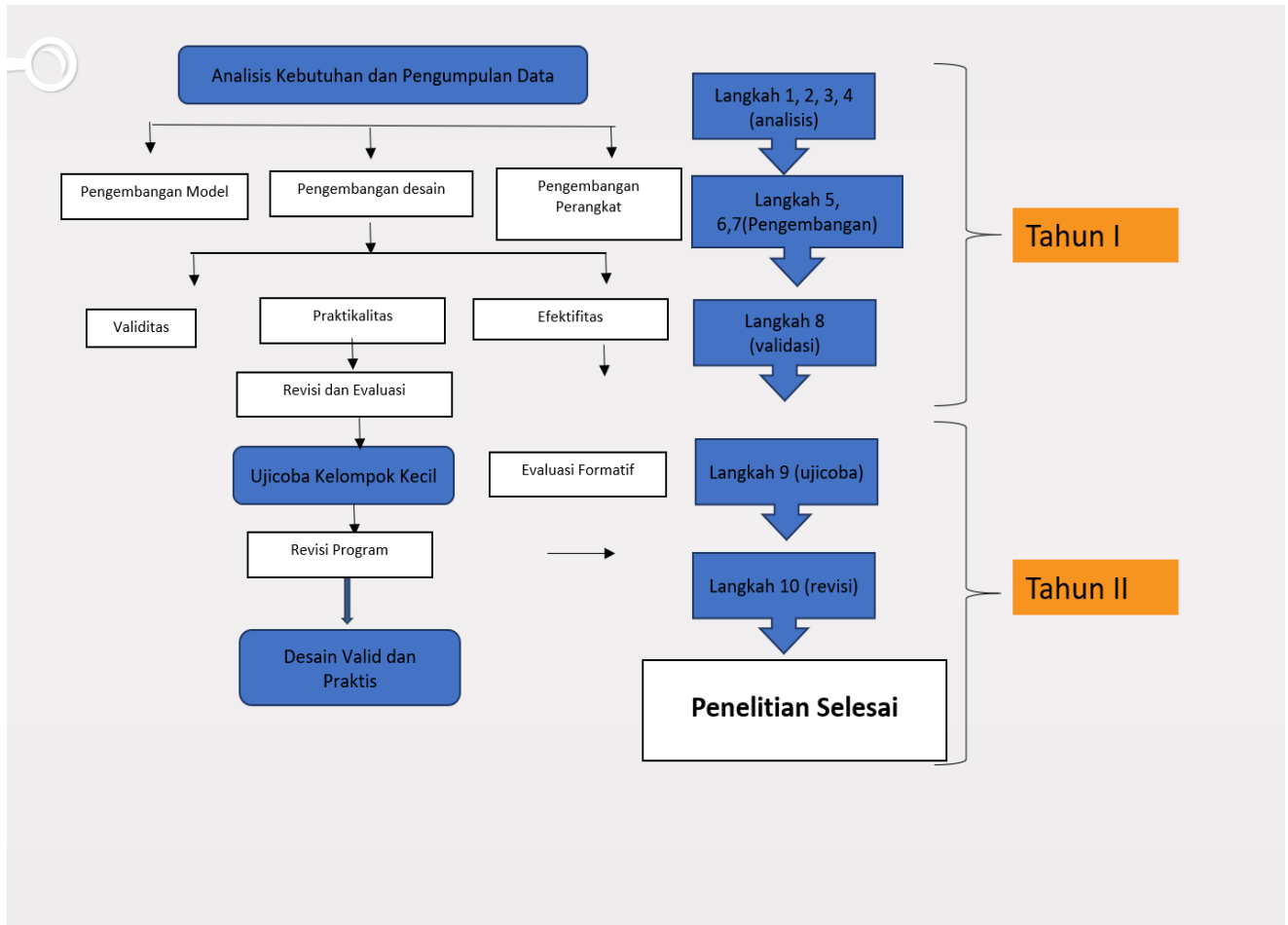
METODE PENELITIAN

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 16 Timbalun Kota Padang

2. Diagram alir penelitian

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



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

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 syntaks, 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
8. Mengembangkan instrument validasi yang terkait content dan pengalaman belajar dan memvalidasi buku model, buku siswa dan buku guru yang dihasilkan kepada ahli model, content dan Bahasa. Luaran berada pada TKT 1 dan 2
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 buku siswa 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 Analis 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 desain pembelajaran online	Studi literatur	Data deskriptif

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.

Bentuk desain dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Desain Penelitian *One group pretest-posttes design*

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
		X ₂	

(Sumber : Sugiyono 2012 :116)

Keterangan:

O₁ = *Pretest* awal grup Eksperimen

O₂ = *Posttest* grup Eksperimen

X₁ = Perlakuan grup Eksperimen dengan desain konvensional

X₂ = Perlakuan grup Eksperimen dengan desain online mengintegrasikan authentic dan real world activities.

3. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV SD. Adapun lokasi penelitian adalah SDN 08 Nanggao 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. 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.

Adapun subjek ujicoba dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Ujicoba	Jumlah	Kelas	Analisis
1	One to one	3	IV	Presentase
2	Kelompok kecil	5	IV	Presentase
3	Kelompok besar	25	IV	Uji beda

Pada ujicoba kelompok besar dilakukan dengan cara eksperiment pretest dan posttest pada suatu kelompok kelas yang menguji efektivitas apakah desain pembelajaran yang telah dirancang dapat berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

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. Berdasarkan ujicoba yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan analisis hipotesis penelitian dengan terlebih dahulu menguji normalitas dan uji homogenitas variansi. Uji hipotesis dengan menggunakan rumus t dengan taraf nyatanya (α) = 0.05. Jika hasil perhitungan $n_1=n_2$, data normal, dan variansi homogen, maka uji-t menggunakan rumus *Polled Varians* statistik parametrik (Sugiyono, 2013:138).

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- X_1 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen 1
- X_2 = Nilai rata-rata kelompok eksperimen 2
- n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen 1
- n_2 = Jumlah sampel kelompok eksperimen 2
- S_1^2 = Varian kelompok eksperimen 1
- S_2^2 = Varian kelompok eksperimen 2

Jika telah diperoleh data dan berpengaruh secara signifikan selanjutnya dilakukan tahapan akhir dari penelitian ini yakni evaluasi formatif dan revisi terhadap produk yang dihasilkan.

