

JUDUL : PENOKOHAN DAN AKHIR CERITA YANG BERBEDA

Nama	QORIATUL AZIZAH,M.Pd	Jenjang/Kelas	SD / 2	IND.B.SAA.3.3
Asal sekolah	SDN PUNTEN 01 BATU JAWA TIMUR		...	
Alokasi waktu	2 pertemuan 420 menit	Jumlah siswa 28		
Profil pelajar Pancasila yang berkaitan	<ul style="list-style-type: none">● Gotong royong● Bernalar kritis● Kreatif	Model pembelajaran	Paduan antara tatap muka dan PJJ (<i>blended learning</i>)	
Fase	B	Domain Mapel	Menyimak, berbicara, membaca dan menulis	
Tujuan Pembelajaran	Salin dari dokumen alur yang dijadikan acuan IND. B. SAA. 3.3			
Kata kunci	[Menulis penokohan menggunakan GO dan akhir cerita yang berbeda]			
Deskripsi umum kegiatan	Peserta didik menyimak cerita yang dibacakan, mengidentifikasi tentang tokoh dan masalah yang dihadapi . Peserta didik menuliskan dalam bentuk GO			
Materi ajar, alat, dan bahan	Membaca pemahaman tentang cerita rakyat, membuat GO dan akhir cerita yang berbeda Crayon, teks bacaan , lembar jawaban, kertas karton			
Sarana Prasarana	<ol style="list-style-type: none">1. Jaringan internet2. Ruang kelas3. Cerita rakyat			

kelas
3
SD/MI

Bahasa Indonesia

PENULIS

NAMA : QORIATUL AZIZAH,M.Pd

SDN PUNTEN 01 BATU JAWA TIMUR

PENOKOHAN DAN AKHIR CERITA YANG BERBEDA



KEMAMPUAN	RESEPTIF	PRODUKTIF
SUB KEMAMPUAN	MENYIMAK	BERBICARA DAN MEMPRESENTESAIKAN
Capaian Pembelajaran Tahun	Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau media audio	Pelajar mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh (gesture) yang santun, volume dan intonasisesuai konteks mengajukan dan menanggapi pertanyaan pada saat diskusi dengan aktif.

KEMAMPUAN	RESEPTIF	PRODUKTIF
SUB KEMAMPUAN	MEMBACA DAN MEMIRSA	MENULIS
Capaian Pembelajaran Tahun	Pelajar mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informasional dan mampu menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Pelajar mampu menambah kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	Pelajar mampu menulis teks narasi, deskripsi, rekon, prosedur, dan eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang lebih rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Pelajar semakin terampil menulis tegak bersambung.





JENJANG : SD Kelas III
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Jumlah JP : 420 menit (2x tatap muka)

Menulis Penokohan dan akhir cerita yang berbeda

Fase Capaian Pembelajaran : B
Domain Konten : Penokohan dan Akhir cerita yang berbeda

Tujuan Pembelajaran :

- **Menyimak**

3.2 Pelajar dapat memahami dan memaknai cerita fiksi anak yang dibacakan langsung atau didengar dari media audio

- **Berbicara**

3.2 Memberikan respon lisan yang tepat sesuai konten

- **Membaca**

3.2 Pelajar dapat menemukan kalimat pada teks yang mendukung sebuah fakta opini atau informasi

- **Menulis**

3.3 Pelajar mampu memenggal kalimat saat menulis esai atau paragraf





MODUL AJAR INI DILENGKAPI

Langkah – langkah kegiatan
pembelajaran

Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik

Rubrik Penilaian

Soal evaluasi siswa
berpencapaian tinggi dan
rendah

Bacaan Guru



RINGKASAN PEMBELAJARAN I

Peserta didik menyimak cerita dan membaca cerita rakyat, menemukan tokoh dan permasalahan dengan membuat GO dan memenggal paragraf dengan akhir cerita yang berbeda



Pertanyaan Inquiry

Bagaimana
Menemukan tokoh dan
masalah yang dihadapi
dengan membuat GO
dan akhir cerita yang
berbeda ?

