

## SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh; Srianik, S.Pd, M.Pd

- Nama Kegiatan ; Peningkatan Kompetensi guru IPA dengan Media Pembelajaran dari Barang-barang Bekas/bahan sederhana
- Nama Mata Diklat : Penerapan Media *Gamuse* untuk mewujudkan keterampilan abad 21 (4C) Matpel IPA
- Tujuan Pelatihan :
1. Peserta mampu memahami Media *Gamuse*
  2. Peserta mampu memahami Keterampilan abad 21 (4C)
  3. Peserta mampu merancang Media *Gamuse* dalam pembelajaran
- Indikator Pelatihan
1. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media *Gamuse*
  2. Merancang LKPD tentang langkah-langkah pembuatan Media *Gamuse*
  3. Merancang RPP yang mencantumkan langkah keterampilan abad 21 (4C)
- Alokasi Waktu : 10 Menit

### PENDAHULUAN (2 menit)

1. Membuka Kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdo'a.
2. Mengecek kesiapan peserta dan memberikan motivasi kepada peserta.
3. Menyampaikan tujuan serta manfaat dari kegiatan.
4. Menyampaikan rancangan kegiatan serta penugasan dalam kegiatan.

### KEGIATAN INTI (6 menit)

1. Diskusi informasi tentang Media *Gamuse*
2. Diskusi informasi tentang keterampilan abad 21 (4C)
3. Pemberian contoh penerapan Media *Gamuse* dalam pembelajaran IPA yang menerapkan keterampilan abad 21 (4C)
  - o Mempelajari penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik untuk memudahkan dalam belajar.
  - o Mempelajari penyusunan RPP yang mencantumkan keterampilan abad 21 (4C)
4. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok berjumlah 5-6 orang.
  - o Setiap kelompok berdiskusi merancang LK. Tentang media *Gamuse*. dan menuliskan RPP yang mencantumkan keterampilan abad 21 (4C)
  - o Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok yang telah disusun dan kelompok lain menanggapi

### **PENUTUP (2 menit)**

1. Melakukan refleksi dengan kegiatan tanya jawab dan membuat kesimpulan
2. Memberikan informasi tugas individu untuk dilaksanakan di sekolah masing-masing untuk merancang media *Gamuse* lengkap dengan pembuatan RPP dalam pembelajaran IPA

### **SUMBER/MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Buku IPA kelas 8
2. Alat-alat praktik dari barang bekas/barang sederhana

### **PENILAIAN**

1. Keberhasilan merancang LKPD dan menyusun RPP tentang pembelajaran IPA menggunakan media barang-barang bekas. untuk melatih keterampilan abad 21 (4C).  
LKPD meliputi
  - a. Judul
  - b. Alat dan Bahan
  - c. Tujuan
  - d. Kegiatan
  - e. Evaluasi
  - f. Kesimpulan
2. Penyusunan RPP meliputi
  - a. Identitas meliputi mata pelajaran, kelas semester dan alokasi waktu
  - b. Kompetensi inti (KI)
  - c. Kompetensi Dasar (KD)
  - d. Indikator Pencapaian Kompetensi
  - e. Materi Pembelajaran
  - f. Kegiatan Pembelajaran
  - g. Penilaian
  - h. Media, Bahan dan Sumber Belajar