

KELOMPOK : 3
 NAMA : HIDAYATUL IMTIHANI
 KELAS : A
 ASAL SEKOLAH : SDIT LHI

LEMBAR KERJA 7.10.3.1 DISKUSI PENGEMBANGAN SKENARIO VIDEO PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Tugas LK 7.10.3.1 :

1. Tulislah rancangan skenario video pembelajaran dalam format penulisan Naskah. Format naskah yang dianjurkan adalah dua kolom. Pada format naskah dua kolom berikut ini:
 STORYBOARD MELEBAR

VISUAL	AUDIO
<p>Pembukaan, Halaman judul</p> 	<p>Tulisan pembuka</p> <p>TEMA GLOBALISASI (Keunikan Rubik dan volume benda gabungan) Oleh hidayatul Imtihani, S.Pd</p> <p>Dialog : -</p> <p>Sound effect : Music gembira Music : Lisensi Atribusi Creative Commons Instruksi auditif : gambar pembuka</p>

	
<p>SCENE 2</p>  <p>Setting : ruang kelas dengan latar green screen gerakan kamera: zoom in instruksi acting: Guru duduk dan memberikan salam kepada penonton/pemirsa efek visual: judul materi yang akan dipelajari</p>	<p>SCENE 2</p> <p>Narasi : -</p> <p>Dialog :</p> <p>Assalamu'alaykum Warohmatullohi Wabarokatuh Sholih sholihah bagaimana kabarnya hari ini? Semoga senantiasa sehat dan penuh keberkahan Alloh. Alhamdulillah, pada kesempatan hari ini ustadzah Iim dan sholih-sholihah semua akan belajar Bersama tentang tema globalisasi. Sebelumnya mari kita berdoa Bersama megucapkan Basmallah, semoga Alloh Ridho pertemuan hari ini penuh manfaat dan keridhoan Alloh. <i>Bismillahirrahmanirrahiim....</i></p> <p>Sound effect : Tepuk tangan</p> <p>Music : Lisensi Atribusi Creative Commons</p> <p>Instruksi auditif :</p>

<p>SCENE 3 Kita akan belajar Bersama tentang</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempelajari tentang pengertian Globalisasi 2. Permainan Rubik sebagai bukti adanya Globalisasi 3. Belajar Matematika dengan Rubik  <p>Setting : ruang kelas dengan latar green screen</p> <p>Gerakan kamera: zoom in</p> <p>Instruksi acting: Ibu guru berdiri dan memberikan penjelasan kepada penonton/pemirsa</p> <p>Efek visual: Tulisan tentang tujuan pembelajaran</p>	<p>SCENE 3</p> <p>Narasi : Guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari</p> <p>Dialog : Shalih, shalihah pada pertemuan kali ini kita akan mempelajari tentang tema Globalisasi, Hubungannya dengan permainan rubik, dan Belajar Matematika dengan rubik yaitu mempelajari Volume benda Gabungan</p> <p>Sound effect : Suara "Ting" di setiap bagian tujuan yang muncul</p> <p>Music : Lisensi Atribusi Creative Commons</p> <p>Musik ceria dengan volume rendah</p> <p>Instruksi auditif :</p>
<p>SCENE 4</p>  <p>PENGERTIAN GLOBALISASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Globalisasi adalah proses menduniannya suatu hal sehingga batas antara negara menjadi hilang. Globalisasi didukung oleh berbagai faktor, seperti perkembangan teknologi, transportasi, ilmu pengetahuan, telekomunikasi, dan sebagainya yang kemudian berpengaruh pada perubahan berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat. • Permainan Kubus Rubik yang mendunia ini menjadi salah satu bukti adanya arus globalisasi. 	<p>SCENE 4</p> <p>Narasi : Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian Globalisasi, hubungannya dengan perdagangan bebas dan masuknya barang-batang luar negeri contohnya permainan yang familier dengan siswa yaitu rubik.</p> <p>Dialog :</p>