Ketrampilan Prasyarat

Mengetahui unsur-
unsur intrinsik.

LKPD I

- ✓ Menyimak cerita rakyat
- ✓ Menemukan tokoh dan permasalahannya melalui GO
- ✓ Memenggal paragraf dengan akhir

LKPD II

- ✓ Membaca cerita rakyat
- ✓ Meneruskan pemenggalan kalimat dengan akhir cerita yang berbeda
- ✓ Mempresentasikan hasil karya.



Profil Pelajar Pancasila :
Bernalar kritis, kreatif,
Mandiri dan Kebinekaan
global

Sarana dan prasarana

1. Teks Cerita rakyat
2. Alat tulis
3. Pensil warna

Perangkat ajar ini dapat
digunakan :

1. Siswa reguler / tipikal
2. Siswa dengan kesulitan belajar (Slow learner)
3. Siswa berprestasi tinggi

Perangkat ini direkomendasikan
maksimal 28 siswa dalam satu
kelas.

Ketersediaan materi:

- Pengayaan untuk siswa berprestasi tinggi : Ya
- Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit memahami konsep: Ya

Model pembelajaran:

- Tatap muka
- PJJ Daring
- PJJ Luring
- Paduan tatap muka dan PJJ (blended learning)

Dimensi

Kebinekaan global : menyimak cerita dari daerah seluruh Indonesia

Kreatif : Menggunakan GO untuk menemukan tokoh dan permasalahannya dan siswa berimajinasi tentang akhir cerita yang berbeda sesuai kreatifitasnya.

Bernalar kritis : Menemukan akhir cerita yang sesuai dengan imajinasi siswa

Assesment

Bagaimana guru menilai
ketercapaian pembelajaran ?

- Asesment individu
- Asesment kelompok
- **Keduanya**

Jenis Asesmen

- Performa (presentasi, drama, pameran hasil karya dll)
- Tertulis (tes obyektif, esay)

Kegiatan Utama Pembelajaran

Pengaturan Siswa

- **Individu**
- **Berpasangan**
- Kelompok

Metode

- **Diskusi**
- **Presentasi**
- **Project**
- Eksperimen
- Eksplorasi
- Permainan
- Ceramah
- Kunjung lapangan
- Simulasi



Materi ajar, alat dan bahan :

a) Materi tentang petunjuk menemukan unsur intrinsik melalui GO (grafik organizer) dan akhir cerita yang berbeda.

b) Alat dan bahan yang diperlukan

Alat : Buku cerita rakyat

Bahan : Teks diprint dari perangkat ajar ini sesuai jumlah siswa,
crayon /pensil warna.

c) Perkiraan biaya untuk 28 siswa

Kertas folio @ 1000 X 28 = Rp. 28.000,-

Pensil warna untuk 28 siswa (milik kelas) = Rp. 50.000,-

Print tek + FC @ 1000 x 28 = Rp 28.000,-

Total = Rp 161.000,-

Persiapan pembelajaran (1-1,5 jam) pada tahap ini diluar jam pembelajaran:

1. Menyiapkan teks, buku cerita fiksi atau link yang bisa diakses tentang cerita fiksi
2. Mencetak teks petunjuk dan LKPD (lembar kerja peserta didik)
3. Menyiapkan lembar kerja peserta didik (dicetak dari perangkat ajar ini sesuai jumlah siswa)
4. Menyiapkan asesmen
5. Menyiapkan link google meet, gogle classroomatau zoom jika pembelajaran jarak jauh

Urutan kegiatan belajar (1 x Tatap Muka, 6 JP)

1. Guru membuka kegiatan dengan aktivitas melalui WAG Menyapa siswa dan mengshare link gogle meet jika pembelajaran jarak jauh
2. Guru membuka pembelajaran dengan pembiasaan mengucapkan salam, berdoa.
3. Guru meminta siswa untuk menceritakan pengalaman terkait buku yang pernah dibaca
4. Guru membacakan cerita atau dongeng dengan penuh penjiwaan
5. Siswa menyimak cerita yang dibacakan guru
6. Siswa berdiskusi tentang penokohan yang terdiri dari: nama,watak dan masalah yang dihadapi

