

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Juni Kardi, M. Pd

Nama Pelatihan : Pelatihan Guru Bahasa Indonesia

Nama Mata Diklat : Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan *Graphic Organizer (GO)* mencapai keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik.

Tujuan Pelatihan : Setelah mengikuti pelatihan:

1. Dengan membaca teks peserta dapat menjelaskan jenis-jenis *Graphic Organizer (GO)*
2. Melalui diskusi peserta dapat menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan *graphic organizer* untuk mencapai keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik,
3. Melalui simulasi Praktik peserta dapat memanfaatkan *graphic organizer* dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Indikator Pelatihan :

1. Menjelaskan jenis-jenis *Graphic Organizer (GO)*
2. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan memanfaatkan *graphic organizer* untuk mencapai keterampilan dan kompetensi berbahasa peserta didik,
3. Mempraktikkan memanfaatkan *graphic organizer* dalam pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Alokasi Waktu : 10 menit

A. PENDAHULUAN

1. Pelatih mengajak peserta untuk urun gagasan dengan mengajukan pertanyaan:
 - a. Bagaimana kemampuan peserta didik Bapak/ Ibu dalam memahami isi bacaan?
 - b. Apakah strategi dan media pembelajaran yang telah Bapak/ Ibu gunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami isi bacaan? Jelaskan!
2. Pelatih menuliskan jawaban peserta di papan tulis.
3. Hasil urun gagasan tidak perlu dibahas atau disimpulkan.
4. Tujuan urun gagasan untuk mengetahui pemahaman awal peserta tentang media pembelajaran, khususnya *graphic organizer*.

B. KEGIATAN INTI

Kegiatan 1: Pemodelan Pembelajaran

1. Pelatih mengajak peserta untuk mengikuti kegiatan pemodelan dengan mengacu pada Skenario Pembelajaran yang sudah disiapkan.
2. Seluruh peserta menjadi peserta didik dan pelatih menjadi guru.
3. pelatih meminta peserta untuk mengikuti kegiatan dengan sungguh-sungguh dan aktif.

Catatan untuk pelatih:

- Baca dan pahami skenario pemodelan dengan baik.
- Siapkan lembar kerja dan peralatan yang dibutuhkan dalam pemodelan sesuai dengan jumlah peserta.

Kegiatan 2: Diskusi Pemodelan

- a. Pelatih membagikan LK 2.1 kepada setiap pasangan.
- b. Secara berpasangan, peserta diminta berdiskusi tentang pemodelan yang telah diikuti.
- c. Pelatih meminta perwakilan pasangan untuk presentasi dan pasangan lain memberikan komentar untuk temuan yang berbeda.
- d. Pelatih memberikan penguatan dengan menampilkan tabel contoh kegiatan pemodelan (kunci jawaban LKP 2.1) melalui tayangan.
- e. Pelatih menyampaikan penguatan:
 - 1) Jenis *graphic organizer* sangat beragam, guru dapat memilih dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan jenis teks bacaan.
 - 2) GO merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi berbagai informasi, meringkas/ menyimpulkan, serta menyajikan informasi yang telah dipahaminya.
- f. Pelatih membagikan bahan bacaan 2.1 tentang tabel contoh kegiatan berdasar pemodelan.

Kegiatan 3: Praktik Memanfaatkan *Graphic Organizer* (20')

- a. Pelatih membagikan IT 2.2 tentang jenis dan fungsi *graphic organizer* kepada peserta.
- b. Pelatih meminta setiap peserta membaca senyap IT 2.2 selama 3 menit.
- c. Pelatih membagi LKP berbeda untuk tiap pasang peserta (LKP 2.2a; LKP 2.2b; LKP 2.2c; LKP 2.2d). Jika total peserta lebih dari 4 pasang, maka 1 LKP dikerjakan oleh 2 pasang.
- d. Peserta berdiskusi berpasangan sesuai LKP yang dibagikan.
- e. Pelatih meminta peserta untuk karya kunjung antarpasang dengan LKP berbeda.
- f. Tiap pasangan mencermati, memberikan komentar, dan menuliskannya pada kertas tempel terkait dengan:
 - 1) Jenis *Graphic Organizer* yang digunakan
 - 2) Fungsi *Graphic Organizer* yang dipakai
- g. Pelatih memandu perpindahan kunjung karya dan mengakhirinya setelah semua pasangan sudah saling mencermati dan memberikan komentar.

C. PENUTUP

1. *Reflection*

Pelatih memeriksa ketercapaian tujuan dari sesi, dengan pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apa saja kompetensi berbahasa peserta didik yang dapat dikembangkan dengan GO? Beri contoh kegiatan pembelajarannya!
- b. Apa saja jenis dan fungsi GO?

Pelatih menyampaikan penguatan melalui tayangan/dibacakan berikut:

- a. Graphic organizer dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Demikian halnya dengan kompetensi berbahasa peserta didik, yaitu mengidentifikasi informasi, menyimpulkan isi, dan menyajikan data.
- b. Guru harus mampu memilih GO sesuai dengan jenis dan fungsinya untuk mengoptimalkan perkembangan kompetensi peserta didik, khususnya dalam memahami isi bacaan.
- c. Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan pada unit 2.

2. *Extension*

Pelatih meminta peserta untuk praktik memanfaatkan graphic organizer sesuai dengan jenis dan fungsinya untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan.

Sumber/Media Pelatihan

- Materi Presentasi Mengembangkan Pemahaman Bacaan dengan Graphic Organizer
- Lembar Kerja Peserta 2.1 Diskusi Pemodelan Pembelajaran
- Bahan Bacaan 2.1 Contoh Kegiatan Berdasar Pemodelan
- Bahan Bacaan 2.2 Jenis dan Fungsi GO
- Lembar Kerja Peserta 2.2a; 2.2b; 2.2c; 2.2d Jenis dan Fungsi Graphic Organizer
- ATK (spidol, kertas plano, kertas HVS, kertas metaplan, kertas tempel)
- Skenario pemodelan pembelajaran
- Bahan/ perangkat pemodelan pembelajaran

Pekanbaru, 27 Juni 2021
Pelatih

Juni Kardi, M.Pd
NIP. 198106162010011013

Skenario Pemodelan Pembelajaran

Topik : *Graphic Organizer*
Kelas : V
Waktu : 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar

- 3.2 Mengklasifikasikan informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana*
- 4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana* menggunakan kosakata baku

Tujuan Pembelajaran

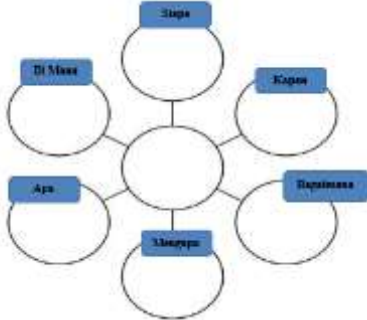
1. Melalui teks yang dibacanya, peserta didik mampu mengidentifikasi informasi dengan rinci dan benar.
2. Melalui tanya jawab, peserta didik mampu mengelompokkan informasi ke dalam aspek *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa dan bagaimana* dengan benar.
3. Melalui diskusi, peserta didik dapat menyajikan hasil pengelompokan informasi ke dalam aspek *apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana* dalam *graphic organizer* dengan benar.