<p>Setting : ruang kelas dengan latar green screen</p> <p>gerakan kamera: zoom in</p> <p>instruksi acting: Guru duduk dan berdialog dengan siswa memberikan penjelasan tentang pengertian Globalisasi</p> <p>efek visual: Tulisan Globalisasi</p>	<p>Shalih shalihah tahukah kalian yang dimaksud dengan Globalisasi? Ya, Jika kita runut dari arti kata, Globalisasi berasal dari kata "Globe" artinya dunia, dan "Lization" yang artinya proses. Sehingga globalisasi dapat kita artikan sebagai, proses mendunia, dimana semua peristiwa dari ekonomi, politik, budaya yang terjadi dibelahan dunia telah mempengaruhi kehidupan masyarakat diseluruh dunia ini. Atau dapat disebut dengan pengertian yang lain bahwa globalisasi merupakan suatu proses dimana hubungan sosial dan saling ketergantungan antar manusia didunia ini semakin besar.</p> <p>Adanya pasar perdagangan bebas meunjukkan bahwa globalisasi telah mendunia di seluruh negara. Contoh yang mudah adalah berbagai permainan yang berkembang di dunia internasional, dan bukan berasal dari Indonesia telah masuk di negara kita.</p> <p>Sound effect :</p> <p>Music : Lisensi Atribusi Creative Commons Musik ceria dengan volume rendah</p> <p>Instruksi auditif :</p>
<p>SCENE 5</p>	<p>SCENE 5</p> <p>Narasi : Guru memberikan tebak-tebakan pada siswa tentang permainan yang akan dipelajari Bersama yaitu rubik.</p> <p>Dialog :</p>



Setting :

ruang kelas dengan latar green screen

gerakan kamera:

zoom in

instruksi acting:

Guru duduk, menjelaskan tentang permainan Rubik sambil menunjukkan permainan rubik di tangan guru

efek visual:

permainan Rubik

Kita akan membahas salah satu permainan yang mendunia, sholih/sholihah insyaAlloh sudah familier dengan permainan ini.

Kita tebak-tebakan dulu ya...

Permainan ini merupakan gabungan dari kubus-kubus kecil yang berwarna-warni, tugas kita adalah menjadikan pada setiap sisi memiliki warna yang sama, permainan apakah yang dimaksud?

Ya.. permainan tersebut adalah KUBUS RUBIK.

(Guru Menunjukkan permainan Rubik)

Sekarang, apa yang bias kita pelajari dari permainan ini?, Yuuk kita simak Bersama..

Sound effect :

Music : Lisensi Atribusi Creative Commons

Musik ceria dengan volume rendah

Instruksi auditif :

SCENE 6

SCENE 6

Narasi :

Guru menjelaskan kepada siswa tentang sejarah permainan Rubik



Setting :

ruang kelas dengan latar green screen

gerakan kamera:

zoom in

instruksi acting:

Guru duduk, menjelaskan tentang sejarah permainan rubik

efek visual:

penemu rubik, Prof. Erno rubik

Dialog :

Sejarah Rubik, Kubus rubik adalah sebuah permainan teka-teki yang setiap sisinya terdapat 9 buah kotak-kotak kecil dengan warna yang berbeda. Permainan ini ditemukan pada tahun 1974 oleh pemahat dan profesor arsitektur asal Hungaria yang bernama Erno Rubik. Erno Rubik bekerja di Departemen Desain Interior di Akademi Seni Terapan dan [Kerajinan](#) di Budapest. Ia menggunakan kubus sebagai alat mengajar untuk membantu murid-muridnya memahami objek 3 dimensi. Erno Rubik mencoba menciptakan kubus yang dapat digerakkan secara mandiri tanpa menyebabkan seluruh bagiannya berantakan. Setelah membuatnya tahun 1974, Pak Erno membutuhkan waktu sekitar satu bulan untuk bisa menyelesaikan rubik buatannya sendiri sehingga warna di setiap sisinya kembali menyatu. . Rata-rata pemain menyelesaikan dengan 50 langkah namun para ahli punya hitungan bahwa permainan itu bisa selesai dalam 20 langkah. Ada 43 triliun kombinasi yang bisa digunakan untuk menyelesaikan kubus sampai menyatu dengan warna yang sama di setiap sisinya.