7. Siswa Mempresentasikan tentang penokohan dengan menggunakan GO
8. Guru membagikan link untuk LKPD jika pembelajaran jarak jauh
9. Siswa mengerjakan LKPD
10. Siswa pameran hasil karya

Catatan : Jika guru menerapkan pembelajaran jarak jauh maka memberi perlakuan khusus untuk siswa yang tidak bisa mengakses internet dan keterbatasan sarana prasarana. Misalnya kunjungan atau mencetak LKPD

Daftar Pustaka :

Kumpulan Cerita rakyat nusantara.com .

aplikasi Let's Read. Silakan unduh pada google play:
<http://bit.ly/letsreadapp.dan> bisa cetak pdf tyang tersedia di
letsreadsia.org

USAID PRIORITAS .*Modul Praktik baik di SD dan MI.* Word
Press.Jakarta:2014

Azizah,Qoriatul. *Praktik Baik Pembelajaran.Inovasi Jawa
Timur.Surabaya:2019*



REFLEKSI

Refleksi Guru

1. Apakah kesulitan guru saat melakukan pembelajaran hari ini ?
 2. Bagaimana cara guru mengatasi kesulitan pembelajaran hari ini ?
 3. Apakah siswa 100 % mencapai tujuan pembelajaran ?
 4. Kalau tidak mencapai tujuan pembelajaran apa cara yang dilakukan guru ?
-

Refleksi siswa

1. Apakah ada kesulitan pada pembelajaran menemukan unsur intrinsik dengan GO dan akhir cerita yang berbeda ?
 2. Apakah hal yang paling sulit ketika melakukan pembelajaran ini ?
 3. Pada bagian mana kegiatan pembelajaran hari ini yang menurut kalian sangat mudah !
-



***LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD)***

Waktu : 420 menit / 12 JP

DOMAIN KONTEN

***Unsur Penokohan melalui GO dan
akhir cerita yang berbeda***

NAMA : _____

KELAS : _____

TENA : _____





AYO MEMBACA !

Unsur-Unsur Instrinsik Dalam Cerita Rakyat

1. Tema

Tema merupakan inti persoalan yang menjadi dasar dalam sebuah cerita. Oleh karenanya, agar bisa mendapatkan tema dalam sebuah cerita, pembaca tentunya harus membaca cerita tersebut hingga selesai. Tema pada cerita rakyat akan dikaitkan dengan pengalaman kehidupan. Biasanya tema cerita rakyat mengandung elemen alam, kejadian sejarah, kesaktian, dewa, misteri, hewan, dll.

2. Latar atau setting pada cerita rakyat

Latar adalah informasi mengenai waktu, suasana, dan juga lokasi dimana cerita rakyat itu berlangsung.

- Latar Lokasi atau Tempat

Latar lokasi adalah informasi pada cerita yang menjelaskan tempat cerita itu berlangsung. Sebagai Contoh latar lokasi cerita adalah di kerajaan, di desa, di hutan, di pantai, di kahyangan, dll.

- Latar Waktu

Latar waktu merupakan saat terjadinya peristiwa dalam dongeng, sebagai contoh pagi hari, pada jaman dahulu kala, malam hari, tahun sekian, saat matahari terbenam dll.

- Latar Suasana

Latar suasana adalah informasi yang menyebutkan suasana pada kejadian dalam dongeng berlangsung. Sebagai contoh latar suasana adalah rakyat hidup damai dan sejahtera, masyarakat hidup dalam



ketakutan karena raja yang kejam, hutan menjadi ramai setelah purbasari hidup disana, dll

3. Tokoh

Tokoh merupakan pemeran pada sebuah cerita rakyat. Tokoh pada cerita rakyat dapat berupa hewan, tumbuhan, manusia, para dewa. Perwatakan tokoh sangat penting untuk di gali dan sebagai teladan. Contoh perwatakan tokoh adalah , berani, tidak mudah menyerah dll