BAB IV

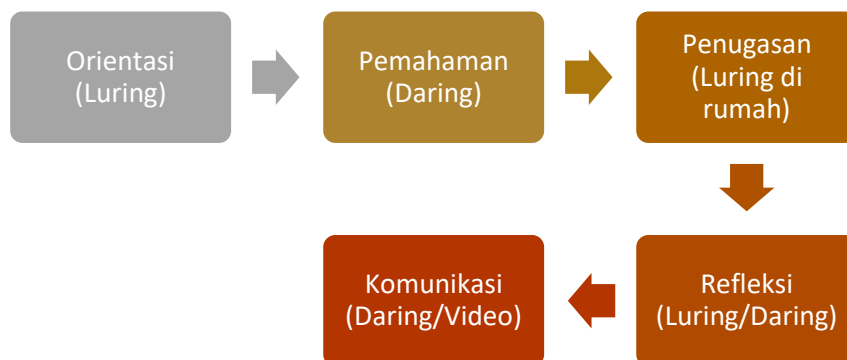
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan desain pembelajaran online menggunakan pendekatan authentic dan realworld activities pada tahun 1 sudah berhasil mengembangkan model pembelajaran yang sudah divalidasi ahli media dan model pembelajaran. Selanjutnya pada bagian ini akan dilakukan implementasi yang dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam mengimplementasikan model yakni:

1. Mempersiapkan prosedur implementasi model pembelajaran seperti perangkat pembelajaran berupa RPP, media pembelajaran dan alat lainnya yang diperlukan.
2. Berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai implementasi produk yang dikembangkan.
3. Melakukan implementasi produk penelitian.
4. Mempersiapkan soal tes kemampuan pemecahan masalah berupa soal objektif dan esai beserta kunci jawaban.
5. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran online.
6. Mengevaluasi hasil belajar siswa dengan alat pengumpul data berupa tes objektif dan esai.
7. Menganalisis hasil tes tersebut dengan Teknik analisis data dengan menggunakan t-tes. Namun sebelum data analisis dengan t-tes dilakukan terlebih dahulu uji homogenitas dan uji normalitas.
8. Menginterpretasikan hasil analisis data dan menetapkan kesimpulan hasil penelitian.

Implementasi produk penelitian dilakukan di kelas IV SDN 16 Timbalun Kota Padang pada awal Agustus 2022. Peneliti bekerjasama dengan mitra yakni guru yang berada di sekolah untuk mengimplementasikan desain pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahapan mengikuti prosedur berikut yakni:



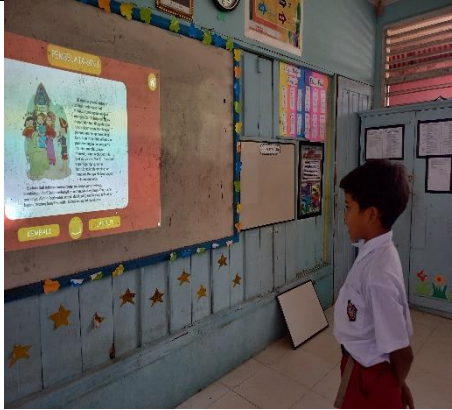
Gambar 2. Sintaks Model Pembelajaran Online

Tahap pertama guru memberikan orientasi materi yang dilakukan secara luring di depan kelas. Dalam desainnya dapat juga dilakukan secara daring melalui aplikasi zoom meeting. Selanjutnya tahapan pemahaman peserta didik yang dilakukan di rumah. Peserta didik dapat memahami dan mengerjakan tugas yang diberikan melalui media interaktif yang sudah dirancang di rumah. Selanjutnya tahap presentasi melalui video pembelajaran ataupun secara luring. Tahap terakhir adalah melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Tahapan implementasi dapat dilihat dalam tabel berikut:

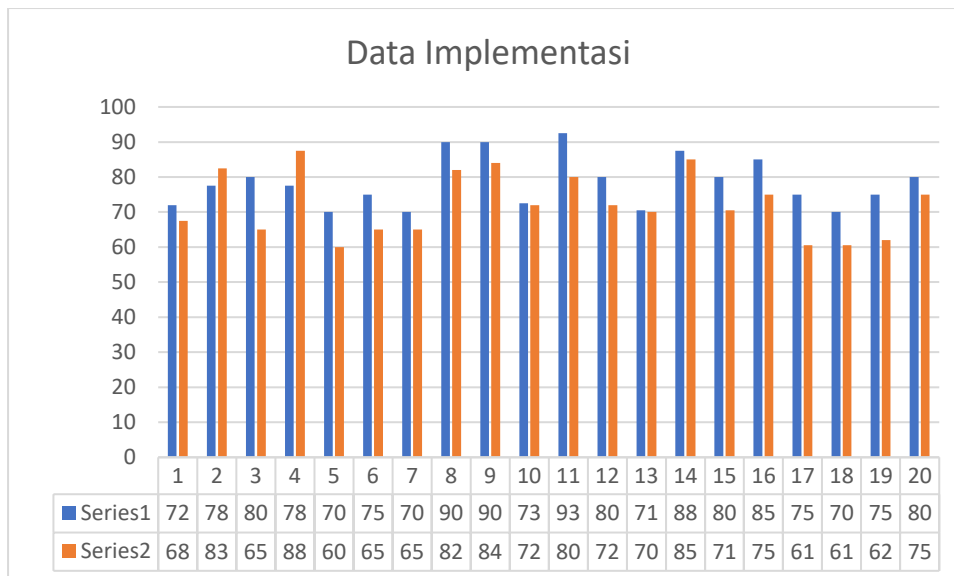
Tabel. Implementasi Model

Tahapan implementasi	Kegiatan
Orientasi	
Tahap Pemahaman dan Penugasan dilakukan di rumah/sekolah	

Tahap Komunikasi	
Tahap refleksi dan evaluasi	

Untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan maka dilakukan tes akhir dan membandingkannya dengan produk yang akan dikembangkan.

A. Peningkatan Pengetahuan



Gambar 3. Data Hasil Implementasi

Gambar di atas menunjukkan bahwa hasil penilaian pengetahuan diperoleh informasi bahwa nilai siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Hal ini karena siswa banyak memperoleh informasi melalui pembelajaran dan media interaktif yang diberikan kepada peserta didik. Data statistic menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata yakni sebelum perlakuan yakni 72,05 dan setelah perlakuan yakni 78,5. Data statistic ditunjukkan pada tabel berikut:

Statistics			
		Post	Pre
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		78.5000	72.0500
Std. Deviation		7.22022	8.96616
Variance		52.132	80.392
Minimum		70.00	60.00
Maximum		92.50	87.50

Selanjutnya dilakukan uji paired samples test sebagai berikut:

Paired Samples Test								
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	Pre - Post	-6.45000	6.38646	1.42806	-9.43895	-3.46105	-4.517	.000

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre test dan post tes peserta didik. Jadi terdapat perbedaan yang bermakna antara penggunaan model pembelajaran yang dilakukan pada kelas uji coba. Peneliti selanjutnya mencoba mengeksplor mengenai peningkatan aktivitas yang diperoleh setelah diimplementasikan model pembelajaran yang dikembangkan.