Metode Pembelajaran : Diskusi

Media Pembelajaran : *Graphic Organizer*

Sumber Belajar : teks bacaan *Sunan Bonang*

Langkah-langkah Pembelajaran	Pengelolaan Kelas	Waktu (menit)
Kegiatan Pendahuluan		
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, "Anak-anak, kita akan belajar tentang bagaimana cara yang efektif dalam mengelompokkan informasi."	klasikal	5'
2. Guru melakukan apersepsi: "Bagaimana cara kalian mencatat hal-hal penting yang kalian temukan setelah membaca teks yang panjang agar kalian mudah memahaminya?" "Hari ini kita akan membahas lebih dalam tentang cara menyajikan hal-hal penting bacaan dengan bantuan <i>graphic organizer</i> , agar kalian mudah memahaminya."		
Kegiatan Inti		
3. Peserta didik membaca senyap teks <i>Sunan Bonang</i> .	Individu	5'
4. Guru mengenalkan akronim ADIK SIMBA (Apa, DI mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana) sambil membuat GO di papan tulis.	Klasikal	10'

 <p>5. Peserta didik membuat kalimat pertanyaan berdasarkan ADIK SIMBA dan menuliskannya di papan tulis.</p>		
<p>6. Guru meminta seorang siswa menjawab pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lingkaran GO. Guru melakukan hal sama sampai seluruh <i>graphic organizer</i> terisi.</p>	Klasikal	15'
<p>7. Perwakilan peserta didik mengungkapkan kembali isi bacaan secara ringkas dengan kalimat sendiri di depan kelas.</p>	Klasikal	5'
<p>8. Peserta didik mengerjakan LKPD 2.1</p>	Pasangan	15'
<p>9. Perwakilan pasangan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.</p>	Klasikal	5'
<p>10. Guru dan peserta didik membahas hasil diskusi LKPD 2.1.</p>	Klasikal	5'
Kegiatan Penutup		
<p>11. Guru mengajukan pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bagaimana perasaanmu saat belajar tadi? Apakah masih ada yang bingung saat mengisi <i>graphic organizer</i>? Apa yang akan kalian lakukan setelah belajar dengan <i>graphic organizer</i>? 	klasikal	5'

Pekanbaru, 27 Juni 2021
Guru Model

Juni Kardi, M.Pd
NIP. 198106162010011013

BAHAN PEMODELAN

Teks Bacaan



Sunan Bonang

Sunan Bonang adalah penyebar Islam di pesisir utara Jawa Timur. Beliau adalah putra Sunan Ampel. Nama lain beliau adalah Maulana Makdum Ibrahim atau Raden Ibrahim. Ketika masih remaja, bersama dengan Raden Paku, Sunan Bonang dikirim oleh Sunan Ampel ke Pasai untuk memperdalam ilmu agama. Sepulang dari sana, beliau mulai berdakwah dengan cara menjadi guru dan mubalig. Beliau juga mendirikan pesantren di daerah Tuban, Jawa Timur. Santri-santri yang menjadi muridnya berasal dari berbagai daerah di nusantara.

Dalam menyebarkan agama Islam, Sunan Bonang selalu menyesuaikan diri dengan corak kebudayaan masyarakat Jawa.

Beliau dianggap sebagai pencipta gending (lagu) pertama dalam rangka siar agama Islam. Sunan Bonang dan wali-wali lainnya, menggunakan wayang dan musik gamelan sebagai sarana dakwah Islam. Sunan Bonang sendiri menciptakan lagu-lagu untuk kegiatan dakwah yang dikenal dengan nama Tembang Durma. Sunan Bonang wafat tahun 1525 dan dimakamkan di Tuban, Jawa Timur. Menurut dugaan, beliau dilahirkan pada tahun 1465 M, dan wafat pada tahun 1525 M

LKPD 2.1

Menemukan Informasi dengan *Graphic Organizer*

Bacalah teks bacaan berikut dengan cermat!

Kepalah Sekolahku, Pahlawanku

Pak Welly adalah Kepala Sekolah Dasar Cemara di pelosok Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Beliau lahir di Labuha, Maluku Utara. Di sekolah ini, muridnya juga berasal dari berbagai daerah. Pak Welly senang melihat murid-muridnya dapat belajar dan bermain bersama tanpa mempersoalkan asal-usul. Semua murid adalah unik, baik sifat maupun kecerdasannya.

Sudin adalah penduduk asli Grobogan. Ia seorang anak yang suka membaca, percaya diri, dan pandai berpidato. Pak Welly ingin Sudin memperoleh pengalaman berharga melalui lomba pidato yang sebentar lagi akan diadakan di tingkat nasional. Sambil berpikir bagaimana memperoleh dana, Pak Welly mendaftarkan Sudin sebagai peserta lomba. Ia melatih Sudin setiap hari. Semakin dekat ke hari lomba, Pak Welly risau. Andai saja gajinya cukup untuk mendanai Sudin ke kota, pikirnya.

Hingga suatu sore terlintas ide di benaknya. Dipandanginya kebun pisang di belakang sekolah. Hampir semua pohon sudah berbuah dan siap panen. Esok paginya ia mengumpulkan guru, penjaga sekolah, serta murid kelas 4, 5 dan 6. Mereka bergotong royong memanen pisang. Di hari Senin pagi, ia mengundang pejabat setempat untuk hadir pada upacara bendera.

Rupanya Pak Welly ingin menyelenggarakan lelang pisang di sekolah. Murid kelas 4, 5 dan 6 sudah dilatihnya untuk menjadi petugas lelang. Siapa calon pembelinya? Para bapak dan ibu pejabat daerah yang diundangnya. Sebelum lelang dimulai, ia sampaikan bahwa dana hasil lelang akan digunakan untuk mengirim Sudin mengikuti lomba pidato di kota. Para pejabat kagum dan terharu menyaksikan usaha Pak Welly. Tekad serta usaha mendukung kemajuan muridnya sungguh menyentuh hati. Dalam sekejap pisang habis dilelang. Dana yang terkumpul lebih dari cukup untuk memberangkatkan Sudin.