Rubik ini dipatenkan oleh Erno Rubik pada tahun 1975 yang ia beri nama Magic Cube. Percobaan produksi pertama kubus rubik dihasilkan pada tahun 1977-an dan dirilis ke toko mainan Budapest. Pada tahun 1980, kubus rubik ini mulai dibuat dan dipasarkan di kawasan Eropa.

Pada 1990 rubik terjual di beberapa negara hingga 300 juta buah. Kubus Rubik mulai terkenal setelah penyelenggaraan Indonesia Open 2009,

dimana acara ini diliput oleh [SCTV](#). Tidak lama setelah itu, kubus rubik mulai populer dan sudah dijual di toko-toko buku besar dan mulai banyak kompetisi yang memanfaatkan permainan ini.

Luar biasa ya MaasyaAllah....

Sound effect :

Music : Lisensi Atribusi Creative Commons

Musik ceria dengan volume rendah

Instruksi auditif :

SCENE 7



Setting :

ruang kelas dengan latar green screen

gerakan kamera:

zoom in

SCENE 7

Narasi :

Guru memberikan penjelasan tentang manfaat bermain rubik, salah satunya belajar volume benda gabungan menggunakan rubik.

Dialog :

Manfaat bermain rubik, antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan menganalisis dari berbagai sudut pandang
2. Meningkatkan kemampuan focus dan konsentrasi
3. Meningkatkan kesadaran spasial
4. Meningkatkan kemampuan pengenalan pola
5. Belajar Matematika

instruksi acting:

Guru duduk, menjelaskan tentang manfaat permainan rubik

efek visual:

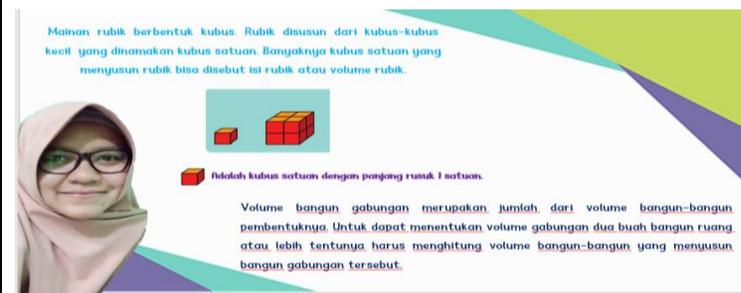
Tulisan manfaat bermain rubik

Nah, selanjutnya mari kita belajar matematika dengan Rubik.

Sound effect :

Music : Lisensi Atribusi Creative Commons

Musik ceria dengan volume rendah

Instruksi auditif :**SCENE 8****Setting :**

ruang kelas dengan latar green screen

gerakan kamera:

zoom in

instruksi acting:

Guru duduk, menjelaskan tentang volume benda gabungan

efek visual:

(visualisasi angka penghitungan Rusuk x rusuk x rusuk = $2 \times 2 \times 2 = 8$ kubus satuan

(visualisasi angka penghitungan) Rusuk x rusuk x rusuk = $3 \times 3 \times 3 = 27$ kubus satuan

SCENE 8**Narasi :**

Guru menjelaskan tentang teori volume benda gabungan, dengan analogi permainan rubik.

Dialog :

Mainan rubik berbentuk kubus. Rubik disusun dari kubus-kubus kecil yang dinamakan kubus satuan. Banyaknya kubus satuan yang menyusun rubik bisa disebut isi rubik atau volume rubik. Volume rubik merupakan volume gabungan bangun ruang, sehingga untuk menghitung volume bangun gabungan merupakan jumlah dari volume bangun-bangun pembentuknya.

Nah dari gambar tersebut, ada berapa kubus satuan?, kita hitung Bersama ya...