B. Peningkatan Keterampilan

Model pembelajaran yang mengintegrasikan authentic dan real world activities dapat meningkatkan keterampilan siswa.

Data diolah dengan teknik presentase dan dianalisis dengan menggunakan SPSS. Aktivitas siswa dihitung persentasinya dengan rumus:

$$\text{Persentasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria persentasi aktivitas siswa yaitu:

0% - 24,99%: Keaktifan siswa rendah

25% - 49,99%: Keaktifan siswa sedang

50% - 74,99%: Keaktifan siswa tinggi

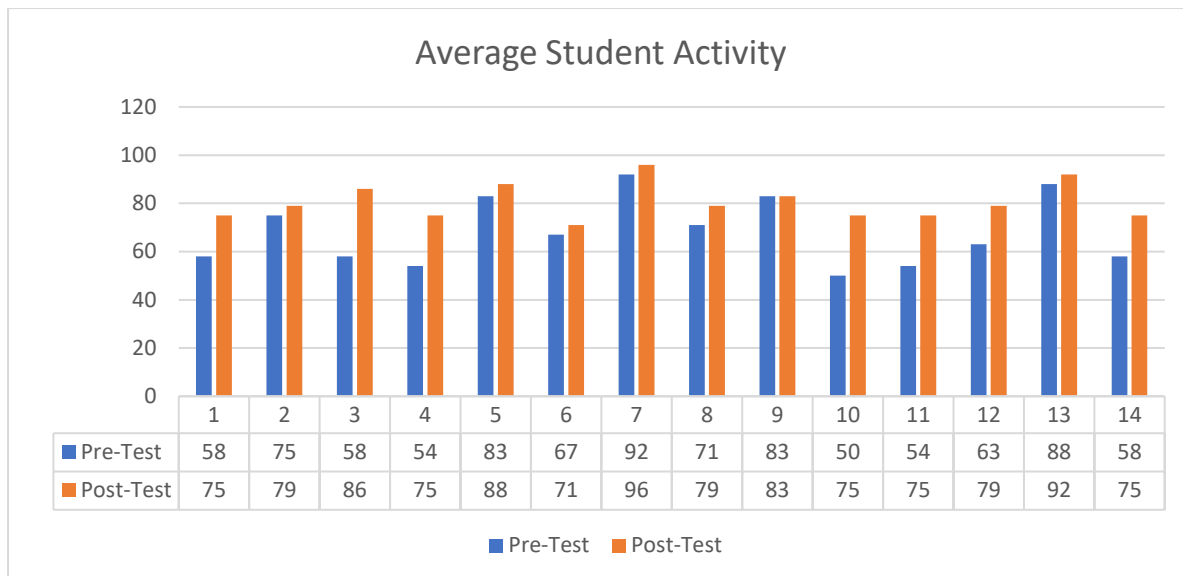
75% - 100%: Keaktifan siswa sangat tinggi (Yonny dkk 2010: 175)

Pretest dilakukan dengan pembelajaran konvensional yaitu guru dominan memberikan informasi kepada siswa, kemudian diberi perlakuan dengan desain pembelajaran online menggunakan pendekatan pembelajaran otentik dengan tahapan pembelajaran online dan offline. Terdapat perbedaan rata-rata aktivitas siswa sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Data tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel . Student Activities

Indicator	Pretest	Posttest
Give the statement, answered the question	v	v
Doing assignment	v	v
Do the task clearly	v	v
Submitted the task ontime	v	v
Making a report	v	v
Presenting the task	v	v

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh informasi bahwa aktivitas yang dilakukan peserta didik pada kedua model pembelajaran yakni memberikan pertanyaan dan jawaban, mengerjakan tugas, mengerjakan tugas dengan jelas, memasukkan tugas tepat waktu, membuat laporan dan membuat presentasi. Selanjutnya dicari perbedaan nilai rata-rata aktivitas peserta didik sebagai berikut:



Gambar 4. Average Student Activity.

Berdasarkan nilai rata-rata perolehan siswa di atas, terdapat peningkatan aktivitas dari pretest dan posstest.

Selanjutnya dilakukan uji statistic dengan SPSS

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	14	50.00	92.00	68.1429	13.93864
Posttest	14	18.00	96.00	78.1429	18.33809
Valid N (listwise)	14				

Data selanjutnya diolah dengan menggunakan uji t

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Mean	Lower	Upper			
air 1	Pretest - Posttest	-10.00000	17.16884	4.58857	-19.91300	.08700	-2.179	13	.048

Gambar 5. Paired Differences

Berdasarkan gambar di atas, maka hasil penghitungan sig (2-tailed) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara data pretest dan posttest, yakni 0,048 lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti bahwa aktivitas siswa pada tahap pretest berbeda dan mengalami peningkatan dengan aktivitas posttest.

Pembahasan

Desain pembelajaran online dengan menggunakan pendekatan authentic dan realworld activities dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena pembelajaran yang diberikan menarik bagi siswa dan siswa terlibat langsung di dalamnya. Aktivitas pembelajaran online dengan desain authentic dirancang

dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Percobaan pembelajaran yang dilakukan dirancang dengan aktivitas yang akrab dengan lingkungan siswa. Pada tahap ujicoba dalam penelitian ini adalah gaya gravitasi. Pada aktivitasnya siswa diminta untuk mengamati benda yang jatuh ke bawah akibat adanya gaya gravitasi. Selanjutnya pada tahap pembuatan laporan dan membuat tugas siswa dipandu dengan lembar kerja peserta didik (worksheet) sehingga siswa dapat lebih mudah memahami aktivitasnya. Pembelajaran otentik menekankan pada aktivitas belajar yang berbasis dunia nyata, seperti: penyelesaian masalah menggunakan solusi yang dirumuskan siswa, role play, problem-based activities, dan studi kasus[5][6][7]. Pembelajaran Authentic harus disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dalam lingkungan profesional dimana mereka akan menerapkan ilmu yang diperoleh[8][9]. Melalui pembelajaran Authentic, siswa difasilitasi untuk belajar konsep, fakta, serta konteks keilmuan dan sosial dari bidang yang mereka pelajari[10]. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri peserta didik (fisik dan non fisik) dan kebermaknaannya bagi diri dan kehidupannya saat ini dan masa yang akan datang. Joyce dan weil dalam Trianto mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBM) atau problem based instruction (PBI), penggunaannya untuk menumbuhkan dan mengembangkan berpikir tingkat tinggi dalam situasi-situasi berorientasi masalah, mencakup belajar bagaimana belajar (learning how to learn). Model ini dikenal dengan nama lain, seperti project based teaching, authentic learning, atau anchored instruction. Menurut definisi, "belajar otentik" berarti pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata dan proyek-proyek dan yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan membahas masalah-masalah ini dengan cara yang relevan untuk mereka.