4. Alur

Merupakan runtutan kejadian pada sebuah cerita rakyat. Biasanya cerita rakyat meliputi lima rangkaian peristiwa yaitu saat pengenalan (pembukaan) , saat pengembangan, saat pertentangan (konflik), saat peleraian (rekonsiliasi), dan tahap terakhir adalah saat penyelesaian. Secara umum alur dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

- Alur maju
- Alur mundur
- Alur campuran

5. Amanat atau pesan moral

merupakan nilai-nilai yang terkandung didalam cerita dan ingin disampaikan agar pembaca mendapatkan pelajaran dari cerita tersebut.





Cerita Rakyat Telaga Bidadari

Dahulu kala, ada seorang pemuda yang tampan dan gagah. Ia bernama Awang Sukma. Awang Sukma mengembara sampai ke tengah hutan belantara. Ia tertegun melihat aneka macam kehidupan di dalam hutan. Ia membangun sebuah rumah pohon di sebuah dahan pohon yang sangat besar.

Kehidupan di hutan rukun dan damai. Setelah lama tinggal di hutan, Awang Sukma diangkat menjadi penguasa daerah itu dan bergelar Datu. Sebulan sekali, Awang Sukma berkeliling daerah kekuasaannya dan sampailah ia di sebuah telaga yang jernih dan bening. Telaga tersebut terletak di bawah pohon yg rindang dengan buah-buahan yang banyak. Berbagai jenis burung dan serangga hidup dengan riangnya. "Hmm, alangkah indahnya telaga ini. Ternyata hutan ini menyimpan keindahan yang luar biasa," gumam Datu Awang Sukma.

Keesokan harinya, ketika Datu Awang Sukma sedang meniup serulingnya, ia mendengar suara riuh rendah di telaga. Di sela-sela tumpukan batu yang bercelah, Datu Awang Sukma mengintip ke arah telaga. Betapa terkejutnya Awang Sukma ketika melihat ada 7 orang gadis cantik sedang bermain air.

"Mungkinkah mereka itu para bidadari?" pikir Awang Sukma. Tujuh gadis cantik itu tidak sadar jika mereka sedang diperhatikan dan tidak menghiraukan selendang mereka yang digunakan untuk terbang, bertebaran di sekitar telaga. Salah satu selendang tersebut terletak di dekat Awang Sukma.

"Wah, ini kesempatan yang baik untuk mendapatkan selendang di pohon itu," gumam Datu Awang Sukma.



Mendengar suara dedaunan, para putri terkejut dan segera mengambil selendang masing-masing. Ketika ketujuh putri tersebut ingin terbang, ternyata ada salah seorang putri yang tidak menemukan pakaiannya. Ia telah ditinggal oleh keenam kakaknya. Saat itu, Datu Awang Sukma segera keluar dari persembunyiannya.

“Jangan takut tuan putri, hamba akan menolong asalkan tuan putri sudi tinggal bersama hamba,” bujuk Datu Awang Sukma. Putri Bungsu masih ragu menerima uluran tangan Datu Awang Sukma. Namun karena tidak ada orang lain maka tidak ada jalan lain untuk Putri Bungsu kecuali menerima pertolongan Awang Sukma.

Datu Awang Sukma sangat mengagumi kecantikan Putri Bungsu. Demikian juga dengan Putri Bungsu. Ia merasa bahagia berada di dekat seorang yang tampan dan gagah perkasa. Akhirnya mereka memutuskan untuk menjadi suami istri. Setahun kemudian lahirlah seorang bayi perempuan yang cantik dan diberi nama Kumalasari. Kehidupan keluarga Datu Awang Sukma sangat bahagia.