Didampingi Pak Seto, guru kelasnya, Sudin pun berangkat ke kota. Tak terkira bangga dan syukurnya. Sudin berhasil mempersembahkan piala juara pertama lomba pidato untuk sekolahnya. Tak sia-sia usaha Pak Welly dan teman-teman sekolahnya.

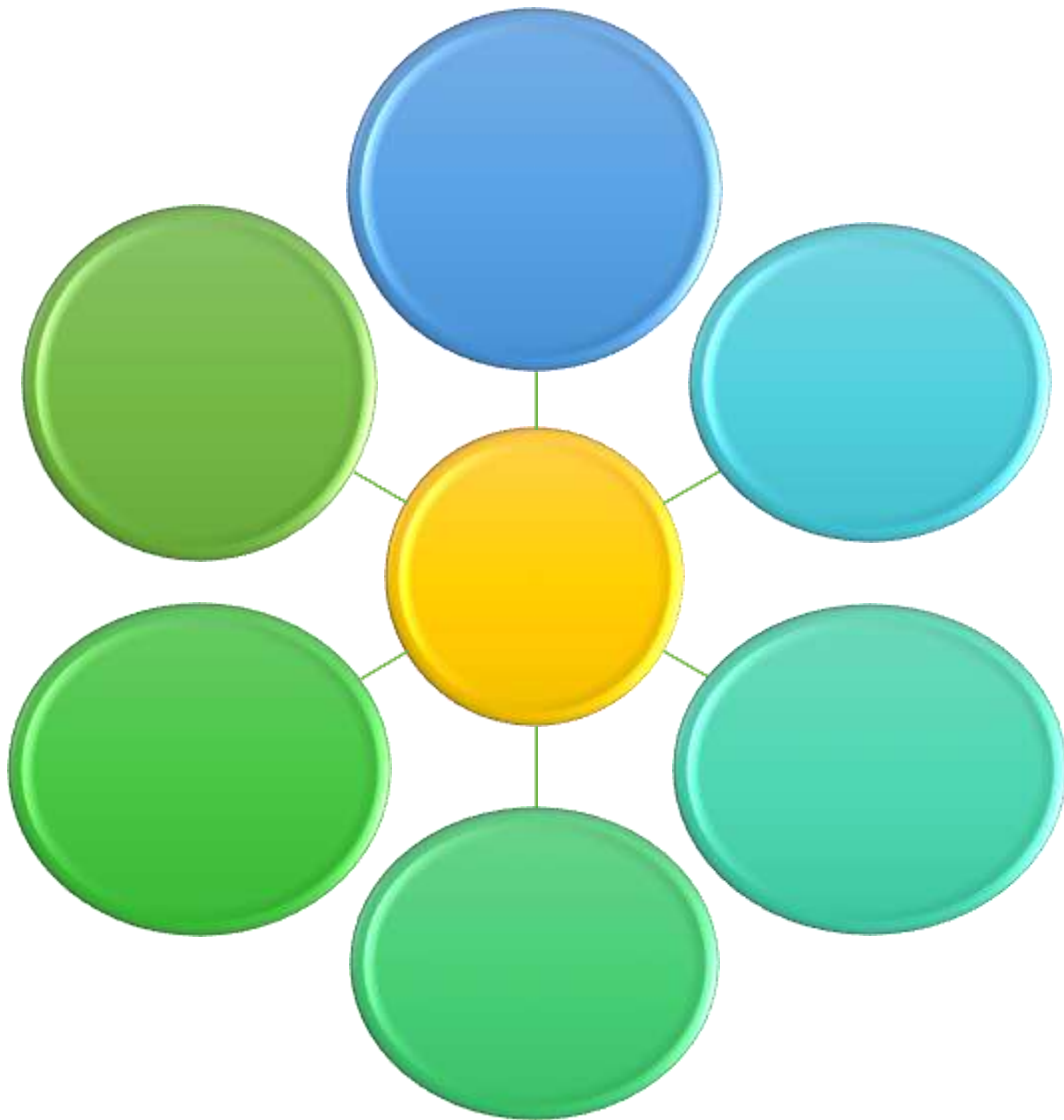
LKPD 2.1

Menemukan Informasi dengan *Graphic Organizer*

Petunjuk:

1. Kelompokkan berbagai informasi dalam teks bacaan *Kepala Sekolahku, Pahlawanku* berdasarkan **ADIK SIMBA** (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana)!
2. Tuliskan dalam *graphic organizer*!

ADIK SIMBA - Kepala Sekolahku, Pahlawanku



LKP 2.1

Diskusi Pemodelan Pembelajaran

1. Tuliskan kegiatan belajar (boleh lebih dari 1) yang Bapak/ Ibu alami selama mengikuti kegiatan pemodelan pembelajaran!

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan Belajar yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak		
Berbicara		
Membaca		
Menulis		

Keterangan: *)

Kelompokkan kegiatan yang telah Bapak/ Ibu alami dalam kompetensi berbahasa sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi Informasi
 - b. Meringkas/ Menyimpulkan Isi
 - c. Menyajikan Informasi
2. Bagaimana keefektifan penggunaan *Graphic Organizer* (GO) untuk pembelajaran kompetensi tersebut berdasar pemodelan yang telah dilakukan!

Bahan Bacaan 2.1

Contoh Kegiatan Memahami Bacaan Berdasarkan Pemodelan

Keterampilan Berbahasa	Kegiatan yang Telah Dialami	Kompetensi Berbahasa*)
Menyimak	Menyimak pertanyaan dan kegiatan guru dalam memanfaatkan GO (terkait pertanyaan: apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dst)	Mengidentifikasi informasi
Berbicara	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Menyajikan informasi
	Mengungkapkan kembali ringkasan isi bacaan berdasarkan jawaban dalam GO	Meringkas isi
Membaca	Membaca teks sesuai kelompoknya	Mengidentifikasi informasi
Menulis	Mengisi GO sesuai pertanyaan	Mengidentifikasi informasi

Daftar KD yang dapat dicapai melalui kegiatan-kegiatan pada Unit ini

Kelas 4

3.10	Membanding-kan watak setiap tokoh pada teks fiksi	4.10	Menyajikan hasil membanding-kan watak setiap tokoh pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
------	---	------	--

Kelas 5

3.2	Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i>	4.2	Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i> menggunakan kosakata baku
-----	--	-----	---

3.5	Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i>	4.5	Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i> serta kosakata baku dan kalimat efektif
-----	--	-----	--

3.8	Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	4.8	Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi
-----	---	-----	--

