

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2
DI SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG



Disusun oleh:

Devi Christiyana

1401409354

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2012

Pengesahan

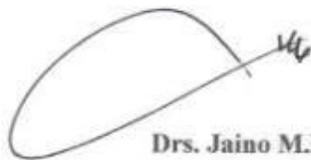
Laporan PPL2 ini telah disusun sesuai dengan Pedoman PPL Unnes.

Hari : Senin

Tanggal : 8 Oktober 2012

Disahkan oleh:

Koordinator dosen pembimbing



Drs. Jairo M.Pd
NIP. 19560815 198003 1 004

Kepala SDN Karanganyar 01,



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rakhmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan pembuatan laporan Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2). PPL 2 ini dilaksanakan di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang pada tanggal 27 Agustus sampai dengan 20 Oktober 2012.

Dalam pelaksanaan PPL di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang, sebagai praktikan penyusun mendapat banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmojo, M.Si selaku Rektor UNNES.
2. Drs. Masugino, M.Pd. Selaku Kepala Pusat Pengembangan PPL UNNES.
3. Drs. Harjono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.
4. Dra. Hartati, M. Pd. selaku Kepala Jurusan PGSD UNNES.
5. Drs. Jaino, M.Pd. selaku dosen koordinator dan sekaligus dosen pembimbing mahasiswa praktikan di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
6. Drs. Khoiri selaku Kepala Sekolah SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
7. Segenap guru dan staf karyawan SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
8. Rekan mahasiswa praktikan PPL 2 di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
9. Seluruh siswa di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

Penyusun menyadari bahwa laporan PPL 2 ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan PPL 2 ini bermanfaat bagi para guru/calon guru khususnya dan semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

Semarang, 8 Oktober 2012

Penyusun

Devi Christiyana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
A. Pengertian Praktik Pengalaman Lapangan	4
B. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	4
C. Kompetensi Guru	5
D. Keterampilan Mengajar Guru.....	7
E. Pembelajaran Inovatif	8
BAB III PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2	10
A. Pelaksanaan	10
B. Tahapan Kegiatan	10
C. Materi Kegiatan	10
D. Proses Pembimbingan oleh Guru Pamong	11
E. Proses Pembimbingan oleh Dosen Pembimbing	12
F. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan PPL 2	12
G. Refleksi Diri	13

LAMPIRAN – LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan PPL 2 di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
2. Jadwal Praktik Mengajar Terbimbing PPL 2 di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
3. Jadwal Praktik Mengajar Mandiri PPL 2 di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
4. Jadwal Ujian Praktik PPL 2 di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
5. Presensi Mahasiswa PPL di SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
6. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Latihan Terbimbing.
7. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Latihan Mandiri .
8. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Ujian Mengajar.
9. Kartu Bimbingan Mengajar Terbimbing.
10. Kartu Bimbingan Mengajar Mandiri.
11. Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka.
12. Presensi Ekstrakurikuler Pramuka.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembangunan sumber daya manusia yang profesional dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang tepat untuk mencetak generasi muda yang siap membawa bangsa Indonesia dalam menghadapi persaingan global melalui penyelenggaraan praktik pendidikan maupun dalam proses penyiapan tenaga kependidikan.

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional disebutkan bahwa, pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi perkerti luhur, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggungjawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Universitas Negeri Semarang merupakan salah satu universitas negeri yang memiliki fungsi utama mendidik calon guru dan tenaga kependidikan yang profesional. Guru sebagai salah satu tenaga profesional, dalam melaksanakan tugas profesi kependidikan harus mampu menunjukkan keprofesionalannyayang ditandai dengan penguasaan kompetensi akademik kependidikan dan kompetensi penguasaan substansi dan atau bidang studi sesuai bidang ilmunya. Kompetensi calon gueu yang dimaksud meliputi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Dalam rangka menyiapkan calon guru yang profesional, maka mahasiswa perlu melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), sebagaimana diamanatkan dalam kurikulum.

PPL merupakan kegiatan untuk menerapkan semua teori yang telah diperoleh selam kuliah. PPL itu sendiri merupakan integral dan kurikulum

pendidikan, tenaga kependidikan berdasarkan kompetensi yang termasuk dalam struktur program kurikulum UNNES. Oleh karena itu, PPL wajib dilaksanakan oleh mahasiswa UNNES. PPL berfungsi untuk memberikan bekal kepada mahasiswa praktikan agar mereka memiliki kompetensi profesional, kompetensi personal, dan kompetensi kemasyarakatan.

B. Tujuan

Program Praktek Pengalaman Lapangan memiliki tujuan - tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Menyiapkan mahasiswa agar menjadi tenaga pendidik yang handal dan profesional sehingga dapat membantu dalam meningkatkan derajat pendidikan masyarakat secara optimal.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk menghasilkan sarjana pendidikan yang berkualitas, sehingga dapat mengelola proses pendidikan secara profesional.
- b. Meningkatkan, memperluas dan memantapkan kemampuan mahasiswa sebagai bekal untuk memasuki lapangan kerja sesuai dengan kebutuhan program pendidikan yang ditetapkan.
- c. Memperluas cakrawala pemikiran mahasiswa, calon pendidik agar senantiasa dapat berperan aktif dalam proses pembangunan bangsa khususnya dalam pendidikan.
- d. Mempersiapkan para mahasiswa untuk menjadi sarjana pendidikan yang siap sebagai agen pembaharuan dan dapat mewujudkan transformasi pendidikan
- e. Untuk memantapkan dan meningkatkan pelaksanaan Tri Darma Perguruan Tinggi dan untuk memperoleh masukan-masukan yang berharga bagi UNNES untuk selalu meningkatkan fungsinya sebagai lembaga pendidikan.

C. Manfaat

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2 diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua komponen terkait yaitu mahasiswa praktikan, sekolah, dan perguruan tinggi yang bersangkutan.