Gambar 1 ada 1 rusuk satuan, maka volumenya, Rusuk X rusuk X rusuk = $1 \times 1 \times 1 = 1$

Gambar 2 Panjang rusuk ada 2 satuan sehingga volumenya. Rusuk x rusuk x rusuk = $2 \times 2 \times 2 = 8$ kubus satuan

Gambar 3 Panjang rusuk ada 3 satuan sehingga volumenya. Rusuk x rusuk x rusuk = $3 \times 3 \times 3 = 27$ kubus satuan

Sound effect :

Music : Lisensi Atribusi Creative Commons

Musik ceria dengan volume rendah

Instruksi auditif :

Suara guru menjelaskan gambar penghitungan volume benda gabungan.

SCENE 9



Setting :

ruang kelas dengan latar green screen

gerakan kamera:

zoom in

instruksi acting:

Guru duduk, menjelaskan tentang volume benda gabungan

SCENE 9

Narasi :

Guru memberikan contoh penyelesaian menghitung volume benda gabungan.

Dialog :

Ustadzah mempunyai gabungan bangun seperti yang usatdzah tunjukkan berikut ini.

Bagaimana cara untuk menghitung volumenya?

ada 2 cara, pertama kita pisah bangun menjadi atas dan bawah. Dan cara kedua menjadi kanan dan kiri.

Untuk menghitung atas dan bawah sama cara yang kita gunakan, bisa menghitung Panjang rusuk dan mengalikannya. (Demonstrasi), kemudian kita tambah volume bangun satu dan dua.

Cara kedua kanan dan kiri, kita hitung Panjang balok dan menghitung volumenya. kemudian kita tambah volume bangun satu dan dua.

Nah sekarang untuk membuktikannya mai kita hitung satu per satu ya...

<p>efek visual:</p> <p>visualisasi media kubus untuk menghitung volume benda gabungan.</p>	<p>Jumlahnya sama dengan perhitungan kita.</p> <p>Begitulah cara menghitung volume benda gabungan.</p> <p>Sound effect :</p> <p>Music : Lisensi Atribusi Creative Commons</p> <p>Musik ceria dengan volume rendah</p> <p>Instruksi auditif :</p> <p>Suara guru menjelaskan gambar penghitungan volume benda gabungan</p>
<p>SCENE 10</p>  <p>Setting :</p> <p>ruang kelas dengan latar green screen</p> <p>gerakan kamera:</p> <p>zoom in</p> <p>instruksi acting:</p> <p>Guru duduk, menjelaskan setiap perintah soal di LKPD.</p>	<p>SCENE 10</p> <p>Narasi :</p> <p>Guru memberikan gambaran tugas yang harus dikerjakan melalui LKPD di link GoogleClassroom.</p> <p>Dialog :</p> <p>Sholih/sholihah bisa berlatih soal-soal yang ada di lembar Kerja Peserta Didik untuk lebih memahami tentang globalisasi dan Volume benda gabungan. Link soal telah ustadzah unggah di google classroom. Silahkan mencoba.</p> <p>NOMOR 1 tentang pengertian globalisasi</p> <p>No 2, dampak globalisasi</p> <p>No 3 Mind Map tentang globalisasi</p> <p>No 4, 5 dan 6 mencoba berlatih soal menghitung volume gabungan benda berdasarkan gambar.</p>

<p>efek visual: visualisasi point-point LKPD yang perlu dikerjakan siswa sebagai latihan di rumah.</p>	<p>No 7, slahkan mencoba menyusun bangun menggunakan kubus-kubus kecil di rumah dan hitunglah berapa volumenya.</p> <p>Sound effect : Suara "Ting" pada setiap instruksi yang muncul.</p> <p>Music : Lisensi Atribusi Creative Commons</p> <p>Instruksi auditif : Suara guru memberikan penjelasan soal yang perlu dikerjakan siswa pada setiap nomor.</p>
<p>SCENE 11</p>  <p>Setting : ruang kelas dengan latar green screen</p> <p>gerakan kamera: zoom in</p> <p>instruksi acting: Guru duduk, menutup pembelajaran.</p> <p>efek visual: Good Bye</p>	<p>SCENE 11</p> <p>Narasi : Guru memberikan penguatan yang materi pelajaran yang dibahas dalam video dan menutup pembelajaran.</p> <p>Dialog : Alhamdulillah sholih-sholihah, kita telah mempelajari beberapa hal di kesempatan kali ini, yaitu tentang Globalisasi hubungannya dengan permainan rubik dan volume benda gabungan. Untuk mensyukuri nikmat ilmu dari Alloh yang telah dititipkan, mari kita akiri dengan mengucapkan Syukur hamdallah Bersama-sama <i>Alhamdulillahirrabbi'alamiin</i></p> <p>Sound effect : Suara "Cheer" tepuk tangan</p> <p>Music : Lisensi Atribusi Creative Commons Musik ceria dengan volume semakin diperbesar</p>