Kelas 6

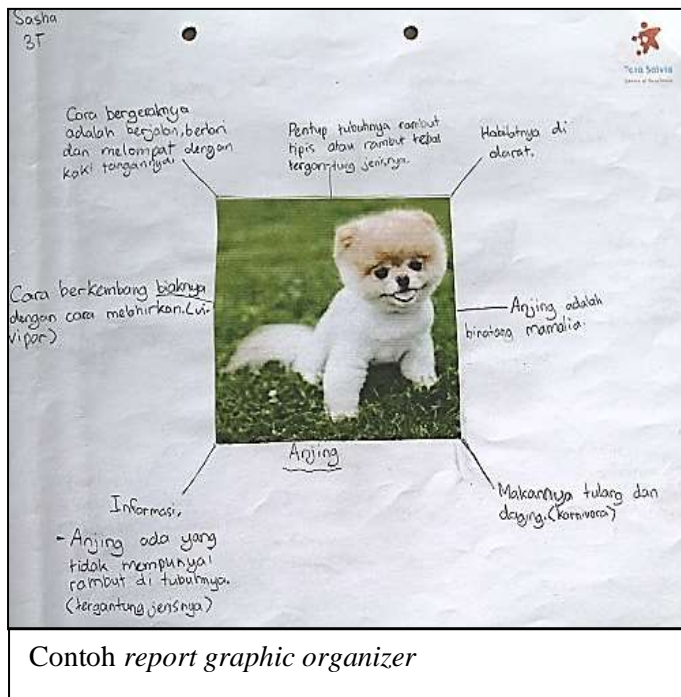
3.4	Menggali informasi penting dari buku sejarah menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i>	4.4	Memaparkan informasi penting dari buku sejarah secara lisan, tulis, dan visual dengan menggunakan aspek: <i>apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</i> serta memperhatikan penggunaan kosakata baku dan kalimat efektif
-----	---	-----	---

Bahan Bacaan 2.2

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Graphic Organizer

Graphic Organizer (GO) merupakan grafik visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta, dan istilah dalam satu topik utama. Gambar di samping merupakan *Graphic Organizer* karya peserta didik kelas tiga yang sedang mencatat semua hal tentang anjing.



Contoh *report graphic organizer*

Pernyataan McKnight di atas menegaskan bahwa *graphic organizer* merupakan bagan atau skema yang disusun sedemikian rupa sebagai alat bantu peserta didik dalam

memproses semua informasi yang didapatkan melalui proses belajar, baik itu dari aktivitas di dalam laboratorium dan kelas maupun informasi yang berasal dari sumber lain seperti internet, buku, koran, dan majalah. Oleh karena itu, penggunaan *Graphic Organizer* sangat disarankan untuk digunakan oleh guru di dalam kelas literasi untuk membantu peserta didik memahami apa yang sudah dibacanya secara visual.

Membaca adalah proses mengumpulkan informasi. Semua informasi ini disintesis hingga menjadi satu kesatuan informasi. Pembuatan grafik ini hendaknya menjadi media yang membantu peserta didik karena media ini selain memberikan representasi informasi visual, *Graphic Organizer* juga dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran dan dapat menggali informasi serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Meskipun demikian, gurulah yang berperan dalam memperkenalkan, melatih, dan memberikan penilaian, sehingga peserta didik terbiasa menggunakannya sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Penggunaan *Graphic Organizer* dapat membantu mengembangkan pengetahuan tentang:

- a. sebab dan akibat,
- b. bagaimana mencatat,
- c. membandingkan dan membedakan,
- d. mengorganisasi informasi
- e. menemukan ide utama dari suatu cerita.

Penggunaan *Graphic Organizer* di dalam kelas akan memberikan keuntungan bagi dua pihak yang terlibat di dalam proses belajar mengajar, yaitu guru dan peserta didik. Bahkan, menurut Edwin Ellis (2004), penggunaan *Graphic Organizer* dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik.

Banyak jenis *Graphic Organizer* yang dapat digunakan oleh guru di dalam kelas. Akan tetapi, dalam kesempatan ini hanya akan dibahas beberapa jenis saja. Di antaranya adalah seperti yang akan dijelaskan berikut.

Graphic Organizer:

menyimpan informasi dalam bentuk visual,

informasi diproses dan disimpan dengan dua cara, yaitu berbentuk linguistik (kata-kata) dan berbentuk non-linguistik (visual), (Paivo, 1991),

mencatat informasi dalam bentuk gambar/visual dapat menstimulasi dan meningkatkan kerja otak (Marzano dkk,2001).

1) **Brainstorming Worksheet**

Graphic organizer jenis *Brainstorming Worksheet* ini bertujuan untuk menemukan dan menuliskan setiap huruf dari kata, menemukan kata-kata dan frase yang terkait dengan topik tertentu. Contoh di sebelah menggambarkan jenis grafik tersebut. Setelah peserta didik membaca buku atau teks tentang binatang, guru memintanya untuk menuliskan jenis binatang atau hal-hal yang berhubungan dengan binatang. Hasil pekerjaan peserta didik kemudian didiskusikan.

topik Binatang			
A Ayam	B Bulu burung Besar	C cacay	D Daging
E Eling	F flamingo	G Gajah	H Herbivora
I insang ikan	J Jerapah	K Karnivora kucing	L Leopard
M Macam Melahirkan	N Nuri (Burung)	O omnivora	P Paruh
Q	R rajungan	S Sapi	T Topik
U unta ubur-ubur	V Vivipar	W Whale	X Zebra
Y	Z		