1. Manfaat bagi Mahasiswa Praktikan
 - a. Mahasiswa praktikan diharapkan mempunyai bekal yang menunjang tercapainya penguasaan kompetensi pedagogik, profesional, personal, dan kemasyarakatan.
 - b. Mahasiswa praktikan mempunyai kesempatan untuk mengaplikasikan teori yang diperoleh selama kuliah ke dalam kelas (lapangan pendidikan) yang sesungguhnya, sehingga terbentuk seorang guru yang profesional.
 - c. Mendewasakan cara berpikir dan meningkatkan daya nalar mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan, dan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah.
 - d. Mengetahui dan mengenal secara langsung kegiatan pembelajaran dan kegiatan pendidikan lainnya di sekolah latihan.
2. Manfaat bagi Sekolah latihan
 - a. Meningkatkan kualitas pendidikan dalam membimbing anak didik maupun mahasiswa PPL.
 - b. Mempererat kerjasama antara sekolah latihan dengan perguruan tinggi yang bersangkutan yang dapat bermanfaat bagi para lulusannya kelak.
3. Manfaat bagi Universitas Negeri Semarang
 - a. Meningkatkan kerjasama dengan sekolah yang bermuara pada peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.
 - b. Memperoleh gambaran nyata tentang perkembangan pembelajaran yang terjadi di sekolah- sekolah dalam masyarakat.
 - c. Mengetahui perkembangan pelaksanaan PPL sehingga memperoleh masukan mengenai kurikulum, metode, dan pengelolaan kelas dalam kegiatan belajar mengajar di instansi pendidikan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Praktik Pengalaman Lapangan

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan lainnya. Kegiatan PPL meliputi praktik mengajar, administrasi, bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kokurikuler dan atau ekstra kurikuler yang berlaku di sekolah/tempat latihan.

PPL bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi, yang meliputi kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan (sosial).

PPL berfungsi memberikan bekal kepada mahasiswa praktikan agar mereka memiliki kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan. Sedangkan sasarannya adalah agar mahasiswa praktikan memiliki seperangkat pengetahuan sikap dan keterampilan yang dapat menunjang tercapainya penguasaan kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan.

B. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun oleh dan dilaksanakan di

masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. KTSP secara yuridis diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Penyusunan KTSP oleh sekolah dimulai tahun ajaran 2007/2008 dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang diterbitkan melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional masing-masing Nomor 22 Tahun 2006 dan Nomor 23 Tahun 2006, serta Panduan Pengembangan KTSP yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

KTSP dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor Departemen Agama Kabupaten/Kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah. Pengembangan KTSP mengacu pada Standar Isi(SI) dan Standar Kompetensi Lulusan(SKL) dan berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh BSNP, serta memperhatikan pertimbangan komite sekolah/madrasah.

C. Kompetensi Guru

Berdasarkan Permendiknas No. 16 Tahun 2007, guru harus memiliki empat kompetensi, antara lain:

1. Kompetensi Pedagogik
 - Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, cultural, emosional, dan intelektual.
 - Menguasai teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik.
 - Mengembangkan kurikulum yang terkait mata pelajaran yang diampu.
 - Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.
 - Memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran.
 - Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik.
 - Berkomunikasi efektif, empatik, dan santun ke peserta didik.
 - Menyelenggarakan penilaian evaluasi proses dan hasil belajar.

2. Kompetensi Personal

- Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, social dan budaya bangsa.
- Penampilan yang jujur, berakhlak mulia, teladan bagi peserta didik dan masyarakat.
- Menampilkan dirisebagai pribadi yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa.
- Menunjukkan etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru, dan rasa percaya diri.
- Menjunjung tinggi kode etik profesi guru.

3. Kompetensi Sosial.

- Bersikap inklusif, bertindak obyektif, serta tidak diskriminatif karena pertimbangan jenis kelamin, agara, raskondisifisik, latar belakang keluarga, dan status sosial keluarga.
- Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua dan masyarakat.
- Beradaptasi di tempat bertugas di seluruh wilayah RI yang memiliki keragaman social budaya.
- Berkomunikasi dengan lisan maupun tulisan.

4. Kompetensi Profesional

- Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pelajaran yang dimampu.
- Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang dimampu.
- Mengembangkan materi pembelajaran yang dimampu secara kreatif.
- Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif.
- Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

D. Keterampilan Mengajar Guru

Aktivitas guru dalam pembelajaran berkaitan erat dengan keterampilan dasar mengajar yang dimiliki guru. Ada 8 keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar (Djamarah, 2010 : 99). Keterampilan yang dimaksud yaitu :

(1) Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan memberi penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespons secara positif suatu tingkah laku tertentu kembali.

(2) Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya merupakan cara guru dalam ucapan verbal yang meminta respons dari siswanya. Dengan kata lain, keterampilan bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berfikir siswa.

(3) Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.

(4) Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan berarti menyajikan informasi lisan yang di organisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan.

(5) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari. Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari

siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

(6) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar-mengajar yang hanya melayani 3 – 8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan.

(7) Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikan ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan, baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial.

(8) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah.

E. Pembelajaran Inovatif

Aktivitas proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan, dan guru sebagai salah satu pemegang utama di dalam menggerakkan kemajuan dan perkembangan dunia pendidikan. Tugas utama seorang guru ialah mendidik, mengajar, membimbing, melatih. Agar proses pembelajaran berhasil dan mutu pendidikan meningkat, maka diperlukan guru yang memahami dan menghayati profesinya, dan tentunya guru yang memiliki wawasan pengetahuan dan keterampilan sehingga membuat proses pembelajaran aktif, guru mampu menciptakan suasana pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Dalam konteks program belajar mengajar, program pembelajaran yang inovatif dapat berarti program yang dibuat sebagai upaya mencari pemecahan suatu masalah. Itu disebabkan, karena program pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan atau program pembelajaran yang sejenis sedang dijalankan akan tetapi perlu perbaikan.

Contoh pembelajaran inovatif antara lain yaitu : pembelajaran kontekstual atau *Contekstual Teaching Learning*, pendekatan PAIKEM, pembelajaran kooperatif, pembelajaran RME (*Realistik Mathematic Education*), dan pembelajaran Problem Solving.

BAB III

PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2

A. Pelaksanaan

Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL2) dilaksanakan pada :

Hari/ tanggal : Senin, 27 agustus 2012 – Rabu, 20 Oktober 2012

Tempat : SDN Karanganyar 01

Jalan Walisongo Km 12, Kecamatan Tugu Kota Semarang

Telepon (024) 8665037

B. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) yaitu:

- a. Membuat jadwal praktik mengajar terbimbing, mandiri dan ujian.
- b. Membuat perangkat pembelajaran untuk praktik mengajar.
- c. Melaksanakan praktik mengajar terbimbing dengan bimbingan guru pamong sebanyak 7 kali mengajar.
- d. Melaksanakan praktik mengajar mandiri dengan bimbingan guru pamong sebanyak 7 kali mengajar.
- e. Melaksanakan ujian mengajar 1 kali pada hari Selasa, 2 Oktober 2012 di kelas II menggunakan pembelajaran tematik dengan tema “ Lingkungan”.