Otentik belajar juga merupakan pendekatan untuk pembelajaran yang kokoh didasarkan pada penelitian tentang belajar dan kognisi. Satu secara luas teori belajar diadakan, konstruktivisme, mendalilkan bahwa peserta didik belajar terbaik dengan terlibat dalam tugas-tugas belajar otentik, dengan mengajukan pertanyaan, dan dengan menggambarkan pada pengalaman masa lalu. Singkatnya, untuk belajar terjadi bagi peserta didik, itu harus dilakukan dengan cara dan di tempat yang relevan dengan "nyata" kehidupan mereka, baik di dalam maupun di luar kelas. Pembelajaran otentik (authentic learning) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menggali, mendiskusikan, dan membangun secara bermakna konsep-konsep dan hubungan-hubungan, yang melibatkan masalah nyata dan proyek yang relevan dengan peserta didik. Istilah 'otentik' berarti asli, sejati, dan nyata.

Pembelajaran ini dapat digunakan untuk peserta didik pada semua tingkatan kelas, maupun peserta didik dengan berbagai macam tingkat kemampuan. Belajar otentik merupakan pendekatan pedagogis yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, berdiskusi, dan penuh arti membentuk konsep dan hubungan dalam konteks yang melibatkan dunia nyata masalah dan proyek-proyek yang relevan dengan peserta didik. Istilah yang otentik didefinisikan sebagai asli, benar, dan nyata. Jika belajar adalah otentik, maka peserta didik harus terlibat dalam masalah belajar asli yang mendorong kesempatan bagi mereka untuk membuat koneksi langsung antara material baru yang sedang dipelajari dan pengetahuan mereka sebelumnya. Jenis pengalaman akan meningkatkan motivasi peserta didik. Peserta didik harus mampu menyadari bahwa prestasi mereka peregangan luar dinding kelas. Mereka membawa ke pengalaman kelas, pengetahuan, keyakinan, dan keingintahuan dan belajar otentik menyediakan sarana untuk menjembatani elemen-elemen dengan kelas belajar.

Peserta didik tidak lagi hanya mempelajari fakta-fakta hafalan dalam situasi abstrak atau buatan, tetapi mereka pengalaman dan informasi digunakan dalam cara-cara yang didasarkan pada realitas. Kekuatan sebenarnya dari pembelajaran otentik adalah kemampuan untuk secara aktif melibatkan peserta didik dan menyentuh motivasi intrinsik mereka. Instruksi Otentik akan mengambil bentuk yang jauh berbeda daripada metode tradisional pengajaran. Pembelajaran otentik memiliki beberapa karakteristik:

- 1) Belajar adalah berpusat pada tugas-tugas otentik yang menarik bagi peserta didik.
- 2) Peserta didik terlibat dalam eksplorasi dan penyelidikan.
- 3) Belajar, paling sering, adalah interdisipliner.
- 4) Belajar sangat erat hubungannya dengan dunia di luar dinding kelas.
- 5) Peserta didik menjadi terlibat dalam tugas-tugas kompleks dan- order kemampuan berpikir lebih tinggi, seperti menganalisis, sintesis, merancang, memanipulasi dan mengevaluasi informasi.
- 6) Peserta didik menghasilkan produk yang bisa dibagi dengan pemirsa di luar kelas.
- 7) Belajar adalah peserta didik didorong dengan guru, orang tua, dan para ahli di luar semua membantu pembinaan dalam proses pembelajaran.
- 8) Pembelajar menggunakan perancah teknik.
- 9) Peserta didik memiliki peluang untuk wacana sosial.

Prinsip pembelajaran authentic leaning Pengalaman belajar otentik menganut prinsip yaitu: 1) Ruang kelas berpusat pada kelas pelajar Sekolah memperhatikan apa yang peserta didik bawa ke dalam kelas, masing-masing pengetahuan, keterampilan, sikap, dan keyakinan. Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan, terlibat dalam wacana sosial, dan menemukan jawaban mereka sendiri. 2) Peserta didik adalah pembelajar aktif. Sama seperti peran perubahan guru, peran

peserta didik harus berubah sehingga mereka melakukan lebih dari pasif, duduk dan mendengarkan ceramah guru mereka. Mereka harus menjadi peserta aktif dalam proses pembelajaran, dengan menulis, membahas, menganalisis dan mengevaluasi informasi. Singkatnya, peserta didik harus mengambil tanggung jawab lebih untuk pembelajaran mereka sendiri, dan menunjukkan kepada guru mereka dengan cara lain dari pada ujian. 3) Menggunakan tugas yang otentik. Ini mungkin tampak jelas, tetapi pengalaman belajar otentik harus menggabungkan tugas-tugas otentik. Ini adalah tugas yang sebisa mungkin memiliki "dunia nyata" yang berkualitas untuk peserta didik menemukan orang yang relevan dengan kehidupan mereka.

Pembelajaran authentic learning memiliki Ciri-ciri antara lain:

- 1) Pembelajaran otentik sangat berbeda dengan metode-metode pembelajaran yang tradisional. Ciri-ciri pembelajaran otentik: Belajar berpusat pada tugas-tugas otentik yang menggugah rasa ingin tahu peserta didik. Tugas otentik berupa pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik.
- 2) Peserta didik terlibat dalam kegiatan menggali dan menyelidiki.
- 3) Belajar bersifat interdisipliner.
- 4) Belajar terkait erat dengan dunia di luar dinding ruang kelas.
- 5) Peserta didik mengerjakan tugas rumit yang melibatkan kecakapan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mensintesis, merancang, mengolah dan mengevaluasi informasi.
- 6) Peserta didik menghasilkan produk yang dapat dibagikan kepada audiens di luar kelas.
- 7) Belajar bersifat aktif dan digerakkan oleh peserta didik sendiri, sedangkan guru, orangtua, dan narasumber bersifat membantu atau mengarahkan.
- 8) Guru menerapkan pemberian topangan (scaffolding), yaitu memberikan bantuan seperlunya saja dan membiarkan peserta didik bekerja secara bebas manakala mereka sanggup melakukannya sendiri.
- 9) Peserta didik berkesempatan untuk terlibat dalam wacana dalam masyarakat.
- 10) Peserta didik bekerja dengan banyak sumber.
- 11) Peserta didik seringkali bekerja bersama dan mempunyai kesempatan luas untuk berdiskusi dalam rangka memecahkan masalah.