Brainstorming worksheet

2) Diagram Venn

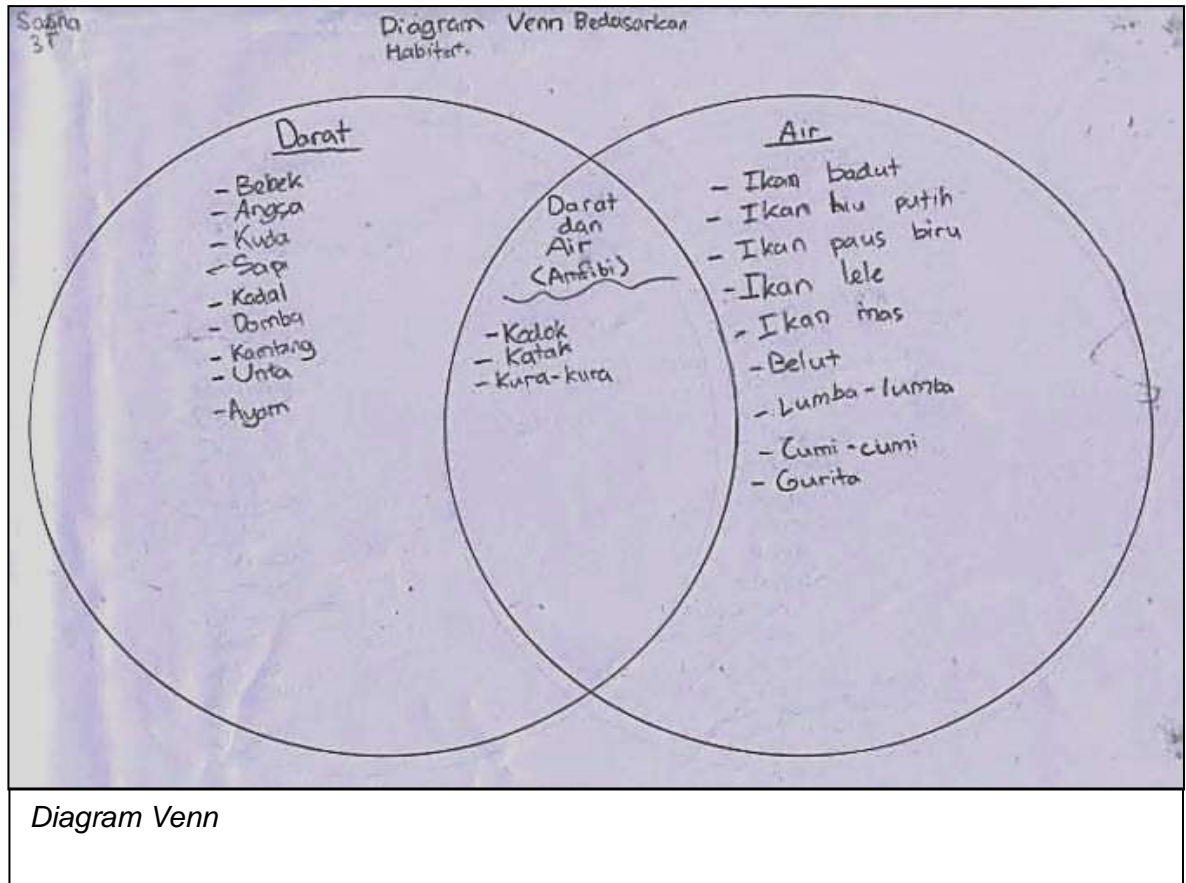


Diagram Venn adalah *graphic organizer* yang terdiri atas dua atau tiga lingkaran yang bertumpang tindih. Dalam matematika, diagram Venn digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara dua atau tiga set. Diagram Venn juga dapat digunakan dalam literasi untuk membandingkan dan mengontraskan karakteristik *item* lainnya, seperti kelompok orang, orang perorangan, buku, karakter, hewan, dan topik-topik lainnya.

3) KWHL Chart

KWHL Chart adalah jenis *Graphic Organizer* yang membantu peserta didik mengatur apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka ingin pelajari tentang topik sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran dilakukan.

Grafik ini harus digunakan sebelum, selama, dan setelah seorang peserta didik membaca tentang topik baru. Pengisian tabel membutuhkan persiapan peserta didik untuk membaca tentang suatu topik, bantuan dalam meninjau apa yang telah dipelajari tentang suatu materi, pemberian bantuan dalam memperoleh informasi lebih lanjut, dan mempersiapkan para peserta didik untuk menulis tentang apa yang telah mereka pelajari.

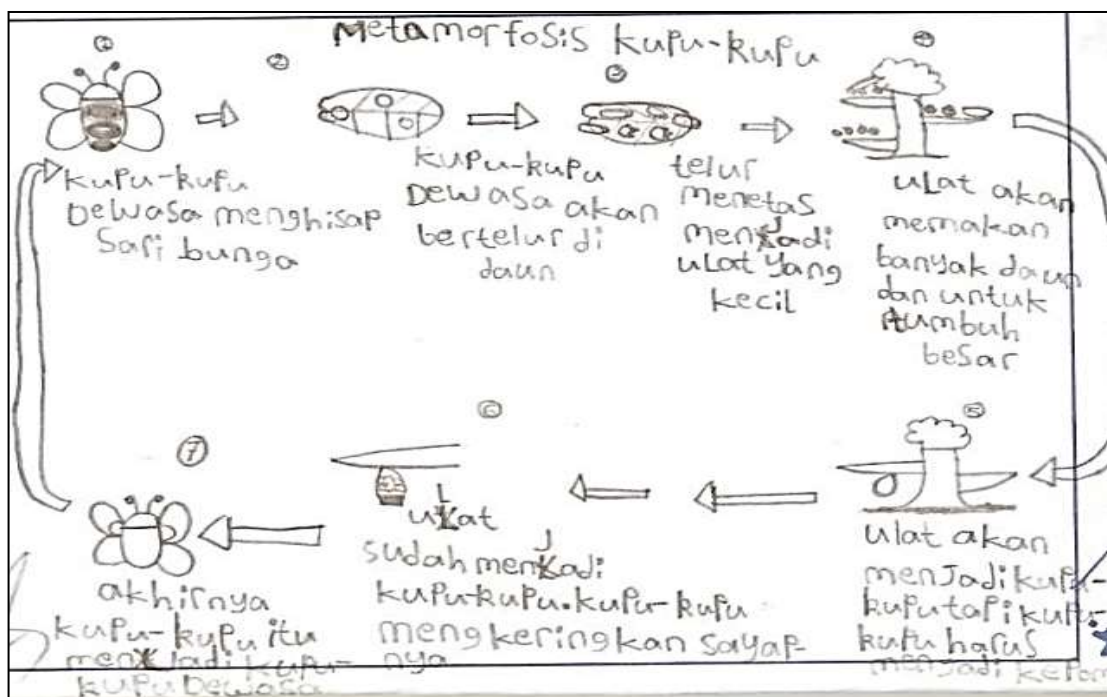
TOPIC: <u>Kelelawar</u>	
Apakah yang aku tahu? -Kelelawar makan buah-buahan -Kelelawar tidur nya terbalik	Apakah yang harus kuketahui? -ada berapa jenis kelelawar?? -manfaat kelelawar tidur terbalik? -manfaat kelelawar Suka di tempat lembab?
Bagaimana aku dapat mempelajarinya? -Cari di google -melihat di slide -baca buku -menonton di Tv	Apa yang kupelajari? -Ternyata kelelawar spesies nya banyak yang aku ketahui -kelelawar belangkuning merah dan vampir -cara berburunya nya vivi par (melahirkan)

KWHL Chart membantu siswa dalam mengidentifikasi binatang kelelawar

- K** singkatan dari apa yang sudah Anda TAHU tentang subjek.
- W** singkatan dari apa yang Anda INGIN untuk belajar.
- H** singkatan dari bagaimana cara Anda mempelajarinya.
- L** singkatan untuk apa yang Anda PELAJARI saat Anda membaca.