C. Materi Kegiatan

- a. Materi PPL

Materi PPL berasal dari kegiatan pembekalan PPL, antara lain materi tentang ke-PPL-an, aturan, pelaksanaan serta kegiatan belajar dan mengajar dengan segala permasalahannya yang mungkin muncul.

- b. Materi pelaksanaan pembelajaran

Sebelum melaksanakan KBM di dalam kelas, praktikan membuat perangkat pembelajaran yang akan digunakan sebagai pedoman dalam KBM di kelas dibawah bimbingan guru pamong dengan memperhatikan kalender akademik dan kurikulum mata pelajaran yang sudah ditetntukan

oleh Departemen Pendidikan Nasional, serta tidak mengesampingkan buku mata pelajaran yang relevan. Seiring dengan pembuatan perangkat pembelajaran praktikan dituntut menguasai materi dan strategi yang akan digunakan dalam penyampaian materi dikelas agar proses pembelajaran dikelas menyenangkan.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di dalam kelas, praktikan membuat perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam KBM di dalam kelas. Pembuatan perangkat pembelajaran dimulai dari pemahaman akan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembuatan Program Tahunan, pembuatan Program Semester, pembuatan silabus dan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

c. Proses Belajar Mengajar

Salah satu program PPL adalah menuntut praktikan untuk melaksanakan latihan dibawah bimbingan intensif dari guru pamong. Dalam latihan ini praktikan dibimbing untuk menerapkan keterampilan dasar mengajar secara utuh dengan terintegrasi melalui latihan-latihan mengajarkan bidang studi yang menjadi spesialisasinya kepada siswa yang sebenarnya.

Latihan yang dilakukan antara lain latihan mendekati diri dengan siswa, latihan membiasakan diri berdiri di depan kelas, berbicara yang jelas sehingga mudah dimengerti oleh siswa, latihan menggunakan papan tulis, latihan mengajarkan bidang studi yang menjadi spesialisasi praktikan, latihan mengerjakan administrasi guru bidang studi, dan latihan membimbing siswa yang mendapat masalah dalam bidang studi yang diajarkan.

D. Proses Pembimbingan oleh Guru Pamong

Proses pembimbingan oleh guru pamong adalah sebagai berikut :

1. Oleh guru pamong, praktikan di beri tugas menyusun perangkat perencanaan pembelajaran, meliputi: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran.

2. Guru pamong memberikan masukan dan merevisi jika terdapat kesalahan dalam pembuatan perangkat perencanaan pembelajaran.
3. Guru pamong mengamati dan menilai proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan yang melaksanakan praktik mengajar.

E. Proses Pembimbingan oleh Dosen Pembimbing

Proses pembimbingan oleh dosen pembimbing adalah sebagai berikut:

1. Dosen pembimbing memberikan bimbingan tentang pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan Standar Proses.
2. Dosen pembimbing mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan sebanyak 1 kali pada praktik mengajar terbimbing dan sebanyak 1 kali pula pada praktik mengajar mandiri.
3. Dosen pembimbing mengamati dan menilai proses pembelajaran yang dilaksanakan mahasiswa praktikan pada saat ujian mengajar.

F. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan PPL 2

Faktor pendukung terlaksananya PPL 2 adalah sebagai berikut:

1. SDN Karanganyar 01 menerima mahasiswa dengan tangan terbuka.
2. Guru pamong serta guru-guru lainnya selalu memberikan saran dan bimbingan yang sangat membantu praktikan dalam menyusun perangkat perencanaan pembelajaran.
3. Tersedianya sarana dan prasarana yang menunjang proses pendidikan.
4. Tersedianya buku-buku penunjang di perpustakaan.
5. Kedisiplinan warga sekolah yang baik.

Faktor penghambat terlaksananya PPL 2 adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan menerapkan teori pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dikarenakan situasi siswa yang beraneka ragam dan memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda.
2. Jumlah siswa yang relatif banyak membuat praktikan kesulitan dalam mengelola kelas dengan baik sehingga suasana kelas yang tercipta belum kondusif untuk proses KBM.

3. Sulitnya mengkondisikan kelas saat KBM berlangsung apalagi ketika pembentukan diskusi kelompok.
4. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, dan bertanggung jawab.

G. Refleksi Diri

Praktek Pengalaman Lapangan adalah kegiatan intrakurikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang. PPL bertujuan membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Kegiatan PPL 2 yang dilaksanakan meliputi kegiatan praktik mengajar terbimbing, praktik mengajar mandiri dan ujian praktik mengajar. PPL 2 dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus sampai 20 Oktober 2012. Adapun refleksi yang praktikan susun setelah melaksanakan PPL 2 adalah sebagai berikut :

1. Kekuatan dan Kelemahan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran yang Ditekuni

Mata pelajaran yang diajarkan praktikan selama kegiatan PPL 2 berlangsung meliputi Matematika, IPS, IPA, PKn, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, dan SBK. Dalam pelaksanaan Proses Belajar Mengajar beberapa kekuatan atau keberhasilan yang praktikan alami diantaranya: a) kemudahan bimbingan dari kepala sekolah, para guru pamong, dosen pembimbing, guru – guru serta pihak – pihak terkait lainnya dalam mengarahkan praktikan untuk melaksanakan kegiatan PBM, b) keantusiasan dan kesediaan siswa dalam menerima mahasiswa praktikan, c) ketersediaan media yang diperlukan praktikan untuk persiapan mengajar selama kegiatan PPL 2, dan d) kemudahan yang diperoleh praktikan dalam memperoleh materi sehingga KBM berlangsung efektif dan efisien. Sedangkan dari segi kelemahan praktikan masih belum handal dalam mengkondisikan kelas, lemahnya pengelolaan kelas, serta penguatan yang diberikan mahasiswa praktikan kepada siswa dirasa belum maksimal.