Strategi pembelajaran otentik dibangun melalui 5 komponen utama dalam proses belajar mengajarnya. Komponen pertama *higher order thinking* menuntut siswa berfikir untuk membangun pengetahuannya dari informasi yang diterima sehingga siswa dapat menarik kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Komponen kedua *depth of knowledge* menuntut siswa memahami konsep dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya untuk membentuk

pengertian dari apa yang telah dipelajari. Komponen ketiga *connectedness to the world beyond the classroom* menuntut pembelajaran yang menjelaskan hubungan antara apa yang akan dipelajari dengan dunia nyata siswa. Komponen keempat *substantive conversation*, dimana pembelajaran melibatkan interaksi dan diskusi antar siswa dan antar siswa dengan guru. Dan kelima komponen *social support for student achievement*, dimana partisipasi siswa selama proses pembelajaran akan diberikan dukungan sosial.

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. Sebagai contoh dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai Bahasa global saat ini. 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 kelas 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).

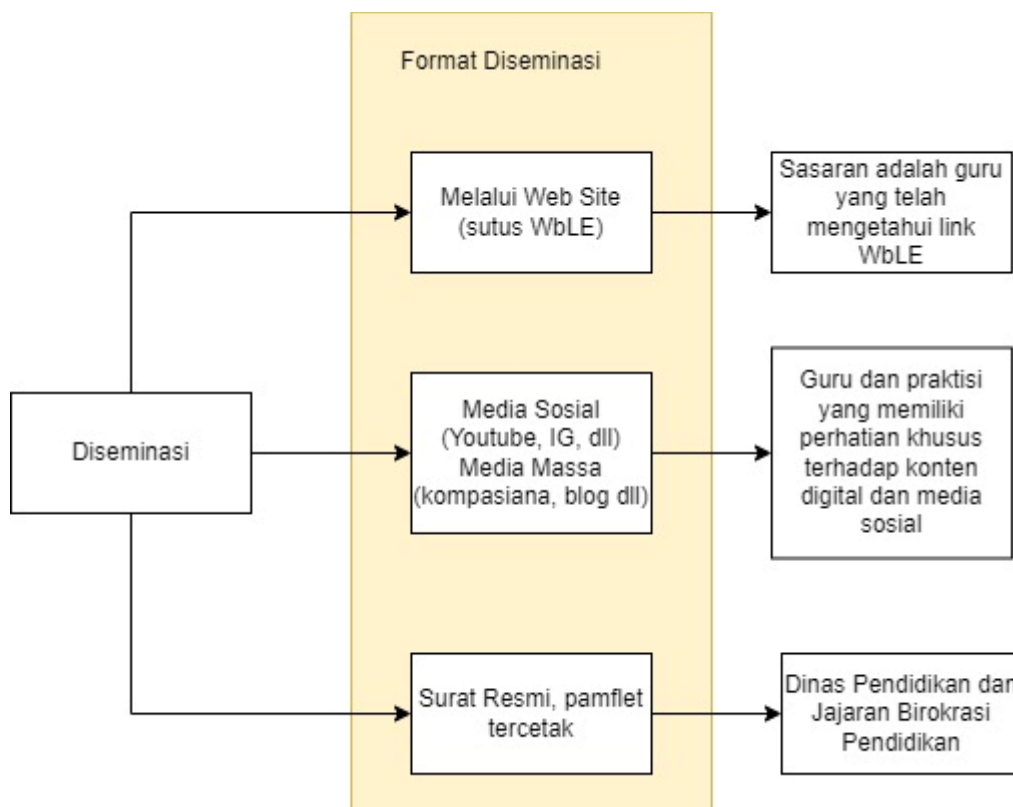
Bagi banyak siswa dan guru lulus ujian adalah tanda memiliki pengetahuan yang relevan. meskipun lulus ujian sampai batas tertentu dapat menunjukkan keberhasilan siswa di sekolah, namun siswa mungkin masih belum memiliki kemampuan untuk menggunakan alat konseptual domain dalam konteks baru. Dengan demikian, 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. Model pembelajaran online berbasis authentic dan real world activities

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa lebih meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, khususnya di abad 21.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selanjutnya dilakukan revisi dan tahapan desiminasi produk yang dikembangkan. Tahapan revisi ini merupakan hasil revisi akhir produk akhir yang dikembangkan. Adapun tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Merevisi produk yang dikembangkan berdasarkan hasil implementasi. Pada bagian ini akan dilakukan analisis dan pengecekan terhadap tahapan-tahapan pengembangan model yang dikembangkan.
2. Melakukan desiminasi terhadap produk yang dihasilkan. Model pembelajaran yang sudah dikembangkan tersebut sudah revisi untuk selanjutnya dilakukan desiminasi. Adapun desain desiminasi produk dilakukan melalui penulisan artikel untuk dimuat pada jurnal ilmiah, media social, pertemuan-pertemuan ilmiah dan lainnya.

Adapun tahapan desiminasi sebagai berikut:



Bagian penting dari tahapan ini adalah melakukan desiminasi secara masiv dengan harapan bahwa tenaga pendidik dapat merubah mindsetnya untuk menggunakan model pembelajaran online. Peneliti dalam hal ini sudah berhasil mengembangkan model dan menghasilkan media interaktif yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

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. Penelitian yang dilakukan sudah berhasil menghasilkan produk berupa model pembelajaran online yang siap untuk diimplementasikan kepada peserta didik untuk mendukung pembelajarannya.
2. Pada implementasi dilakukan dengan mempersiapkan rancangan pembelajaran, prosedur dan media yang digunakan.
3. Hasil implementasi menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan model dengan hasil belajar setelah memanfaatkan model pembelajaran.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan sehingga direkomendasikan model pembelajaran online ini agar bisa digunakan guru dalam pembelajarannya.

