

TUGAS AKHIR MODUL 6

PENDALAMAN MATERI PEMBELAJARAN DI SD BERBASIS TIK

OLEH MAHASISWA DEWI AYU FEBRIYANTI

Analisa saya mengenai kebutuhan aplikasi pembelajaran tematik berbasis TIK

Sebelum menganalisa kebutuhan aplikasi pembelajaran tematik berbasis TIK, kita ketahui dahulu bahwa **aplikasi pembelajaran** merupakan **perangkat lunak** yang dibuat atau dirancang untuk tujuan tertentu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemampuan peserta didik sehingga dampaknya akan mendorong semangat belajar mereka. Aplikasi pembelajaran **berperan** sebagai sarana penunjang atau pendukung pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar, sehingga perannya **tidak menggantikan peran guru** secara keseluruhan.

Dalam pembelajaran berbasis TIK, guru mempunyai peran penting karena selama pembelajaran berlangsung peserta didik akan sering terlibat dengan komputer baik perangkat keras maupun lunak. Salah satu **peran** guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis TIK di kelas, yaitu melakukan kontrol yang ketat terhadap peserta didik SD khususnya selama pembelajaran berlangsung karena mereka belum memiliki kontrol diri yang kuat.

Dalam proses pembelajaran, aplikasi pembelajaran berbasis TIK akan membantu tugas guru agar proses belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas menjadi lebih baik. Oleh karenanya **penguasaan beberapa aplikasi pembelajaran berbasis TIK oleh guru menjadi keharusan** dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru.

Aplikasi pembelajaran berbasis TIK mencakup **integrasi** antara perangkat keras dan perangkat lunak. **Perangkat keras dapat berupa:** komputer, scanner, speaker, mikrofon, CDROM, DVDROM, flashdisk, kartu memori, kamera digital, kamera video, dan sebagainya, sedangkan **perangkat lunak pada umumnya** telah tersedia meliputi:

- a. **Microsoft Word** dapat digunakan untuk membuat tampilan tekstual (berupa tulisan) maupun gambar.
- b. **Microsoft Powerpoint** dapat digunakan untuk membuat slide presentasi untuk menampilkan teks, suara, animasi, video, serta untuk membuat media interaktif dengan fasilitas hyperlink yang dimiliki.
- c. **Microsoft Excel** untuk mengolah data dan dapat digunakan untuk membuat media yang berupa grafik dan membuat simulasi.
- d. Software untuk menggambar dan mengolah citra seperti **Microsoft Paint, Correl Draw**, dan lain-lain.

- e. Software pengolah video seperti **Microsoft Movie Maker, Video Lead, Adobe Premier, Vegas, Pinnacle**, dan lain-lain.
- f. Software pengolah suara seperti **Microsoft Sound Recorder, Q Tractor, LMMS, Ardour**, dan lain-lain.
- g. Software untuk membuat animasi seperti **Macromedia Flash, Anime Studio, FotoMorph**, dan lain-lain.
- h. Bahasa pemrograman umum seperti **Pascal, Delphi, Visual Basic, Java**, dan lain-lain.
- i. Software-software aplikasi khusus seperti **MATLAB, MAPLE, Grapes, CaR, GeoGebra, Cabri Geometri, Geometer Scetchpad**, dan lain-lain.
- j. **Aplikasi berbasis Android**, seperti:
 - a. **Emaze** digunakan untuk membuat presentasi yang menarik.
 - b. **Plickers** membantu guru untuk melakukan penilaian secara formatif menggunakan kode.
 - c. **ZipGrade** yang merupakan aplikasi penilaian dengan gradasi dimana peserta didik dapat langsung menerima umpan balik penilaian dan melihat skor tes setelah mereka selesai mengerjakan soal tanpa perlu menunggu mesin Scantron atau pemindai.
 - d. **WriteAbout** adalah sebuah platform tempat peserta didik dapat menulis, memberi dan menerima umpan balik satu sama lain, dan memublikasikan karya mereka, sehingga guru dapat memberikan saran dan masukan.
 - e. **Kaizena** untuk memberikan umpan balik secara cepat melalui suara, bahkan peserta didik tidak perlu menunggu guru memeriksa pekerjaan mereka, sebaliknya mereka dapat meminta saran dan umpan balik yang dibutuhkan.
 - f. **Storyboard** That dapat digunakan untuk membantu peserta didik membuat *storyboard* yang berkaitan dengan kebahasaan atau sejarah.
 - g. **Aurasma** yang memungkinkan guru untuk membuat gambar-gambar yang memicu peserta didik memahami pelajaran dan memperkaya mereka dengan pengalaman visual.
 - h. **PlagScan** yang dapat membantu guru untuk melacak upaya plagiarisme oleh peserta didik dari karyanya.
 - i. **Edmodo** adalah media sosial *online* yang khusus dirancang untuk digunakan di kelas dimana guru dapat membuat akun dan mengundang peserta didik serta orangtuanya agar ketiganya terhubung.
- k. Aplikasi penilaian pembelajaran seperti **QuizCreator, QuizMaker, KAHOOT**, dan lain-lain.