2. Ketersediaan Sarana dan Prasarana PBM di Sekolah Latihan

Sarana dan prasarana di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang dapat dikatakan cukup memadai. Tersedia fasilitas fisik dan non fisik sangat membantu praktikan dalam melaksanakan PBM di sekolah. Fasilitas fisik yang dimaksud diantaranya yaitu: ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang kelas untuk kelas I-VI, ruang perpustakaan, laboratorium komputer, dan lapangan. Sedangkan fasilitas non fisik yaitu keadaan sekolah yang memiliki iklim pembelajaran yang kondusif, nyaman dan menyenangkan. Alat peraga serta media pembelajaran berupa torso, berbagai macam peta, globe, peralatan lab,

LCD, dan peralatan penunjang lainnya menambah terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan inovatif.

3. Kualitas guru pamong dan dosen pembimbing

Pada pelaksanaan kegiatan PPL praktikan dibimbing oleh Sri Sunarni, S.Pd.SD sebagai guru pamong dan Drs. Jaino, M.Pd sebagai dosen pembimbing. Dalam pelaksanaan PPL2 dosen pembimbing memberikan pengarahan sehingga praktikan mendapatkan banyak informasi mengenai pelaksanaan PPL2. Dosen pembimbing juga sangat membantu praktikan dengan memberikan masukan-masukan dalam hal cara mengajar termasuk memberikan penilaian terhadap kegiatan praktik mengajar. Sedangkan guru pamong dengan ramah dan sabar membantu praktikan selama proses bimbingan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Beliau merupakan guru pamong yang senantiasa memberikan bimbingan dan bantuan kepada praktikan disaat praktikan mempunyai kesulitan, selalu memotivasi praktikan agar praktikan kelak menjadi guru yang profesional seperti beliau.

4. Kualitas pembelajaran di sekolah

Kualitas pembelajaran yang ada di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang secara umum sudah baik. Hal ini terlihat dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), khususnya bagi kelas rendah diterapkan pembelajaran tematik hanya saja belum optimal, sedangkan di kelas tinggi pembelajaran dilakukan dengan pemisahan antar mata pelajaran.

Selain itu, tingkat keaktifan siswa dalam KBM pun sudah baik. Motivasi siswa untuk belajar juga sangatlah besar. Jadi, kualitas pembelajaran di SD Negeri Karanganyar 01 Kota Semarang ini tidak bisa kita ragukan lagi. Hal ini terbukti dari piala atau medali yang di peroleh SDN Karanganyar 01 Kota Semarang yang cukup banyak.

5. Kemampuan diri penulis

Sebelum praktikan terjun untuk melaksanakan PPL 2 di SDN Karanganyar 01, praktikan telah mempersiapkan diri dengan melakukan Micro Teaching dengan bimbingan dosen pembimbing. Selain itu, praktikan juga telah mengikuti pembekalan PPL yang dilaksanakan selama 3 hari pada tanggal 16-26 Juli 2012 di Auditorium PGSD UNNES. Bekal keterampilan lainnya diperoleh praktikan dari hasil belajar pada beberapa mata kuliah yang diampu oleh beberapa dosen yang memiliki kompetensi yang profesional. Walaupun beberapa bekal keterampilan telah diperoleh, tetapi masih ada rasa kekhawatiran terhadap pembelajaran yang akan dilakukan. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengalaman praktikan dalam melakukan pembelajaran langsung dengan siswa-siswa sekolah dasar. Oleh sebab itu, dukungan, bimbingan, arahan, serta masukan dari guru pamong dan dosen pembimbing sangat dibutuhkan oleh praktikan untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan yaitu tercapainya tujuan pembelajaran.

6. Nilai tambah yang diperoleh penulis

Nilai tambah yang di dapat penulis dari pelaksanaan PPL 2 berupa pengetahuan dan pengalaman mengajar yang sebenarnya. Praktikan mendapatkan hal-hal baru yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan manajemen sekolah serta pengelolaan di kelas secara nyata. Praktikan juga mendapatkan pengalaman dan gambaran bagaimana merencanakan dan melaksanakan KBM agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, praktikan dapat mengetahui masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar berkaitan dengan karakteristik siswa yang beraneka ragam dengan memiliki keunikan yang berbeda-beda.

7. Saran bagi sekolah dan UNNES

Untuk sekolah praktikan menyarankan agar tata tertib yang sudah ada dilaksanakan dengan baik. Selain itu, sekolah harus tetap berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pengajaran guru dengan mengoptimalkan media pembelajaran agar pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Sedangkan, untuk UNNES praktikan hanya memberikan saran hendaknya UNNES dapat terus menjalin kerjasama dengan pihak yang berkaitan dengan pelaksanaan PPL, terutama sekolah tempat latihan agar pelaksanaan PPL menjadi lebih optimal

Akhirnya praktikan mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar SDN Karanganyar 01 Kota Semarang yang telah menerima dengan baik kedatangan mahasiswa praktikan serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mencari pengalaman mengajar di sekolah.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
RENCANA KEGIATAN PPL2
DI SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG
TAHUN 2012/2013

Tanggal	Kegiatan	Keterangan
9-10 Agustus 2012	<ul style="list-style-type: none"> Rapat pembuatan rencana kegiatan pelaksanaan PPL2 	
28 Agustus 12 sampai September 2012	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan kegiatan praktik mengajar terbimbing 	
14-29 September 2012	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan kegiatan praktik mengajar mandiri 	
1-5 Oktober 2012	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan ujian praktik mengajar 	
7 September sampai 12 Oktober 2012	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan ekstrakurikuler pramuka 	
6-7 Oktober 2012	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan PERSAMI 	
19 Oktober 2012	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan perpisahan 	
20 Oktober 2012	<ul style="list-style-type: none"> Penarikan mahasiswa PPL 	

Mengetahui,
Kepala SDN Karanganyar 01


 Drs. Khoiri
 NIP. 19630710 198508 1 005

LAMPIRAN 2
JADWAL MENGAJAR TERBIMBING MAHASISWA PPL
DI SDN KARANGANYAR 01
TAHUN 2012/2013

No.	Hari, Tanggal	Nama Mahasiswa	Kelas	Mapel	Materi pokok	Pukul
1.	Selasa, 28 Agustus 2012	Devi Christiyana	4A	Matematika		09.00-10.45
		Siti Muryani	4A	SBK		11.00-12.10
		Putri Hirwandini	5	Bahasa Jawa		09.00-10.10
2.	Rabu, 29 Agustus 2012	Nur Khomariah	4B	IPS		09.35-11.35
		Yanu Arthadini	4A	SBK		11.00-12.10
		Firdaus Muttaqin	6	IPS		09.00-10.45
		Daru Hesti Wihartasih	1	Matematika		07.00-08.45
3.	Kamis, 30 Agustus 2012	Devi Christiyana	5	IPS		09.00-10.45
		Siti Muryani	1	Pkn		07.00-08.10
		Firdaus Muttaqin	6	IPA		07.00-08.10
		Wahyu Martha Setyani	5	IPS		11.00-12.10
4.	Jumat, 31 Agustus 2012	Nur Khomariah	6	Bahasa Jawa		08.10-09.35
		Yanu Arthadini	2	IPA		10.10-11.20
		Daru Hesti Wihartasih	4B	IPA		07.00-08.10