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

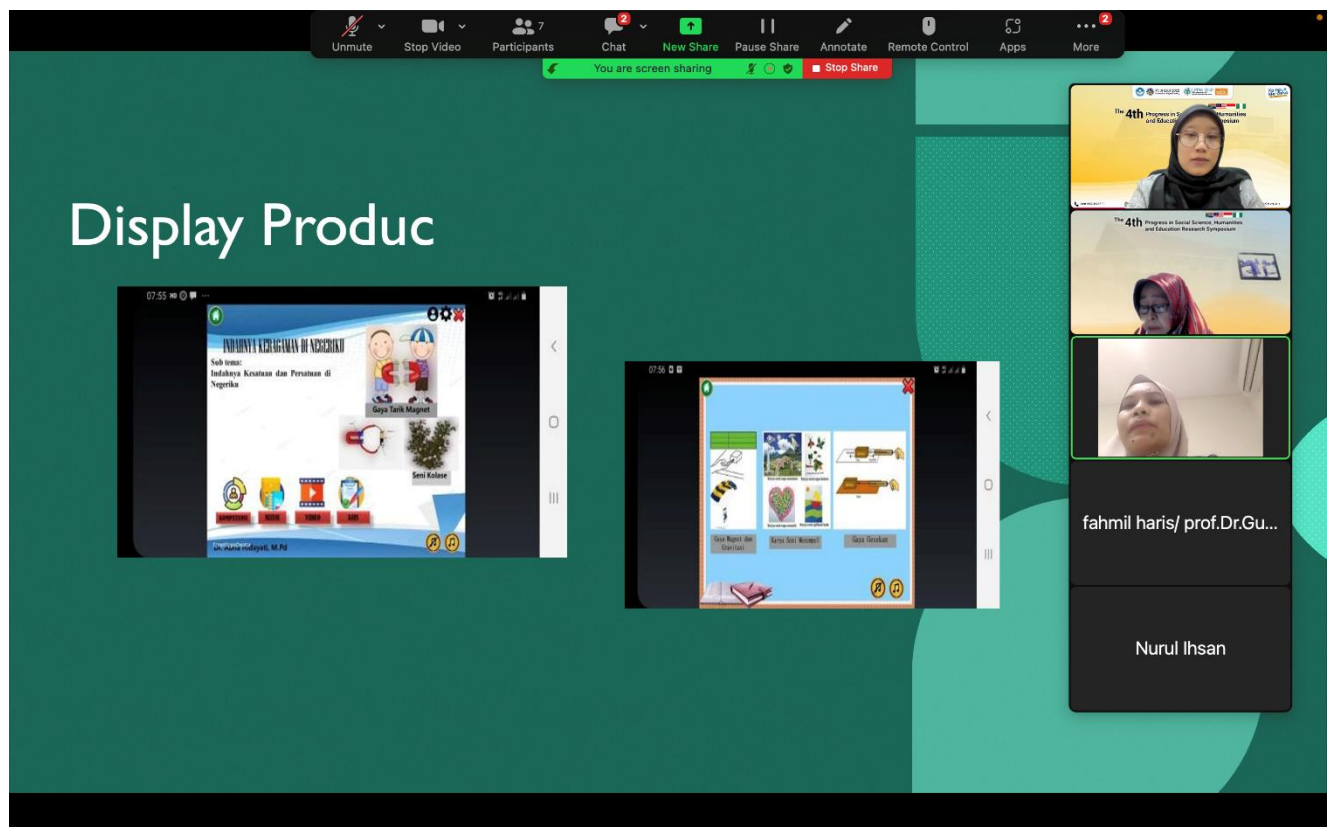
- [1] M. Fukuyama, "Society 5.0: aiming for a new human-centered society," *Japan SPOTLIGHT*, vol. 27, no. July / August, pp. 47–50, 2018.
- [2] N. Busadeea and P. Laosinchaib, "Authentic problems in high school probability lesson: Putting research into practice," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 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,” vol. 1, no. 3, pp. 1–9, 2021.
- [17] U. R. Bentri Alwen, Zelhendri Zen, “Formulasi Strategi Penerapan Blended Learning dalam Implementasi Kurikulum di Jurusan KTP FIP UNP,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 1981.
- [18] A. Bentri, A. Hidayati, and U. Rahmi, “The Problem Analysis in Applying Instrument of Authentic Assessment in 2013 Curriculum,” *Int. J. Sci. Res.*, vol. 5, no. 10, pp. 1008–1012, 2016, doi: 10.21275/ART20162293.
- [19] D. P. Sari and A. Hidayati, “Effect OF PJBL Model And Premery Knowledge On Critical Thingkin Skills Of Grade IV Students of Kartika Elementery School 1-11 Kota Padang,” vol. 1, no. 1, pp. 205–210, 2018.

Lampiran Penelitian

Luaran Prosiding terindek scopus sudah presentasi



Need Assesment

Observation Item	Percentage
Teacher sent assignments	90%
Teacher sent learning materials	90%
Teachers used video media	60%
Teachers created designed media by themselves	20%
Online assessment	20%

Validation and Practicality

- The results of expert validation obtained an average of 4.7 of 5 scale meaning that the designed multimedia learning was valid and can be used as a learning medium for elementary school students.
- The result of the practicality test is 4.7 of 5 scale meaning that the product was practical so much to be able to use by teachers in learning process.

Unmute

Stop Video

Participants

Chat

New Share

Pause Share

Annotate

Remote Control

Apps

More

You are screen sharing

Stop Share

Display Produc

07:55



07:56





Moderator 4 Berru Amalianita



R 4 Agustina



Mute

fahmil haris/ prof.Dr.Gu...

fahmil haris/ prof.Dr.Gusril

Nurul Ihsan

←

⚠

CC

⋮

→

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 Lapai 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 Lapai Padang, Padang, SUMATERA BARAT, 25142

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**

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

Tanggal dan tempat diumumkan 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.

Buku Model



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 lapangan 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 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 indivual 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.

Aktivitas belajar otentik

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 kombinatoris 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 sebayaterus 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 ketemampilan dalam menyelesaikan masalah dan keterampilan praktis yang dibutuhkan sesuai dengan bidangnya masing-masing.

2. Proyek Pembelajaran

Proyek pembelajaran bermakna siswa

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 penilaian 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