Dari berbagai jenis aplikasi pembelajaran berbasis TIK, tidak ada satupun aplikasi yang paling baik melainkan **tergantung pada kebutuhan dan tujuan pembelajaran**. Dengan

demikian, guru harus melakukan analisis terhadap kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta ketersediaan aplikasi aplikasi di atas untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, saya akan **mencoba menggunakan** beberapa **aplikasi** untuk dikembangkan di dalam pembelajaran saya, seperti aplikasi **Microsoft Word, Power point, youtube, mimind, quizziz, dan whatsapp** dengan pertimbangan sebagai berikut.

- a. Penggunaannya sesuai dengan tema, subtema, materi pembelajaran, dan dikemas secara kontekstual.
- b. Penggunaannya menarik perhatian dan memotivasi belajar peserta didik.
- c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses atau berinteraksi dengan aplikasi tersebut.
- d. Saya sedikit menguasai penggunaan aplikasi berbasis TIK tersebut.
- e. Dapat mengontrol peserta didik selama mereka berinteraksi dengan aplikasi karena peserta didik SD masih memiliki kontrol diri yang lemah.
- f. Penggunaannya dapat didampingi oleh guru, orang tua, atau orang dewasa yang memiliki kemampuan literasi digital minimal pada tingkat pemahaman terhadap bahaya TIK untuk peserta didik SD.
- g. Penggunaannya tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan.

Mengembangkan salah satu bentuk aplikasi pembelajaran tematik berbasis TIK untuk pembelajaran, menggunakan perangkat keras yang ada dan perangkat lunak yang paling dikuasai.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 19 TUNGKAL ILIR
Kelas / Semester : VI / Genap
Tema 8 : Bumiku
Sub Tema 1 : Perbedaan Waktu dan Pengaruhnya
Muatan Terpadu : IPA, Bahasa Indonesia
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 hari

A. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

3.7 Memperkiraan informasi yang dapat diperoleh dari teks nonfiksi sebelum membaca (hanya berdasarkan membaca judulnya)

4.7 Menyampaikan kemungkinan informasi yang diperoleh berdasarkan membaca judul teks nonfiksi

IPA

3.8 menjelaskan peristiwa rotasi dan revolusi Bumi serta terjadinya gerhana bulan dan gerhana matahari.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati buklet tentang “terjadinya siang dan malam”, siswa mampu menemukan informasi yang ada pada buklet tersebut.
2. Dengan mencari informasi penting dan menuliskan kata-kata kunci yang ditemukan dalam tiap paragraf, siswa mampu membuat kesimpulan dari suatu bacaan.
3. Dengan mensimulasikan peristiwa siang dan malam akibat rotasi bumi, siswa dapat memahami konsep siang dan malam.
4. Dengan membuat laporan pengamatan, siswa mampu melaporkan hasil pengamatan tentang perputaran Bumi dan akibatnya.

C. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

a. MEDIA

✓ Perangkat Keras

1. 4 buah laptop, terdiri dari 1 laptop guru, 3 laptop untuk siswa
2. Printer

✓ Perangkat lunak

1. Aplikasi microsoft word (untuk buklet, teks bacaan, dll)
2. Aplikasi microsoft powerpoint (untuk LKPD IPA)
3. Aplikasi youtube (untuk pembuka, apersepsi, dan stimulasi)
4. Aplikasi mimind (untuk peta konsep materi)
5. Aplikasi quizizz (untuk evaluasi)
6. Aplikasi whatsapp (untuk memantau hasil evaluasi siswa)

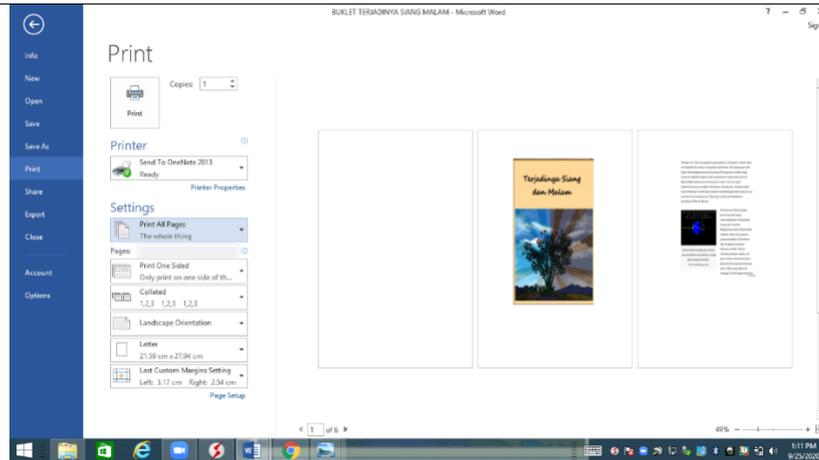
b. SUMBER BELAJAR

1. Buku Guru Kelas VI Tematik Tema 8 Kurikulum 2013 revisi 2018. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018
2. Buku Siswa Kelas VI Tematik Tema 8 Kurikulum 2013 revisi 2018. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018
3. Tayangan youtube
4. Soal pada aplikasi quizizz

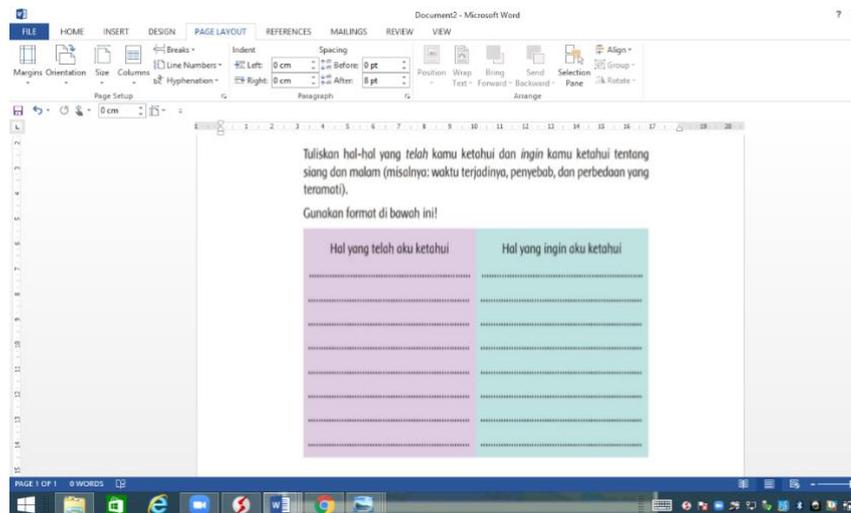
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa, kemudian mengecek kerapian dan kebersihan siswa serta mengecek kehadiran/absensi siswa (Orientasi)❖ Sebelumnya Guru telah menyiapkan 1 buah laptop di mejanya, kemudian 15 orang siswanya dibagi menjadi 3 kelompok dengan 5 orang siswa/kelompok. Serta menyiapkan masing-masing 1 buah laptop/ kelompok.	15 menit