4) Diagram Siklus

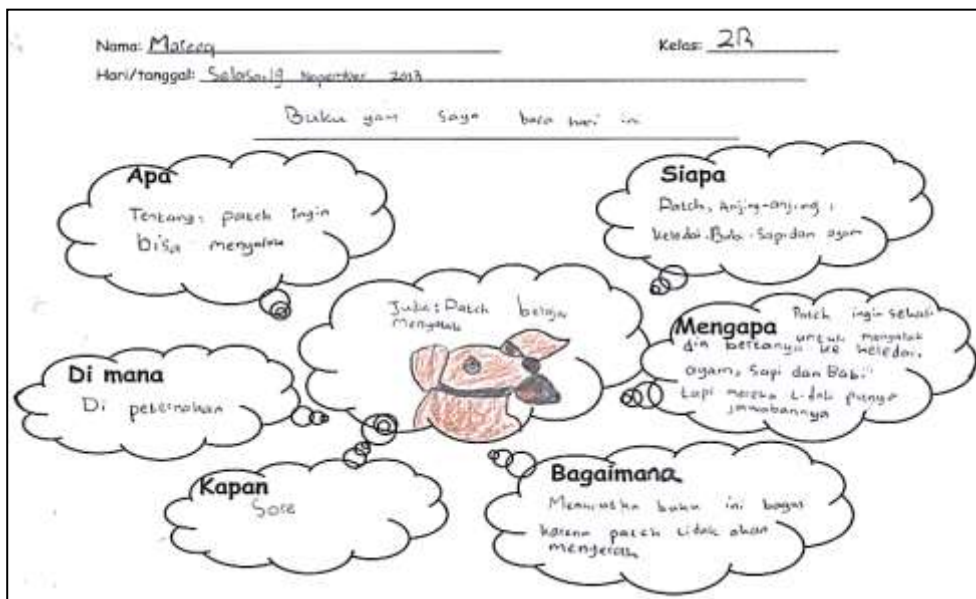
Diagram siklus adalah jenis *Graphic Organizer* yang menunjukkan bagaimana *item* yang terkait satu sama lain dalam siklus berulang. Diagram ini digunakan untuk menjelaskan siklus yang tidak memiliki awal dan ada akhir serta menunjukkan proses berulang. Dalam membuat diagram siklus, peserta didik harus mengidentifikasi peristiwa utama dalam siklus, bagaimana mereka berinteraksi, dan bagaimana siklus berulang.



5) Report Graphic Organizers

Report Graphic Organizers bertujuan untuk membantu menulis sebuah laporan tentang hewan atau topik lainnya. Sebelum menulis, peserta didik harus memikirkan dan membuat daftar topik utama yang akan diteliti dan dibahas dalam laporan. Beberapa topik yang dapat ditulis dalam laporan meliputi anatomi, habitat dan jangkauan, makanan, musuh, umur, dan hal lainnya yang sesuai dengan fakta.

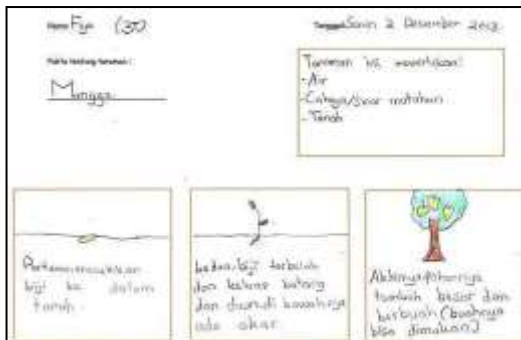
6) Storytelling Organizers



Peta cerita bergambar dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur cerita. Unsur cerita tersebut meliputi karakter tokoh (penampilan mereka, kepribadian, dan motivasi), latar cerita (waktu dan tempat), masalah yang dihadapi oleh tokoh, bagaimana masalah dipecahkan/diselesaikan, dan hasilnya. Peta cerita ini menggunakan konsep 5W + 1H, yaitu siapa (*who*), kapan (*when*), di mana (*where*), apa (*what*), mengapa (*why*), serta bagaimana (*how*) cerita itu.

Penggunaan jenis di atas dapat membuat peserta didik lebih sistematis dalam membuat cerita karena sudah terbiasa dengan pola pikir di atas.

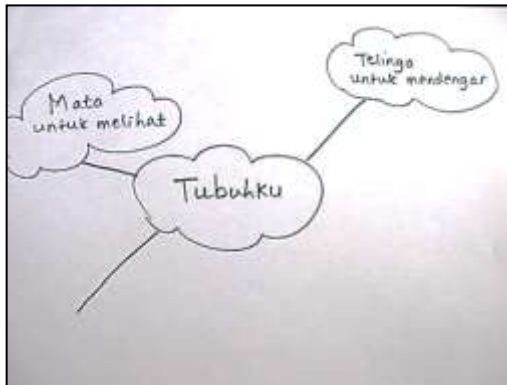
7) General Graphic



General graphic digunakan untuk melatih keterampilan menulis melalui identifikasi gambar. Peserta didik diminta untuk menggambar sebuah topik yang ditentukan, lalu menuliskan identifikasi gambar tersebut.