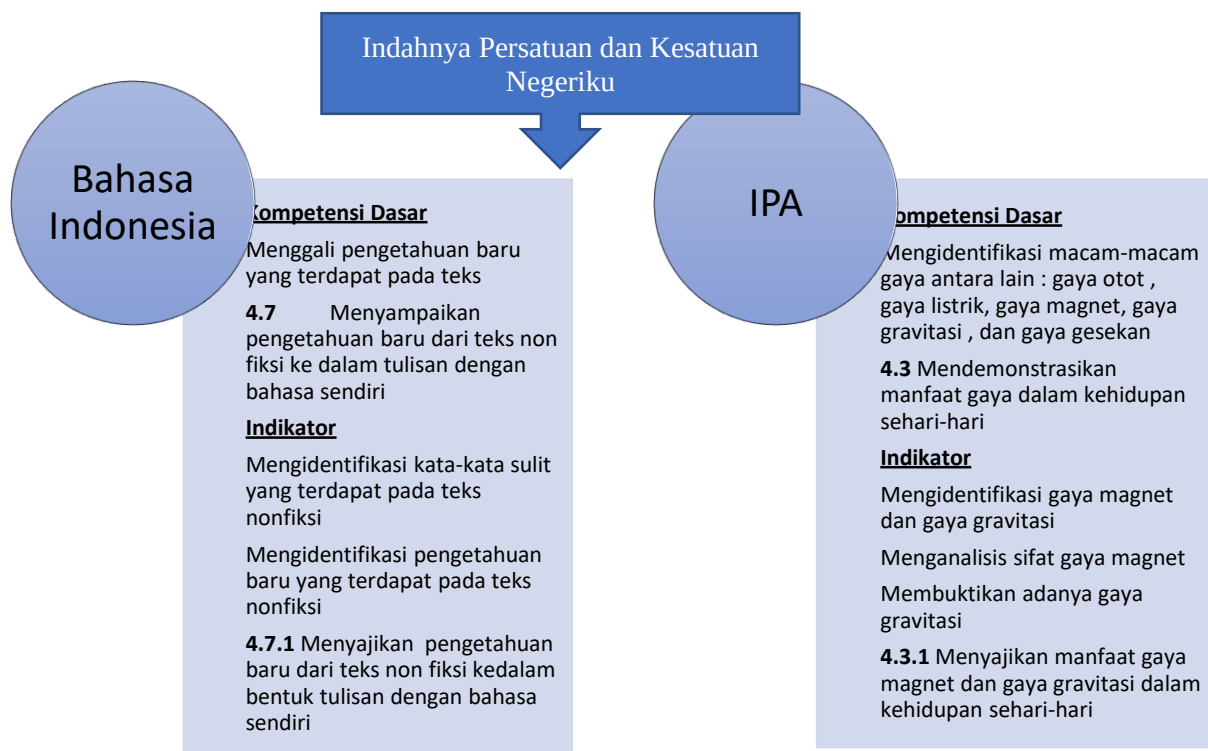
Faktor Pendukung Pembelajaran Online Mengintegrasikan Authentik dan Real

World Activities

Pembelajaran online mengintegrasikan authentic 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. Indahnya Keragaman di Negeriku
Subtema	: 3. Indahnya 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	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 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks non fiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Menyajikan pengetahuan baru dari teks non fiksi kedalam bentuk tulisan dengan bahasa sendiri

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

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 teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri dengan benar
4. Dengan menonton video pembelajaran tentang gaya siswa mampu mengidentifikasi gaya magnet dan gaya gravitasi dengan benar
5. Dengan melakukan percobaan gaya magnet siswa mampu menganalisis sifat gaya magnet dengan benar
6. Dengan melakukan percobaan gaya gravitasi siswa dapat membuktikan adanya 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 non fiksi

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	1. Secara online melalui wa guru membuka pelajaran dengan menanyakan kabar siswa dan doa. 2. Guru melakukan appersepsi sebagai awal komunikasi guru sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 3. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. 4. Siswa menyaksikan video lagu dari Sabang Sampai Merauke 5. Siswa ditugaskan untuk bercerita mengenai pemahamannya tentang keberagaman budaya dengan membuatnya dalam bentuk video yang di share melalui wa grup.	± 20 Menit

	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. 7. Siswa dibantu orangtua mempersiapkan pembelajaran pada hari ini dan melakukan kegiatan praktikum sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dipersiapkan guru.	
Kegiatan Inti	<i>Langkah 1 : Mengembangkan pemikiran siswa</i> 1. Siswa mengamati gambar kerukunan umat beragaman yang dikirimkan guru melalui wa. 2. Siswa diminta mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar tersebut. <i>Langkah 2 : Melaksanakan kegiatan Inquiri</i> 3. Siswa dibantu orangtua untuk memperhatikan gambar kerukunan dan mengarang cerita tentang gambar tersebut. 4. Siswa menemukan kata-kata sulit masing-masing satu dan mengirimkannya ke wa grup 5. Siswa mengerjakan LKPD yang sudah dikirimkan secara mandiri. 6. Siswa membaca masalah yang telah diuraikan dalam LKPD 7. Siswa satu persatu menerangkan arti kata-kata sulit melalui voice note di wa dan dikomentari guru.	

	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 <i>Langkah 3: Mengembangkan sikap ingin tahu melalui memunculkan pertanyaan pertanyaan</i> 13. Guru memunculkan kalimat “<i>Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia menjadi magnet bagi para wisatawan</i>”. 14. Siswa diminta mengajukan pertanyaan di wa mengenai kalimat tersebut. 15. Siswa diminta untuk menentukan arti kata “<i>magnet</i>” 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 <i>Langkah 4: Menciptakan masyarakat belajar melalui kegiatan kelompok, berdiskusi, Tanya jawab</i> 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.	
--	---	--

	Pertanyaan yang dimunculkan - Mengapa buah jatuh selalu ke bawah tidak ke atas? apakah penyebabnya? - Apakah ada gaya yang mempengaruhi? - Bagaimana apabila tidak ada gaya gravitasi? 35. Siswa mengerjakan tugas mandiri dengan menjawab pertanyaan yang dikemukakan guru 36. Siswa dalam kelompok memperoleh LKPD 3 tentang percobaan gaya gravitasi 37. Siswa menyimak guru menjelaskan petunjuk pengerjaan LKPD 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. 39. Siswa bersama kelompok mendiskusikan hasil dari percobaan di wa grup 40. Siswa menuliskan hasil percobaan pada kolom yang telah disediakan 41. Siswa mengamati video manfaat gaya gravitasi di depan kelas 42. Siswa memperhatikan video manfaat gaya gravitasi di dalam kehidupan sehari-hari dan mencatatnya di buku catatan. 43. Siswa memperoleh LKPD yang akan diisi setelah menonton video	
--	--	--

	45. Siswa menuliskan kesimpulan tentang manfaat gaya gravitasi dalam LKPD <i>Langkah 6 : Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</i> 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 <i>Langkah 7 : Melakukan assessment yang sebenarnya secara objektif</i> 49. Siswa menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan guru dengan teliti	
Penutup	1. Siswa dengan bimbingan orangtua menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami dan dikirimkan melalui wa grup. 3. Siswa diberikan tindak lanjut berupa tugas di rumah 4. Siswa diberikan bahan-bahan untuk dibaca lebih lanjut.	± 20 menit

	6. Guru mengirimkan video lagu daerah “Kampuang Nan Jaauahdimato” 7. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa melalui voice note.	
--	--	--

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. Indahnnya Keragaman di Negeriku
 Subtema : 3. Indahnnya 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 :