	<p>❖ Mengarahkan siswa membuka aplikasi youtube pada laptop yang tersedia di masing-masing kelompok mereka. Kemudian membuka dan menyimak video pembelajaran mengenai “siang dan malam” pada aplikasi youtube link https://youtu.be/nDQzZgsj8to (Apersepsi)</p>  <p>❖ Kemudian guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dibahas berdasarkan video yang telah mereka simak dengan beberapa pertanyaan;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. apa yang dapat kamu lakukan dan lihat pada siang hari? 2. apa yang dapat kamu lakukan dan lihat pada malam hari? 3. mengapa ada siang dan malam? <p>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p>(Sintak Model Discovery Learning)</p>	<p>140 menit</p>
	<p>Ayo Mengamati</p> <p>➤ Guru menunjukkan sebuah buklet yang berjudul “Terjadinya Siang dan Malam”. Buklet adalah buku kecil yang berisikan informasi tentang suatu hal. (buklet ini dicetak guru dengan printer, setelah sebelumnya dibuat menggunakan aplikasi microsoft word)</p>	



- Siswa diminta untuk menuliskan hasil prediksi mengenai informasi dari buklet tentang peristiwa siang dan malam dan juga hal yang ingin mereka ketahui pada kolom yang tersedia pada laptop masing-masing kelompok. (**aplikasi microsoft word**)



Kisi-kisi jawaban siswa :

Informasi yang ada pada buklet diantaranya :

- Tentang bagaimana terjadinya siang dan malam
- Kapan terjadinya siang dan malam
- Penyebab terjadinya siang dan malam
- Apa perbedaan siang dan malam

Hal yang **telah aku ketahui**

- Jika siang ada matahari, jika malam ada bulan
- Jika siang pandangan terang benderang, jika malam pandangan gelap
- Jika siang terasa lebih panas daripada malam hari

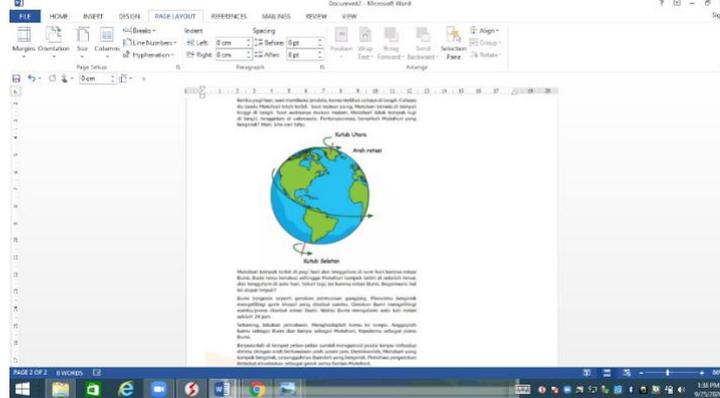
Hal yang **ingin aku ketahui**

- Penyebab terjadinya siang dan malam
- Akibat adanya siang dan malam
- stilah atau kata-kata penting yang berkaitan dengan siang dan malam