5.	Sabtu, 1 September 2012	Devi Christiyana	1	SBK	09.00-10.10
		Siti Muryani	2	Bahasa Jawa	10.45-11.55
		Putri Hirwandini	3	SBK	07.35-08.45
		Yanu Arthadini	4A	Matematika	07.35-08.45
6.	Senin, 3 September 2012	Nur Khomariah	2	PKn	11.00-12.10
		Wahyu Martha Setyani	6	Matematika	07.35-08.45
		Firdaus Muttaqin	4A	PKn	11.00-12.10
		Daru Hesti Wihartasih	6	SBK	11.00-12.10
		Devi Christiyana	3	Pkn	10.10-11.35
7.	Selasa, 4 September 2012	Devi Christiyana	3	IPA	09.00-10.10
		Siti Muryani	4A	Matematika	09.00-10.45
		Putri Hirwandini	4B	Bahasa Indonesia	07.00-08.45
		Wahyu Martha Setyani	2	IPS	11.00-12.10
8.	Rabu, 5 September 2012	Nur Khomariah	2	SBK	11.00-12.10
		Yanu Arthadini	5	Bahasa Indonesia	10.10-11.35
		Firdaus Muttaqin	4A	Bahasa Jawa	09.35-10.45
		Daru Hesti Wihartasih	6	IPS	09.00-10.45
9.	Kamis, 6 September 2012	Siti Muryani	5	IPS	09.00-10,45
		Putri Hirwandini	6	IPA	07.00-08.10

		Wahyu Martha Setyani	1	PKn		07.00-08.10
10.	Jumat, 7 September 2012	Nur Khomariah	4A	IPA		07.00-08.10
		Yanu Arthadini	6	Bahasa Jawa		08.10-09.35
		Firdaus Muttaqin	5	Matematika		07.00-08.45
		Daru Hesti Wihartasih	4B	Bahasa Jawa		08.10-09.35
11.	Sabtu, 8 September 2012	Devi Christiyana	2	Bahasa Jawa		10.45-11.55
		Siti Muryani	1	IPA		07.00-08.45
		Putri Hirwandini	4A	Matematika		07.35-08.45
		Wahyu Martha Setyani	3	SBK		07.35-08.45
12.	Senin, 10 September 2012	Nur Khomariah	3	Bahasa Indonesia		09.00-10.10
		Yanu Arthadini	2	PKn		11.00-12.10
		Firdaus Muttaqin	1	Bahasa Indonesia		07.00-08.10
		Daru Hesti Wihartasih	4A	PKn		11.00-12.10
		Putri Hirwandini	3	PKn		10.10-11.35
13.	Selasa, 11 September 2012	Devi Christiyana	6	Bahasa Indonesia		07.00-08.45
		Siti Muryani	3	Bahasa Indonesia		07.00-08.45
		Putri Hirwandini	2	IPS		11.00-12.10
		Wahyu Martha Setyani	4B	Bahasa Indonesia		07.00-08.45
14.	Rabu, 12 September 2012	Nur Khomariah	4B	Matematika		07.35-09.35

	Yanu Arthadini	4A	IPS		07.35-09.35
	Firdaus Muttaqin	2	SBK		11.00-12.10
	Daru Hesti Wihartasih	5	Bahasa Indonesia		10.10-11.35
	Wahyu Martha S	4A	Bahasa Jawa		09.35-10.45

Mengetahui,
Kepala SDN Karanganyar 01,




 Drs. Khoiri
 NIP. 19630710 198508 1 005

LAMPIRAN 3
JADWAL MENGAJAR MANDIRI MAHASISWA PPL
DI SDN KARANGANYAR 01
TAHUN 2012/2013

No.	Hari, tanggal	Nama Mahasiswa	Kelas	Mapel	Materi Pokok	Pukul	Penilai/Gumong
1	Jumat, 14 September 2012	Devi Christyana	II	IPA		10.10	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Siti Muryani	III	B. jawa		08.10	Sri Yatun, S.Pd, S.Pd
		Putri Hirwandini	IVA	IPA		07.00	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Wahyu Martha Setyani	IVB	B. jawa		08.10	Sri Sunarti, S.Pd. SD
2	Sabtu, 15 September 2012	Firdaus Muttaqin	V	KPDL		07.35	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Nur Khomariah	II	IPA		10.10	Sri Yatun, S.Pd
		Yanu Arthadini	III	SBK		07.35	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Daru Hesti Wihartasih	IVA	MTK		07.35	Sri Sunarti, S.Pd. SD
3	Senin, 17 September 2012	Devi Christyana	IVB	PKn		11.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Siti Muryani	V	B. Indonesia		09.00	Sri Yatun, S.Pd
		Firdaus Muttaqin	I	B. Indonesia		07.35	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Putri Hirwandini	II	PKn		12.10	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Nur Khomariah	IVA	PKn		11.00	Sri Yatun, S.Pd
		Daru Hesti Wihartasih	III	PKn		11.00	Sri Sunarti, S.Pd. SD

4	Selasa, 18 September 2012	Nur Khomariah	IVB	B. Indonesia		07.00	Sri Yatun, S.Pd
		Yanu Arthadini	V	IPS		07.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Firdaus Muttaqin	IVA	B. Jawa		09.00	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Daru Hesti Wihartasih	II	IPS		12.10	Sri Sunarti, S.Pd. SD
5.	Rabu, 19 September 2012	Devi Christyana	III	SBK		10.10	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Siti Muryani	IVA	IPS		07.35	Sri Yatun, S.Pd
		Putri Hirwandini	IVB	SBK		11.00	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Wahyu Martha Setyani	V	B. Indonesia		10.10	Sri Sunarti, S.Pd. SD
		Firdaus Muttaqin	VI	IPS		09.00	Dwi Agus Priyanto, S.Pd