Praktik menggunakan *Graphic*

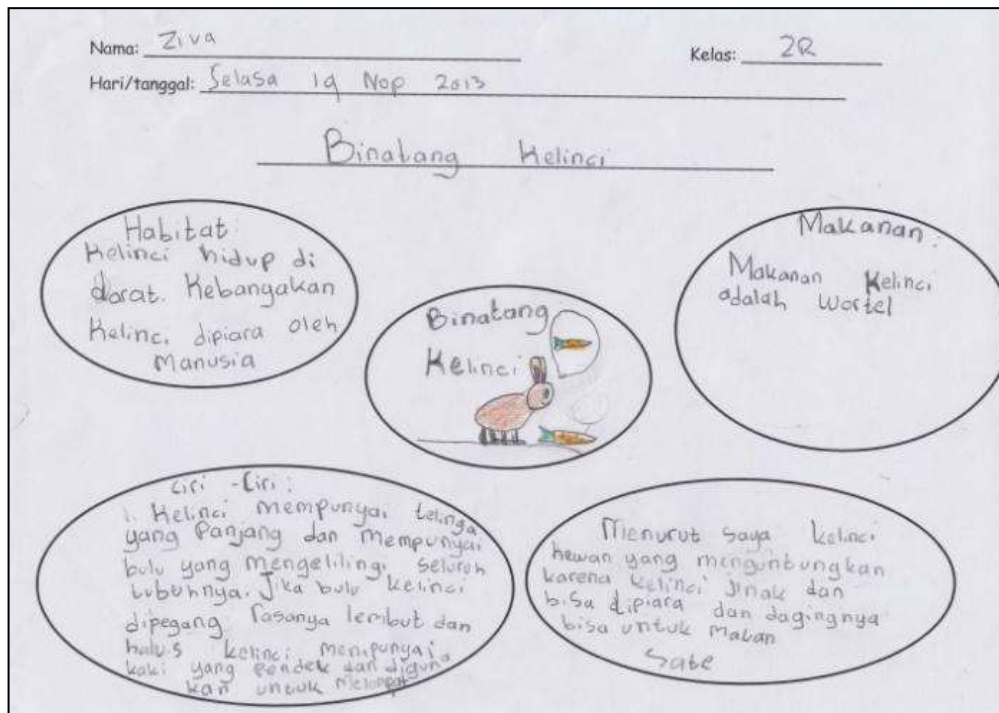
Organizer di dalam kelas didahului dengan mempraktikkannya bersama-sama secara klasikal. Berikut adalah beberapa langkah praktis yang bisa dicoba.



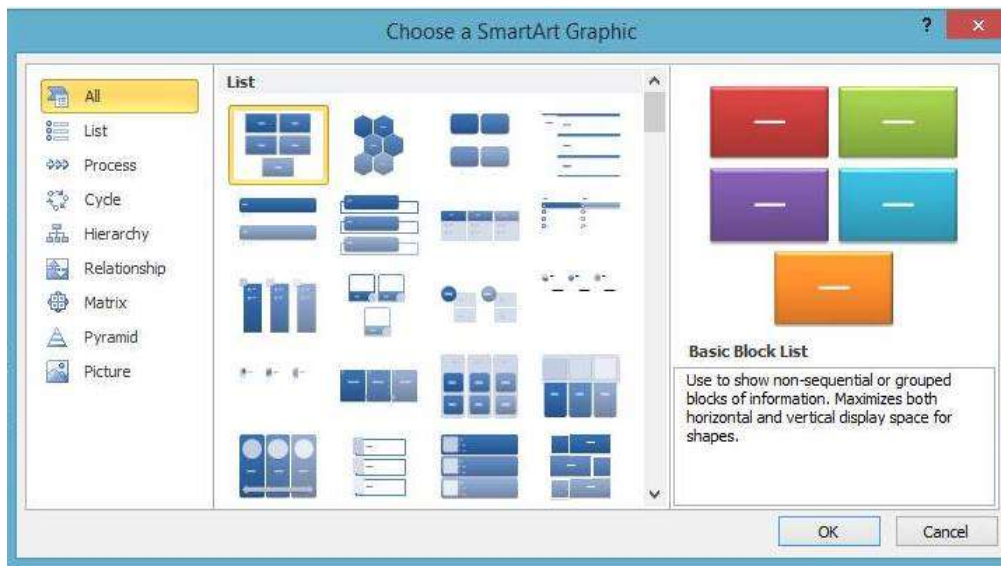
(contoh: apa fungsi mata? Apa fungsi telinga?)

- a. Guru menentukan jenis *Graphic Organizer* yang akan diperkenalkan dan menggambarinya di papan tulis.
- b. Guru menentukan topik yang akan dibahas.
- c. Guru mengajukan pertanyaan sesuai dengan topik dan menuliskan jawaban peserta didik di tempat yang sesuai.
- d. Guru mengajukan pertanyaan sampai seluruh jawaban dianggap lengkap.
- e. Guru meminta peserta didik mempraktikkan *Graphic Organizer* dengan cara yang sama namun topik pembahasan berbeda.

Semakin sering guru mempraktikkan *Graphic Organizer* di depan kelas untuk topik yang berbeda, semakin sering peserta didik mempraktikkannya dan semakin mahir mereka menggunakannya. Apabila ini terjadi, secara mandiri peserta didik akan menggunakan *Graphic Organizer*.



Ada bermacam-macam jenis *graphic organizer* yang dapat digunakan untuk membantu mengidentifikasi informasi bacaan. Guru juga dapat memanfaatkan fasilitas insert **SmartArt** pada program Word untuk membuat *graphic organizer* sesuai fungsinya. Berikut tampilan layanan insert *SmartArt* pada program Word.



Pemanfaatan graphic organizer dapat memberikan keuntungan bagi guru dan peserta didik sebagai berikut.

Keuntungan bagi Guru	Keuntungan bagi Peserta didik
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu melihat tingkat kemampuan peserta didik. 2. Membantu untuk menilai proses berpikir peserta didik. 3. Membantu guru mendapatkan umpan balik proses belajar peserta didik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu memperjelas hubungan antara berbagai konsep yang sudah dipelajari. 2. Membantu peserta didik dalam meningkatkan membaca pemahaman. 3. Mendorong peserta didik untuk membuat sebuah keputusan. 4. Membantu peserta didik agar fokus. 5. Mempermudah peserta didik untuk melakukan <i>brainstorming</i>. 6. Membantu peserta didik dalam mengorganisasi konsep dan ide. 7. Membimbing peserta didik dalam mendemonstrasikan proses berpikir mereka dalam bentuk lisan maupun tulisan.

LKP 2.2a

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!

Tanaman Padi

Padi adalah tanaman yang sangat penting di Indonesia. Padi menghasilkan beras. Banyak penduduk Indonesia yang mengonsumsinya. Padi dapat tumbuh di daerah panas dengan curah hujan tinggi. Daerah utama penghasil padi adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Sulawesi Selatan dan Sumatera Utara. Karawang, Jawa Barat, dikenal sebagai lumbung padi nasional.

Pertumbuhan padi dibagi menjadi 3 tahap besar, yakni pembentukan kecambah, penyiapan benih, dan pertumbuhan batang. Pada tahap pembentukan kecambah, benih atau biji padi dimasukkan ke dalam karung goni dan direndam satu malam di dalam air mengalir supaya kecambah benih terjadi bersamaan. Pada tahap penyiapan benih, kecambah benih ini ditanam di lahan sementara. Petani juga mengairi, memberi pestisida, dan pupuk pada kecambah benih yang ditanam ini. Benih atau bibit yang telah siap dipindahtanankan ke sawah. Benih atau bibit tadi akan tumbuh hingga muncul ke permukaan. Bakal akar dan tunas akan menonjol keluar. Pada tahap pertumbuhan batang, batangnya tumbuh memanjang. Batang tanaman padi berbunga hingga menjadi gabah matang, berkembang penuh, keras, dan berwarna kuning. Gabah adalah bulir padi yang terbungkus dalam sekam (kulit padi). Gabah ini nantinya yang akan dijadikan benih lagi.