Cerita Rakyat Telaga Bidadari



Namun, pada suatu hari seekor ayam hitam naik ke atas lumbung dan mengais padi di atas permukaan lumbung. Putri Bungsu berusaha mengusir ayam tersebut. Tiba-tiba matanya tertuju pada sebuah bumbung bambu yang tergeletak di bekas kaisan ayam. “Apa kira-kira isinya ya?” pikir Putri Bungsu. Ketika bumbung dibuka, Putri Bungsu terkejut dan berteriak gembira. “Ini selendangku!, seru Putri Bungsu. Selendang itu pun didekapnya erat-erat. Perasaan kesal dan jengkel tertuju pada suaminya. Tetapi ia pun sangat sayang pada suaminya.

Akhirnya Putri Bungsu membulatkan tekadnya untuk kembali ke kahyangan. “Kini saatnya aku harus kembali!,” katanya dalam hati. Putri Bungsu segera mengenakan selendangnya sambil menggendong bayinya.



Datu Awang Sukma terpana melihat kejadian itu. Ia langsung mendekat dan minta maaf atas tindakan yang tidak terpuji yaitu menyembunyikan selendang Putri Bungsu. Datu Awang Sukma menyadari bahwa perpisahan tidak bisa dielakkan. "Kanda, dinda mohon peliharalah Kumalasari dengan baik," kata Putri Bungsu kepada Datu Awang Sukma." Pandangan Datu Awang Sukma menerawang kosong ke angkasa. "Jika anak kita merindukan dinda, ambillah tujuh biji kemiri, dan masukkan ke dalam bakul yang digoncang-goncangkan dan iringilah dengan lantunan seruling. Pasti dinda akan segera datang menemuinya," ujar Putri Bungsu.

Putri Bungsu segera mengenakan selendangnya dan seketika terbang ke kahyangan. Datu Awang Sukma menatap sedih dan bersumpah untuk melarang anak keturunannya memelihara ayam hitam yang dia anggap membawa malapetaka.

Pesan moral : Legenda cerita rakyat Telaga Bidadari mengajarkan kita, jika kita menginginkan sesuatu hendaknya dengan cara halal. Kita tidak boleh mencuri, merampok harta milik orang lain, karena sewaktu-waktu dapat menjadi batu sandungan dalam meraih cita-cita. Kitapun tidak boleh menyimpan perbuatan curang, karena pada suatu saat akan ketahuan juga.