No.	Hari, tanggal	Nama Mahasiswa	Kelas	Mapel	Materi Pokok	Pukul	Penilai/Gumong
6.	Kamis, 20 September 2012	Firdaus Muttaqin	II	MTK		12.10	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Nur Khomariah	III	IPS		10.10	Sri Yatun, S.Pd
		Yanu Arthadini	IVA	IPA		09.35	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Daru Hesti Wihartasih	IVB	IPA		09.35	Sri Sunarti, S.Pd. SD
7	Jumat, 21 September 2012	Devi Christyana	V	MTK		07.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Siti Muryani	II	IPA		10.10	Sri Yatun, S.Pd
		Putri Hirwandini	III	B.Jawa		08.10	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Wahyu Martha Setyani	I	IPS		09.00	Sri Sunarti, S.Pd. SD
8	Sabtu, 22 September 2012	Nur Khomariah	V	KPDL		07.35	Sri Yatun, S.Pd
		Daru Hesti Wihartasih	II	SBK		12.10	Sri Sunarti, S.Pd. SD

9	Senin, 24 September 2012	Devi Christyana	IVA	B. Indonesia		09.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Siti Muryani	IVB	PKn		11.00	Sri Yatun, S.Pd
		Putri Hirwandini	V	MTK		07.35	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Wahyu Martha Setyani	II	PKn		12.10	Sri Sunarti, S.Pd. SD
10	Selasa, 25 September 2012	Firdaus Muttaqin	III	PKn		11.00	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Nur Khomariah	IVA	B.Jawa		09.00	Sri Yatun, S.Pd
		Yanu Arthadini	IVB	B. Indonesia		07.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Daru Hesti Wihartasih	V	B. Jawa		11.00	Sri Sunarti, S.Pd. SD
		Devi Christyana	II	IPS		12.10	Sri Sunarni, S.Pd. SD

No.	Hari, tanggal	Nama Mahasiswa	Kelas	Mapel	Materi Pokok	Pukul	Penilai/Gumong
11	Rabu, 26 September 2012	Siti Muryani	III	MTK		09.00	Sri Yatun, S.Pd
		Putri Hirwandini	IVA	IPS		07.35	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Yanu Arthadini	II	MTK		10.10	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Wahyu Martha Setyani	IVB	SBK		11.00	Sri Sunarti, S.Pd. SD
12	Kamis, 27 September 2012	Firdaus Muttaqin	IVB	IPA		09.35	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Nur Khomariah	II	MTK		12.10	Sri Yatun, S.Pd
		Yanu Arthadini	I	PKn		07.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Daru Hesti Wihartasih	III	B. Indonesia		09.00	Sri Sunarti, S.Pd. SD
13	Jumat, 28 September 2012	Devi Christyana	IVB	B.Jawa		08.10	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Siti Muryani	V	SBK		09.00	Sri Yatun, S.Pd

		Putri Hirwandini	II	B. Indonesia		11.20	Dwi Agus Priyanto, S.Pd
		Wahyu Martha Setyani	III	IPA		07.00	Sri Sunarti, S.Pd. SD
14	Sabtu, 29 September 2012	Yanu Arthadini	V	KPDL		07.35	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		Wahyu Martha Setyani	IVA	MTK		07.35	Sri Sunarti, S.Pd. SD

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,



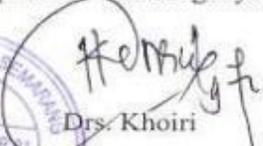
LAMPIRAN 4
JADWAL UJIAN PPL2 MAHASISWA PGSD
PPL UNNES DI SDN KARANGANYAR 01
TAHUN 2012/2013

No.	Hari, Tanggal	NamaMahasiswa	Kelas	Mata Pelajaran	Pukul	Guru Pamong
1	Senin, 1 Oktober 2012	Wahyu Martha Setyani	IV A	Matematika	09.30 – 11.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		DaruHestiWihartasih	IV B	Bahasa Indonesia	11.30 – 12.30	Sri Sunarni, S.Pd. SD
		NurKhomariah	II	PKn	11.15 – 12.25	Sri Yatun, S.Pd
2	Selasa, 2 Oktober 2012	FirdausMuttaqin	IV A	IPA	09.30 – 11.00	DwiAgusPriyanto, S.Pd
		PutriHirwandini	V	Bahasa Indonesia	11.30 – 12.30	DwiAgusPriyanto, S.Pd
		Devi Christiyana	II	IPS	10.15–11.15	Sri Sunarni, S.Pd. SD
3	Jumat, 5 Oktober 2012	SitiMuryani	V	IPA	07.00-09.00	Sri Yatun, S.Pd
		YanuArthadini	IV B	IPS	09.30 – 11.00	Sri Sunarni, S.Pd. SD

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,




 Drs. Khoiri
 NIP. 19630710 198508 1 005

LAMPIRAN 6
CONTOH RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
LATIHAN TERBIMBING

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidika : SDN Karanganyar 01

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : VI (Enam)

Semester : Gasal / I

Alokasi Waktu : 1x pertemuan (3 x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

Berbicara

2. Memberikan informasi dan tanggapan secara lisan.

B. Kompetensi Dasar

2.1. Menyampaikan pesan/informasi yang diperoleh dari berbagai media dengan bahasa yang runtut, baik dan benar.

C. Indikator

- Menjelaskan pengertian iklan.
- Menyebutkan 3 jenis iklan.
- Menyampaikan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan isi iklan.
- Mengemukakan isi iklan yang dibaca.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui informasi yang disampaikan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian iklan dengan benar.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan 3 iklan sesuai jenisnya dengan benar.
3. Melalui diskusi, siswa dapat menyampaikan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan isi iklan dengan tepat.

4. Diberikan contoh iklan, siswa dapat mengemukakan isi iklan yang dibaca dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan: rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin, kerja keras, toleransi, dan kemandirian.