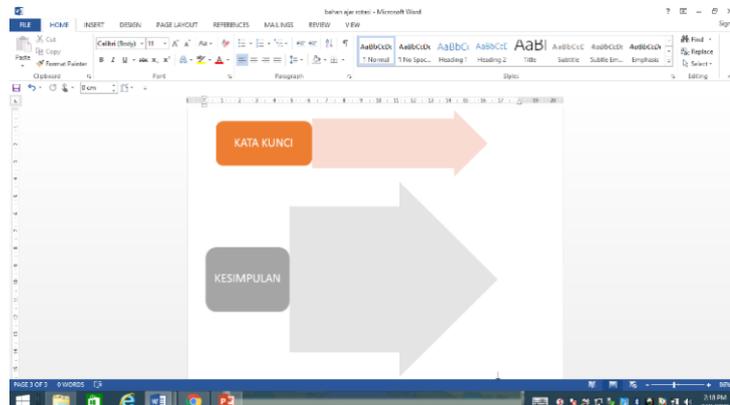
- Siswa di dalam kelompoknya bersama guru membahas dan mengumpukan balik informasi yang telah mereka tuliskan juga mengomentari hasil kelompok lain.

Ayo Membaca

- Siswa membaca sebuah bacaan tentang "siang dan malam" yang dikutip dari buku siswa, diketik ulang guru pada **aplikasi microsoft word** pada layar **laptop** masing-masing kelompok.



- Setelah membaca, siswa diminta menemukan kata kunci dari bacaan tersebut, kemudian menuliskan kata kunci yang mereka temukan (menggunakan **laptop** dari aplikasi **microsoft word**)



- Perwakilan kelompok diminta maju menjelaskan hasil diskusi kelompoknya. Kemudian kelompok lain menanggapi, lalu guru memberi umpan balik.

Kisi-kisi jawaban siswa :

Kata kunci : Bumi

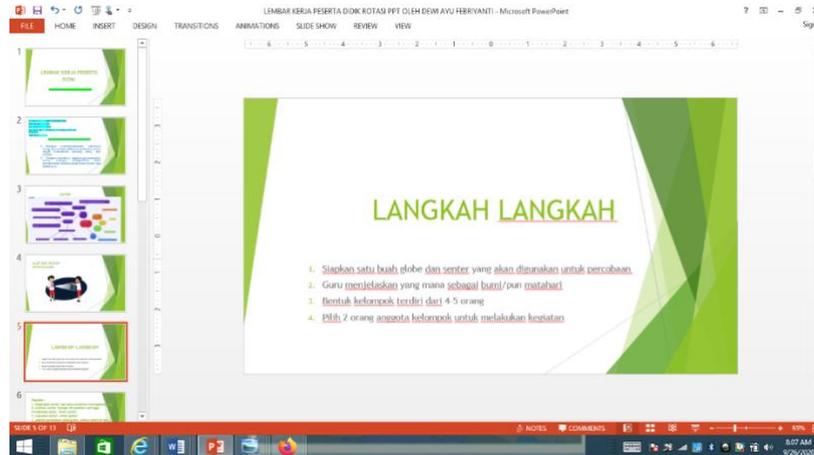
Kesimpulan : Bumi berotasi mengakibatkan matahari tampak bergerak dan seolah terbit di timur, tenggelam di barat

- Siswa menjawab feedback keseluruhan dari guru secara **lisan** berupa sebuah pertanyaan: "Mengapa gerak Matahari dikatakan semu?" (jawaban yang diharapkan; "gerakan tersebut bukanlah gerak matahari yang sesungguhnya. Peristiwa itu terjadi karena adanya perputaran bumi pada porosnya. Gerak bumi itulah yang