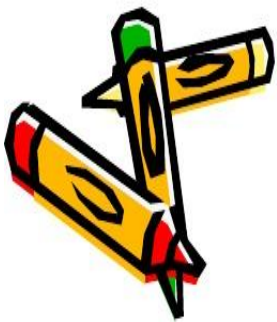
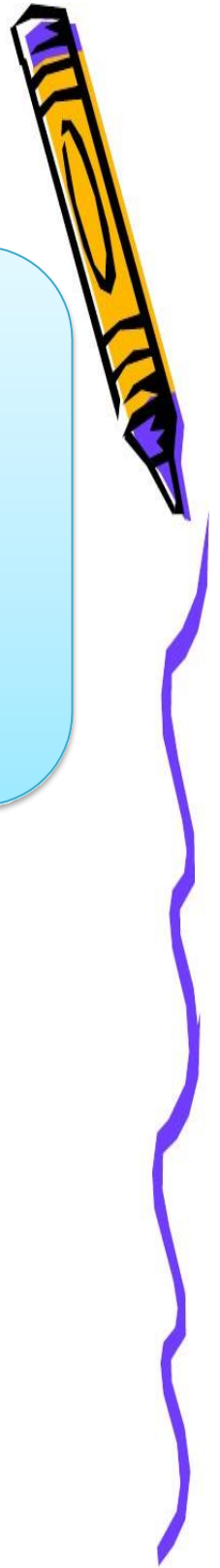
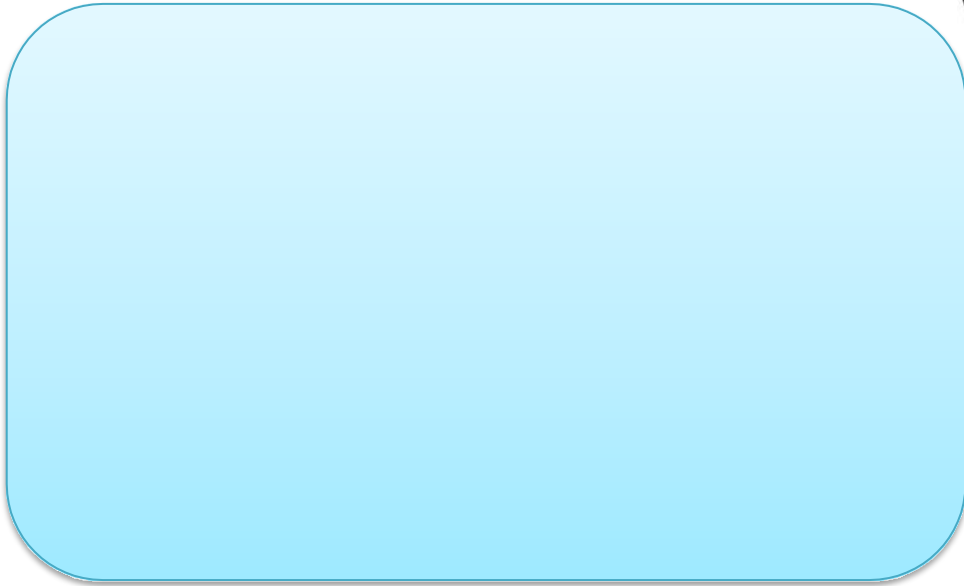
Ayo Berdiskusi



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	Gaya	
2	Magnet	
3	Kutub	
4	Gravitasi	

3. Tuliskan pengetahuan baru yang ditemukan dalam teks bacaan !



KUNCI JAWABAN LEMBAR
KERJA PESERTA DIDIK 1

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. Kata-kata sulit dan artinya berdasarkan teks !

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

2. Pengetahuan baru berdasarkan teks !

1. Kata magnet berasal dari kata magnesia yaitu nama sebuah kota 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, dan daun
 3. Dekatkan magnet pada benda-benda kecil tersebut
 4. Catatlah hasil pengamatan pada tabel yang tersedia, dengan memberikan tanda 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. Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 3. Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

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, klip kertas
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 dan besi
4. Kesimpulan : Benda-benda yang terbuat dari Logam dan besi dapat ditarik oleh magnet (Jarum pentul, peniti, paku, klip kertas)

Satuan Pendidikan : SDN 08 Nanggalo

Kelas / Semester : IV / 2

Tema : 7. Indahnnya Keragaman di Negeriku

Subtema : 3.Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku

Pembelajaran 1

Nama Siswa :

Kelas/ Semester :

Hari/Tanggal :

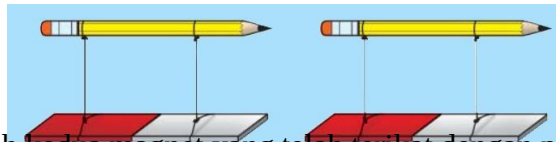
A. Topik : Gaya magnet

B. Tujuan : Menganalisis sifat-sifat gaya magnet dan pengaruh gaya magnet terhadap perbedaan kutub

C. Alat dan Bahan : Dua Magnet batang
: Benang kasur
: Pensil 2 buah

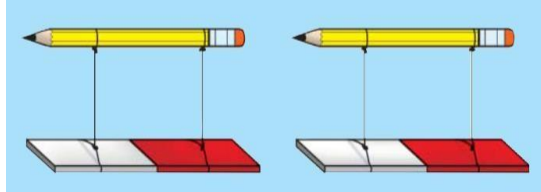
D. Langkah kerja :

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

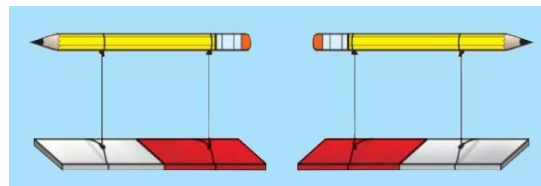


3. Angkatlah kedua magnet yang telah terikat dengan pensil olehmu dan salah seorang temanmu

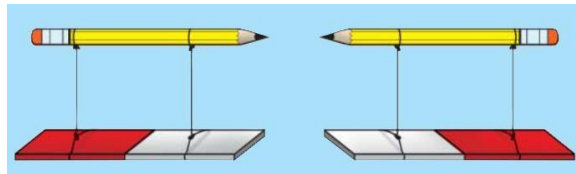
4. Dekatkan kutub utara magnet yang kamu pegang dengan kutub selatan magnet temanmu. Amatilah apa yang terjadi ?



5. Dekatkan kutub utara magnet yang kamu pegang dengan kutub utara magnet 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 Kertas

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 benda tersebut
3. Diskusikan dengan teman di dalam kelompokmu , Tuliskan hasil percobaan di 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 Kesatuan
Negeriku
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