E. Materi Pembelajaran

- Pengertian Iklan
- Jenis-jenis iklan
- Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan isi iklan
- Mengemukakan isi iklan

F. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Cooperative

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : *TPS (Think Pair and Share)*

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (± 10 menit)

- 1) Pengkondisian kelas. (disiplin)
- 2) Apersepsi : guru bertanya kepada siswa, “ anak-anak, siapa yang pernah membaca atau melihat contoh iklan? Apakah kalian tahu iklan itu apa? Siapa yang dapat memberi contoh jenis-jenis iklan?” (rasa ingin tahu)
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran. (disiplin)
- 4) Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (disiplin)

b. Kegiatan Inti (± 65 menit)

➤ **Eksplorasi (± 10 menit)**

- 1) Guru menayangkan berbagai jenis iklan melalui media PPT. (rasa ingin tahu)
- 2) Siswa menjelaskan pengertian iklan. (kemandirian)
- 3) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang jenis-jenis iklan. (rasa ingin tahu)

- 4) Siswa menyebutkan jenis iklan yang mereka ketahui. (rasa ingin tahu)
- 5) Guru memberikan gambaran awal tentang jenis-jenis iklan. (disiplin)

➤ **Elaborasi** (± 40 menit)

- 1) Guru memberikan permasalahan kepada siswa, “ anak-anak, jika kalian ingin menyampaikan isi iklan yang telah kalian baca atau lihat kepada orang lain, hal-hal apa saja yang perlu kita perhatikan agar isi iklan tersebut dapat tersampaikan kepada pendengar?” (rasa ingin tahu)
- 2) Siswa diminta untuk berfikir tentang permasalahan yang disampaikan guru secara individual sesuai pemahaman mereka. (kemandirian)
- 3) Siswa diminta berpasangan dengan teman sebangku (kelompok 2 orang). (toleransi)
- 4) Guru membagikan lembar kerja siswa dan contoh iklan. (disiplin)
- 5) Siswa membaca iklan yang diberikan. (kerja keras)
- 6) Dalam kelompok, setiap siswa saling mengutarakan hasil pemikiran masing-masing tentang hal-hal yang perlu diperhatikan saat penyampaian iklan. (toleransi, tanggung jawab)
- 7) Siswa menyimpulkan dan saling melengkapi gagasan-gagasan yang mereka temukan saat terjadi diskusi. (tanggung jawab)
- 8) Siswa menuliskan hasil diskusinya pada LKS. (kerja keras)

➤ **Konfirmasi** (± 15 menit)

- 1) Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas tentang hal-hal yang perlu diperhatikan saat penyampaian iklan. (tanggung jawab)

- 2) Siswa mengemukakan isi iklan yang telah dibaca sebelumnya. (tanggung jawab)
- 3) Siswa menanggapi hasil diskusi temannya. (toleransi)
- 4) Guru memberikan umpan balik pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa. (disiplin)

c. Kegiatan Akhir (± 30 menit)

- 1) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (tanggung jawab, kerja keras)
- 2) Siswa mengerjakan evaluasi. (kerja keras)
- 3) Guru menyampaikan tindak lanjut berupa motivasi tentang pentingnya belajar. (disiplin)
- 4) Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya. (disiplin)
- 5) Salam untuk menutup pelajaran. (disiplin)

H. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

1. Standar Isi Bahasa Indonesia kelas VI semester 1.
2. Silabus Bahasa Indonesia kelas VI semester 1.
3. BSE Bahasa Indonesia kelas VI oleh Nuny Sulistiany Idris, dkk halaman 8.
4. Perencanaan Pembelajaran oleh Dr. Hamzah B Uno, M.Pd.
5. Model-model pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik oleh Trianto, S.Pd, M.Pd halaman 61-62.
6. Internet dan media massa.

Media : Contoh iklan, PPT, LKS, Laptop, LCD

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Nontes
2. Prosedur tes : Tes dalam proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
Tes Akhir : Tes evaluasi

3. Prosedur Non Tes : dalam proses (unjuk kerja), penilaian sikap
4. Jenis tes
 - Tes dalam proses : Pengamatan pada kerja kelompok saat kegiatan
 - Tes hasil/tes akhir: Tes tertulis
5. Bentuk tes (Instrumen)
 - Pilihan Ganda
 - Isian
6. Alat Tes (terlampir)
7. Kriteria Penilaian
 - Isian : jika jawaban benar skor 5, jika jawaban salah skor 0
 - Uraian Objektif : jika jawaban benar skor 10, jika jawaban salah skor 2

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh (Isian + Uraian Objektif)}}{\text{Jumlah skor maksimum (Isian + Uraian Objektif)}} \times 100$$

Semarang, 11
September 2012

Mengetahui,

Guru Kelas V

Guru Praktikan

Dwi Agus Priyanto, S.Pd
NIP. 196708271994031006

Devi Christiyana
NIM. 1401409354

Kepala SDN Karanganyar 01

Drs. Khoiri
NIP. 196307101985081005

MATERI AJAR

A. Pengertian Iklan

Iklan adalah promosi produk perusahaan dan pelayanan yang dilakukan terutama untuk menaikkan penjualan produk dan jasa. Iklan memuat Informasi-informasi tertentu yang ingin disampaikan kepada pendengar. Iklan dapat ditemukan dalam koran, majalah, televisi, radio, atau internet dalam bentuk berita. Iklan digunakan untuk membangun identitas merek dan berkomunikasi atas perubahan produk lama atau memperkenalkan produk baru dan jasa kepada pelanggan. Ada beberapa alasan untuk beriklan, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan penjualan produk/ jasa.
- Membuat dan mempertahankan identitas merek atau citra merek.
- Berkomunikasi atas perubahan di lini produk yang ada.
- Pengenalan produk baru atau jasa.
- Meningkatkan nilai dari merek atau perusahaan.

B. Jenis-jenis Iklan dan contohnya

1. Iklan Cetak

Iklan cetak adalah iklan yang penyebarannya melalui media cetak. Hal ini dikarenakan media cetak selalu menjadi pilihan iklan populer saat ini. Contoh iklan cetak adalah iklan yang terdapat dalam koran, majalah, dan brosur.

2. Iklan luar ruangan

Iklan ini menggunakan beberapa alat bantu dan teknik untuk menarik pelanggan di luar ruangan. Contoh paling umum dari iklan luar ruang adalah papan reklame, kios, dan juga peristiwa dan pameran dagang yang diselenggarakan oleh perusahaan. Namun itu harus benar-benar singkat dan menarik perhatian orang yang lewat tersebut. Kios tidak hanya menyediakan outlet mudah bagi produk perusahaan tetapi juga membuat untuk alat iklan efektif untuk mempromosikan produk

perusahaan. Menyelenggarakan acara khusus atau mensponsori adalah kesempatan yang sangat baik untuk iklan. Perusahaan dapat mengatur pameran dagang, atau bahkan pameran untuk iklan produk mereka. Bukan hanya itu saja, perusahaan dapat mengatur beberapa peristiwa yang terkait erat dengan bidang mereka. Misalnya sebuah perusahaan yang memproduksi utilitas olahraga dapat mensponsori turnamen olahraga untuk mengiklankan produk-produknya.