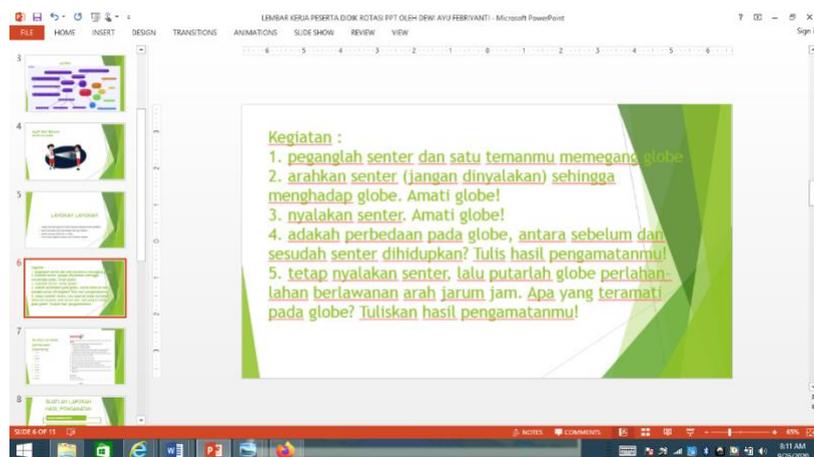
menyebabkan matahari seolah-olah bergerak dari timur ke barat”)
(HOTS)

Ayo Mencoba

- Siswa diarahkan menampilkan tayangan LKPD dari **laptop** yang ada didepan kelompok mereka masing-masing melalui **aplikasi power point** mengenai simulasi peristiwa siang dan malam.

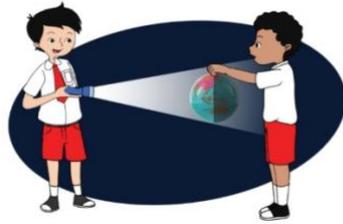


- Guru memberi pengarahan/penjelasan mengenai maksud langkah-langkah kegiatan (misal menjelaskan senter akan digunakan sebagai matahari dan globe sebagai bumi)
- Siswa dengan teman melakukan kegiatan, ”mensimulasikan peristiwa siang dan malam sebagai akibat rotasi bumi” dengan mengikuti langkah-langkah tersebut dan menjawab pertanyaan yang muncul. (Collaborative)

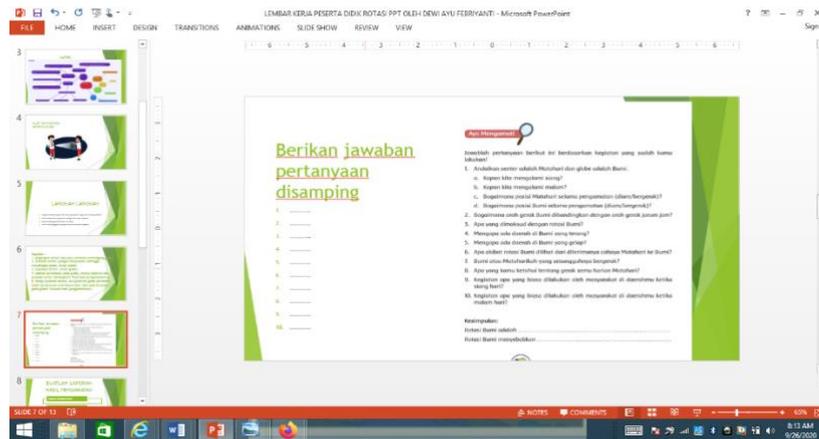


Ayo Mengamati

- Guru meminta siswa dalam kelompoknya untuk melakukan kembali percobaan dengan menyalakan senter dan menyrotkannya ke salah satu wilayah di globe dan memutarkannya.



- Siswa diminta **mengisi LKPD** berupa sejumlah pertanyaan sesuai percobaan yang mereka lakukan



- siswa membuat kesimpulan tentang "apa yang dimaksud dengan rotasi bumi dan akibatnya?"