Link video youtube : <http://bit.ly/VideoPembelajaranGlobalisasiKelas6>

KELOMPOK : 3
NAMA : HIDAYATUL IMTIHANI
KELAS : A
ASAL SEKOLAH : SDIT LHI

LEMBAR KERJA 7.10.2.2 DISKUSI TEKNIK PENGAMBILAN VIDEO PEMBELAJARAN

Tuangkan rancangan teknik pengambilan video pembelajaran sesuai tabel berikut dalam diskusi ini.

Video praktik pembelajaran daring ini berdurasi 7 - 10 menit dengan tetap memperlihatkan tahap-tahap penting kegiatan pembelajaran.

Tahap Kegiatan	Rincian Kegiatan	Strategi Daring	Teknik Pengambilan Video	Durasi
Kegiatan Pendahuluan	Motivasi, pengkondisian dan tujuan pembelajaran	Setelah guru menyapa siswa guru mengajak siswa untuk berdoa Bersama, dan mensyukuri nikmat sehat, dan ilmu yang bisa didapatkan dalam proses belajar dari rumah.	<i>Teknik neutral</i>	<i>1 menit</i>
Kegiatan Inti	Penyampaian materi pembelajaran	Guru meyampaikan materi pembelajaran yaitu Globalisasi dan Permainan Rubik.	<i>Teknik neutral</i>	<i>1 menit</i>

	Perlibatan peserta dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan pada siswa tentang apa itu Globalisasi? • Apa saja bukti bahwa Globalisasi telah sampai ke Indonesia? • Apa keunikan dari permainan ini yang bias kita pelajari? 		<i>1 menit</i>
	Integrasi aspek HOTS dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengiring proses berpikir siswa tentang proses globalisasi secara nyata yaitu tampak pada system politik, ekonomi, social dan budaya. • Salah satu bukti Globalisasi dala bidang ekonomi adalah adanya perdagangan bebas yang mendunia, dan tidak lagi Nampak batas antar begara. • Permainan rubik adalah satu bukti adanya Globalisasi. • Guru memberikan analogi bahwa jika dirunut dari sejarah tempat terciptanya rubik sampai akhirnya mendunia merupakan contoh adanya Globalisasi. • Guru menyampaikan pada siswa keunikan dan manfaat rubik: 	<i>Teknik neutral</i>	<i>3 menit</i>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan menganalisis dari berbagai sudut pandang. 2. Meningkatkan kemampuan focus dan konsentrasi. 3. Meningkatkan kesadaran spasial. 4. Meningkatkan kemampuan pengenalan pola. 5. Belajar Matematika menggunakan pemahaman rubik, yaitu tentang volume benda gabungan. 		
	Pemanfaatan media/sumber belajar dalam pembelajaran	Guru menggunakan media kotak kubus yang terbuat dari karton untuk memperagakan konsep volume benda gabungan.	<i>Teknik neutral</i>	<i>3 menit</i>
	Pelaksanaan penilaian pembelajaran	Guru memberikan penugasan LKPD untuk siswa dapat mempelajari di rumah memanfaatkan sumber belajar yang dapat dijangkau dari rumah.	<i>Teknik neutral</i>	<i>1 menit</i>
Kegiatan Penutup	Memfasilitasi siswa merangkum dan merevisi materi	Guru memberikan kesimpulan dan penguatan pada siswa tentang globalisasi terkait pengertian serta dampaknya. Guru juga menyimpulkan konsep volume benda gabungan untuk membantu siswa memahami konsep dengan benar.	<i>Teknik neutral</i>	<i>1 menit</i>