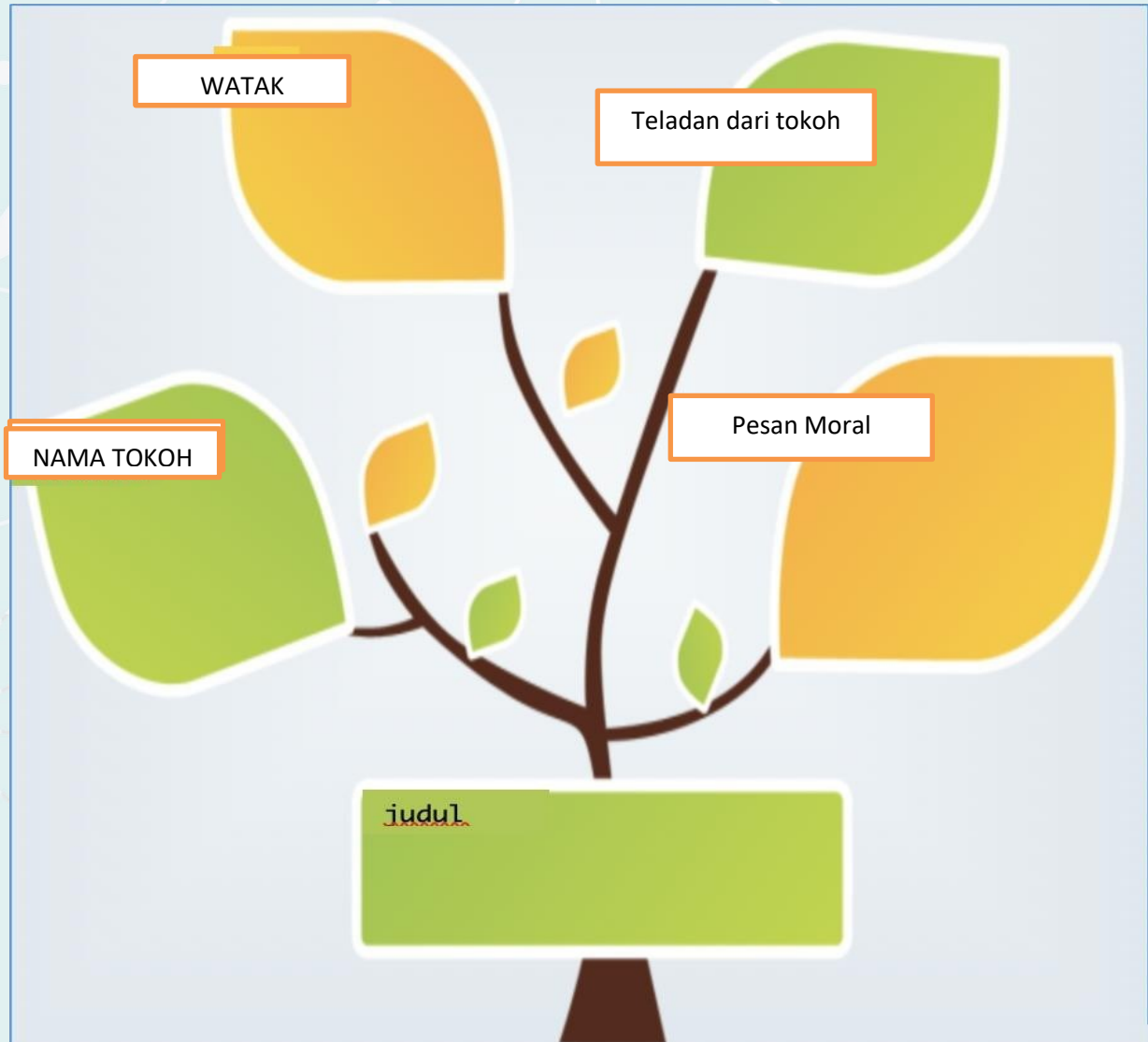
TIPS

- a. Lakukan kegiatan ini, didampingi anggota keluarga (ayah, ibu, kakak ,nenek dll) jika dilakukan secara daring
- b. Simaklah cerita yang dibacakan oleh guru di kelas
- c. Jangan lupa Kirimkan hasil kerja kalian melalui link yang sudah disediakan (jika secara daring)
- d. Mintalah Bantuan anggota keluarga untuk merekan dalam bentuk video (jika dilakukan secara daring)





LENGKAPILAH GRAFIK ORGANIZER DIBAWAH INI
SESUAI DENGAN PENOKOCHAN !



**BUATLAH AKHIR CERITA YANG BERBEDA SESUAI DENGAN IMAJINASI KALIAN !
DAN ISILAH DI KOLOM YANG SUDAH DISEDIAKAN !**

Namun, pada suatu hari seekor ayam hitam naik ke atas lumbung dan mengais padi di atas permukaan lumbung. Putri Bungsu berusaha mengusir ayam tersebut. Tiba-tiba matanya tertuju pada sebuah bumbung bambu yang tergeletak di bekas kaisan ayam. "Apa kira-kira isinya ya?" pikir Putri Bungsu. Ketika bumbung dibuka, Putri Bungsu terkejut dan berteriak gembira. "Ini selendangku!, seru Putri Bungsu. Selendang itu pun didekapnya erat-erat. Perasaan kesal dan jengkel tertuju pada suaminya. Tetapi ia pun sangat sayang pada suaminya.

Akhirnya Putri Bungsu membulatkan tekadnya untuk kembali ke kahyangan. "Kini saatnya aku harus kembali!," katanya dalam hati. Putri Bungsu segera mengenakan selendangnya sambil menggendong bayinya.