Secara berpasangan,

- diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tulis di kertas plano)!
- buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!

LKP 2.2b

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!

Rumah Adat Kajang Leko dan Bubungan Lima

Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kaya. Salah satunya keragaman rumah adatnya. Keragaman itu tentu saja memiliki perbedaan dan persamaan. Kali ini, kita akan membahas tentang dua rumah adat di pulau Sumatera, yaitu rumah adat Kajang Leko dan Bubungan Lima.

Kajang Leko merupakan rumah adat Jambi yang berbentuk rumah panggung. Rumah ini ditopang tiang besar dengan dua buah tangga untuk jalan masuk. Tangga yang ada di sebelah kanan merupakan tangga utama, sedangkan tangga di sebelah kiri menjadi tangga tambahan. Rumah adat ini memiliki 7 ruang, yaitu pelamban sebagai ruang tunggu tamu, gaho sebagai penyimpanan barang, masinding sebagai ruang musyawarah, ruang tengah yang tidak terpisah dari masinding, menalam sebagai kamar tidur, balik malintang yang berhadapan dengan masinding, bauman sebagai dapur. Bentuk rumah ini adalah rumah panggung dengan tujuan salah satunya untuk melindungi para penghuninya dari berbagai ancaman. Bentuk atap rumah adat Jambi terlihat seperti perahu serta dilengkapi cabang dengan bentuk melengkung dan saling bertemu. Pada dinding-dindingnya terdapat banyak ukiran dengan motif-motif yang beragam.



Satu lagi rumah adat di pulau Sumatera yang tidak kalah unik adalah Bubungan Lima yang terletak di Provinsi Bengkulu. Bagian atapnya disusun dari ijuk enau bisa juga sirap. Secara umum, rumah adat ini terdiri atas 9 ruang, yaitu berendo sebagai tempat menerima tamu, hall sebagai ruang keluarga, bilik gedang sebagai ruang tidur, bilik gadis sebagai ruang kamar anak gadis, ruang tengah sebagai ruang keluarga dekat, ruang makan, garang sebagai ruang menyimpan air, dapur, dan berendo belakang sebagai teras belakang. Ciri khusus rumah ini adalah bagian atap yang terbuat dari ijuk, seng, atau

bambu. Bubungan yang dibuat dalam beragam bentuk. Seperti halnya fungsi rumah panggung yang lain, struktur panggung Bubungan Lima bertujuan untuk mempertahankan dari serangan musuh dari arah bawah rumah dengan dilengkapi tangga depan dan tangga belakang. Anak tangga ini berjumlah ganjil sebab berkaitan dengan adat dan kepercayaan setempat.



Secara berpasangan,

- diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tulis di kertas plano)!
- buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!

LKP 2.2c

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!



Pada hari Senin tanggal 22 Mei 2018 malam, Balai Penyelidikan dan Pengembangan Teknologi Kebencanaan Geologi (BPPTKG) Yogyakarta menjelaskan tentang status gunung berapi. Terdapat 4 tingkatan status gunung berapi, yaitu normal, waspada, siaga dan awas. Status yang pertama adalah normal. Status ini merupakan level

dasar yang berarti gunung berapi tidak mengalami perubahan aktivitas secara visual, seismik, dan kejadian vulkanik. Gunung berapi cukup aman dan tidak meletus hingga waktu tertentu. Status yang kedua adalah waspada. Status ini menandakan adanya peningkatan aktivitas gunung berapi. Pada tingkatan ini, mulai muncul aktivitas seismik, kejadian vulkanik, dan kenaikan aktivitas di atas level normal. Status selanjutnya adalah siaga. Status ini menandakan bahwa gunung berapi mengalami peningkatan kegiatan seismik secara intensif. Ada perubahan secara visual atau perubahan aktivitas kawah. Aktivitas dapat berlanjut ke letusan. Status yang terakhir adalah awas yang menandakan bahwa gunung berapi segera atau sedang meletus atau pada keadaan kritis yang dapat menimbulkan bencana. Letusan pembukaan dimulai dengan abu dan uap, serta letusan berpotensi terjadi dalam waktu lebih kurang 24 jam.

Secara berpasangan,

- c. diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tulis di kertas plano)!
- d. buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!

LKP 2.2d

Jenis dan Fungsi *Graphic Organizer*

Bacalah teks berikut dengan cermat secara individu!



Jenis Makanan Hewan

Jenis makanan hewan dikelompokkan menjadi dua, yaitu makanan yang berupa tumbuhan dan makanan yang berupa hewan lain. Hewan yang memakan tumbuhan memilih bagian-bagian tumbuhan yang dapat dijadikan makanan. Ada hewan yang hanya memakan daun tumbuhan. Ada pula hewan yang hanya memakan batang, buah, atau hanya biji tumbuhan. Namun, ada beberapa jenis hewan yang memakan lebih dari satu bagian tumbuhan tersebut.

Bagian tumbuhan yang paling sering dijadikan makanan hewan adalah daun. Hewan seperti ulat, rusa, dan zebra, merupakan beberapa contoh hewan yang memakan daun. Sementara itu, beberapa hewan menyukai batang tumbuhan. Sapi merupakan salah satu hewan yang menyukai batang tanaman padi dan jagung. Sedangkan hewan panda menyukai batang pohon bambu. Bagian tanaman berupa buah juga disukai hewan. Belatung senang memakan bagian dalam buah dan ini seringkali merugikan para petani buah-buahan. Burung-burung menyukai bagian tumbuhan yang berupa biji. Biji padi sering menjadi incaran burung pipit. Biji kenari sangat disukai para tupai.

Beberapa hewan memakan hewan yang lebih kecil sebagai makanannya. Hewan kecil ini menjadi mangsa bagi hewan yang lebih besar. Serangga menjadi makanan bagi hewan-hewan seperti katak atau cecak. Tikus menjadi makanan bagi kucing. Demikian juga dengan kelinci, yang menjadi makanan bagi burung elang.

Secara berpasangan,

- a. diskusikan jenis dan fungsi *graphic organizer* yang dapat digunakan sebagai media dalam mengidentifikasi informasi dalam teks di atas (tuliskan di kertas plano)!
- b. buatlah Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan hasil diskusi point a pada kertas HVS (tempelkan di bawah jawaban point a, demikian pula teks bacaannya)!

Sumber :

Bahan Pelatihan Modul 2 program PINTAR Tanoto Foundation