Kesimpulan :

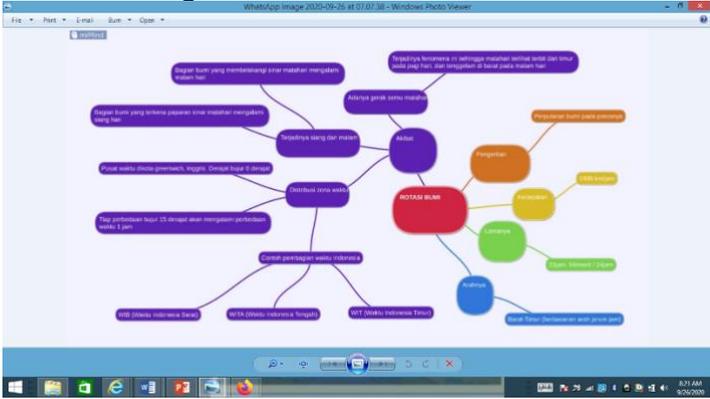
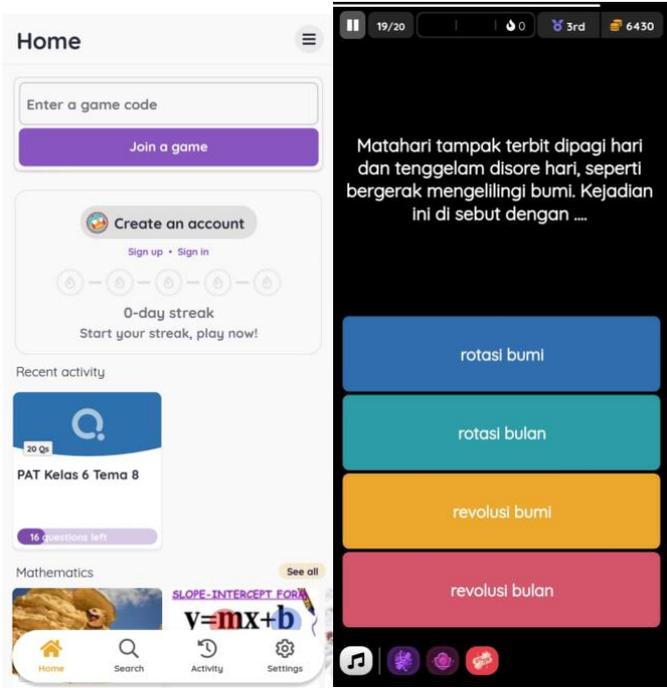
Rotasi Bumi **adalah** Gerakan Bumi mengelilingi sumbu/poros
 Rotasi Bumi **menyebabkan** terjadinya siang dan malam

- siswa memperhatikan **penjelasan guru** mengenai langkah-langkah menuliskan laporan pengamatan untuk percobaan simulasi yang telah mereka lakukan, seperti tujuan pengamatan, metode pengamatan, hasil pengamatan dan kesimpulan.

- Siswa secara berkelompok mengisi laporan hasil pengamatan yang disediakan. (pada aplikasi **microsoft word**)



- Perwakilan setiap kelompok melakukan presentasi hasil laporan pengamatan kelompoknya

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama guru melakukan pembahasan mengenai isi LKPD serta menanggapi presentasi siswa 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Ayo Renungkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dibimbing guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. Setelah siswa menyampaikan pendapatnya, guru menampilkan kembali mind map yang dibuat dari aplikasi "mimind" untuk melakukan kegiatan refleksi hari ini.  <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diberikan pekerjaan rumah untuk mengerjakan soal-soal pada aplikasi quizizz dari smartphone mereka dengan mengakses link https://quizizz.com/join/quiz/undefined/start?studentShare=true kemudian menshare skornya (screenshot) kepada guru via whatsapp untuk menguji kephahaman mereka akan materi hari ini.  <p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. 	<p>15 menit</p>

3. LKPD (IPA) terlampir

4. Membuat Laporan Pengamatan (IPA) terlampir

F. **LAMPIRAN**

1. Sebuah Buklet (Microsoft word)
2. LKPD IPA (powerpoint)

Mengetahui
Kepala Sekolah,

PAENO, S.Pd.
NIP. 19710407 200604 1 007

Tungkal Ilir, Januari 2021
Wali Kelas 6

DEWI AYU FEBRIYANTI, S.Pd.
NIP. 19890225 201001 2 004