Datu Awang Sukma terpana melihat kejadian itu. Ia langsung mendekat dan minta maaf atas tindakan yang tidak terpuji yaitu menyembunyikan selendang Putri Bungsu. Datu Awang Sukma menyadari bahwa perpisahan tidak bisa dielakkan. "Kanda, dinda mohon peliharalah Kumalasari dengan baik," kata Putri Bungsu kepada Datu Awang Sukma." Pandangan Datu Awang Sukma menerawang kosong ke angkasa. "Jika anak kita merindukan dinda, ambillah tujuh biji kemiri, dan masukkan ke dalam bakul yang digoncang-goncangkan dan iringilah dengan lantunan seruling. Pasti dinda akan segera datang menemuinya," ujar Putri Bungsu.



Aseesmen hasil karya

NO	KRITERIA	SKOR	INDIKATOR
1.	Unsur penokohan	5	Menjelaskan 4 - 5 unsur penokohan dengan yang benar
		3	Menjelaskan 3 unsur penokohan dengan yang benar
		2	Menjelaskan 1 - 2 unsur intrinsik dengan yang benar
2	Akhir cerita yang berbedaa	5	75 % imajinatif dan orisinil
		3	50 % imajinatif dan orisinil
		2	25 % imajinatif dan orisinil

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1. Siswa mencapai tujuan pembelajaran jika skor diatas capaian
2. Siswa dengan skor di bawah capaian dilakukan perbaikan



Materi pengayaan siswa berprestasi tinggi !

1. Buatlah GO terkait unsur intrinsik pada cerita rakyat yang dibagikan guru !
2. Dan tuliskan akhir cerita yang berbeda !

Materi pengayaan siswa berprestasi rendah !

1. Bacalah teks Berjudul Telaga Bidadari dan tuliskan unsur – unsur intrinsiknya
3. Tuliskan akhir cerita yang berbeda sesuai imajinasimu !



Graphic Organizer

Graphic Organizer adalah Grafik Visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta dan istilah dalam satu topik utama. Graphic organizer kadang disebut juga dengan nama peta konsep atau diagram konsep. Graphic Organizer merupakan alat atau instrumen pedagogik yang dapat digunakan untuk mengelola materi pembelajaran. Graphic organizer memudahkan siswa dalam menguasai informasi baru.

Teori Howard Gardner tentang kecerdasan majemuk (1993, 2006) menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik dan dapat menginternalisasi informasi ketika lebih dari satu gaya belajar digunakan dalam pembelajaran.

Dengan graphic organizer, materi pembelajaran dikelola dan disajikan secara visual dan spasial dan hal tersebut akan memudahkan siswa mengingat informasi dan konsep yang telah dipelajari.. Graphic organizer yang diintegrasikan dengan pengalaman belajar akan memberi dampak yang sangat positif terhadap penguasaan materi.

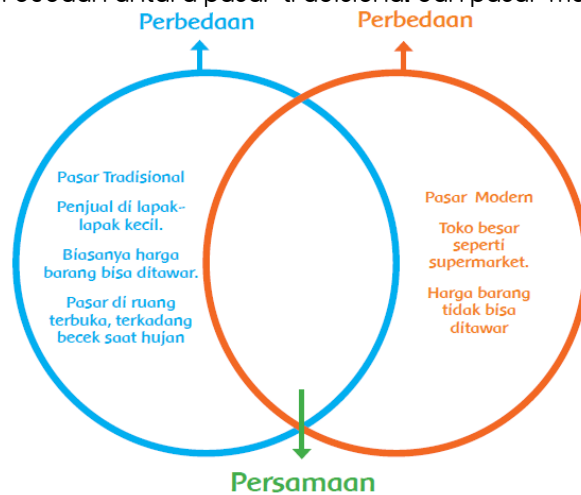
1. Bagan KWL ("Know", "Want to Know", "Learned")

Bagan KWL dapat diberikan pada kegiatan awal ketika membahas sebuah topik. Hal ini bertujuan untuk mengajak siswa memikirkan tentang apa yang mereka ketahui tentang sebuah topik, apa yang ingin mereka ketahui tentang topik tersebut, dan apa yang telah mereka pelajari tentang topik tersebut pada akhir sesi pembelajaran atau unit.

Topik		
Keanekaragaman hewan dan tumbuhan		
K Apa yang saya ketahui Indonesia memiliki berbagai jenis hewan dan tumbuhan	W Apa yang ingin saya ketahui Jenis hewan dan tumbuhan langka Indonesia	L Apa yang saya pelajari Jenis hewan langka: gajah dan harimau sumatera. Jenis tumbuhan langka: angrek dan bunga bangkai.

3. Diagram Venn

Diagram venn digunakan untuk membandingkan atau menuliskan persamaan dan perbedaan antara 2 hal atau lebih. Misalnya siswa menuliskan persamaan dan perbedaan antara pasar tradisional dan pasar modern.



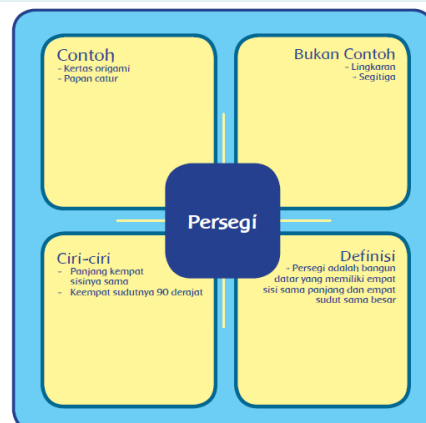
3. Diagram Lingkaran



Untuk menuliskan gagasan utama dan kalimat penjelas

4. Diagram Frayer

Diagram frayer dapat digunakan untuk menuliskan contoh, bukan contoh, ciri-ciri, dan definisi. Namun, diagram ini dapat dimodifikasi sesuai c



belajaran.

Graphic organizer dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Keuntungan Penggunaan Graphic Organizer:

Penggunaan graphic organizer di dalam kelas akan memberikan keuntungan bagi dua pihak yang terlibat di dalam proses belajar mengajar, yaitu siswa dan guru. Untuk guru:

1. Membantu untuk melihat level kemampuan siswa.
2. Membantu untuk mengassess proses berpikir siswa.
3. Membantu guru untuk mendapatkan umpan balik proses belajar siswa.

Untuk siswa:

1. Membantu memperjelas hubungan antara berbagai konsep yang sudah dipelajari
2. Membantu siswa dalam merapikan berbagai konsep, ide, teori dan istilah yang sudah dan sedang dipelajari.

Penggunaan Graphic Organizer untuk Buku Catatan Interaktif

Graphic organizer ini bisa menjadi alat bantu siswa dalam memproses semua informasi yang didapatkan melalui proses belajar baik itu dari aktivitas di dalam lab dan kelas maupun informasi yang berasal dari sumber lain seperti internet, buku, koran dan majalah. Semua informasi ini dijamin hingga menjadi satu kesatuan dan terkoneksi dengan alur proses belajar sebagai proses pengkoneksian data dan informasi, dan nantinya akan menjadi bahan bukti/evidence yang mendukung ataupun membantah hipotesis yang sudah terumuskan di awal setiap unit/bab.

Pembuatan graphic ini hendaknya menjadi domain siswa, tetapi gurulah yang berperan dalam memperkenalkan, melatih dan memberikan penilaian sehingga siswa terbiasa menggunakannya sebagai bagian dari proses analisa.

Sumber Artikel :Radingino. Grafik Organizer. Blog Tematiku.15 Desember 2019



1. Sesuaikan alur pembelajaran ketika bapak ibu guru belajar secara luring
2. Untuk pilihan cerita rakyat bisa bersumber dari perpustakaan atau buku yang lain.
3. Guru membacakan cerita atau siswa membaca karena meningkatkan kompetensi membaca dan menyimak
4. Untuk kumpulan cerita digital bisa kases melalui aplikasi Let's Read. Silakan unduh pada google play: <http://bit.ly/letsreadapp.dan> bisa cetak pdf tyang tersedia di letsreadsia.org
5. Contoh judul buku Nilam Si Tabib, Membantu Sesama, Pengiring Pengantin Kecil, Keluarga Kami