3. **Iklan Broadcast**

Iklan Broadcast adalah media iklan yang sangat populer yang terdiri atas beberapa cabang seperti televisi, radio, dan internet. Iklan televisi sudah sangat populer sejak mulai diperkenalkan. Biaya iklan televisi sering tergantung pada durasi iklan, waktu siaran (perdana/ jeda waktu), kadang-kadang tergantung pada acara yang akan disiarkan, dan tentu saja popularitas saluran televisi itu sendiri. Radio mungkin telah kehilangan pesonanya karena munculnya banyak media di zaman sekarang. Namun, radio tetap menjadi pilihan skala kecil bagi pengiklan. Dengan maraknya perkembangan dunia internet saat ini, maka *iklan internet* akan selalu menjadi sasaran pengiklan, baik gratis ataupun berbayar.

4. **Iklan Terselubung**

Iklan terselubung adalah jenis yang unik dari iklan di mana produk atau merek tertentu yang tergabung dalam beberapa saluran hiburan dan media seperti film, acara televisi atau bahkan olahraga. Tidak ada iklan komersial seperti itu dalam hiburan tapi merek atau produk tersebut secara halus (atau kadang-kadang jelas) dipamerkan dalam acara hiburan. Beberapa contoh yang terkenal untuk jenis iklan harus munculnya merek Nokia yang ditampilkan pada telepon Tom Cruise di film *Minority Report*, atau penggunaan mobil Cadillac di film *Matrix Reloaded*.

5. **Iklan Sosial**

Contoh iklan sosial yaitu iklan layanan masyarakat. Iklan layanan masyarakat adalah teknik yang menggunakan iklan sebagai media

komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial yang relevan tentang hal-hal penting seperti AIDS, konservasi energi, integritas politik, buta huruf, kemiskinan dan sebagainya. Iklan Layanan Masyarakat merupakan bagian dari kampanye social marketing yang bertujuan menjual gagasan atau ide untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat. Biasanya pesan Iklan Layanan Masyarakat berupa ajakan, pernyataan atau himbuan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau merubah perilaku yang “tidak baik” supaya menjadi lebih baik, misalnya masalah kebersihan lingkungan, mendorong penghargaan terhadap perbedaan pendapat, anti narkoba dan sebagainya.

6. **Iklan artikel**

Iklan artikel adalah iklan dengan bentuk penyajian yang berbentuk artikel.

C. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian isi iklan

Informasi dalam iklan dapat disampaikan kembali kepada orang lain. Hal yang harus diperhatikan ketika menyampaikan informasi atau pesan dalam iklan adalah:

1. Harus terlebih dahulu memahami isi iklan (mengetahui isi atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu iklan),
2. menyimpulkan isi atau pesan iklan,
3. keruntutan informasi,
4. kejelasan isi informasi,
5. kejelasan pelafalan,
6. kewajaran dalam menyampaikan informasi, dan
7. menyampaikannya kembali dengan runtut kepada orang lain.

D. Cara mengemukakan isi iklan

Untuk mengemukakan isi dalam suatu iklan dapat digunakan suatu cara yaitu 5 W + 1H.

1. Menyimpulkan isi iklan dengan runtut dan jelas dengan mengetahui 5W+1 H.

- What : apa tujuan iklan;
 - Who : siapa khalayak yang dijangkau;
 - Why : mengapa harus demikian;
 - When: kapan iklan dipasang
 - Where : di mana iklan dipasang
 - How : bagaimana bentuk iklannya.
2. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
 3. Volume, intonasi, dan artikulasi harus baik.
 4. Informasi harus akurat, artinya dalam mengemukakan isi iklan harus sesuai dengan informasi yang kita terima, tidak berlebih-lebihan.

MEDIA CONTOH IKLAN

1. Contoh Iklan Broadcast

Melon Lokal untuk Bahan Dasar Parfum

Fakultas Biologi UGM Temukan Tanaman Bahan Dasar Parfum

Penulis : Thomas Pudjo Widijanto | Selasa, 4 September 2012 | 19:38 WIB

Sumber : www.kompas.com

YOGYAKARTA, KOMPAS.com - Fakultas Biologi Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta segera mengembangkan tanaman Gama Melon Parfum yang bisa menjadi bahan dasar parfum.

Dalam uji penelitian Kebun Pendidikan Penelitian Pengembangan Petanian (KP4) UGM, tanaman itu bisa tumbuh dengan sangat memuaskan.

Dosen Fakultas Biologi UGM, Dr. Budi S. Daryono, M.Agr.Sc., sebagai pemrakarsa penelitian itu, di sela-sela panen Gama Melon Parfum di Kebun Pendidikan Penelitian Pengembangan Petanian (KP4) UGM, Selasa (4/9/2012) menyatakan, gama melon parfum, merupakan kultivar baru, merupakan hasil persilangan antara indukan NO3 dengan MR5.

Kultivar ini mempunyai karakter fenotip ukuran buah kecil, kulit buah berwarna hijau dan terdapat ornament unik, rasa pahit, namun memiliki aroma yang sangat wangi.

"Dalam satu tanaman dapat dikembangkan 4-10 buah sehingga dapat diperoleh buah dalam jumlah banyak,' jelas Budi. Budi menyatakan, aroma wangi yang sangat kuat dari buah tersebut berpotensi dapat dijadikan bahan baku parfum dari bahan alam. Produk parfum yang nanti dihasilkan dapat mengurangi ketergantungan pada produk impor barang-barang kosmetik.

"Gama Melon Parfum ini dapat dijadikan substitusi bahan baku parfum yang selama ini berasal dari bahan sintetik yang cenderung tidak ramah lingkungan," kata Budi dengan menambahkan, "Biasanya kita impor bahan-bahan sintetik untuk parfum dari Korea." .

Budi yang lama menjadi peneliti melon ini menjelaskan bahwa kultivar Gama Melon Parfum ini telah selesai melalui uji adaptasi di KP4 UGM dan akan dilakukan karakterisasi genetik serta senyawa volatil yang terkandung di dalamnya.

Dari program ini diharapkan mampu dihasilkan benih unggul Kultivar Gama Melon Parfum yang mampu dijual ke petani serta dihasilkan pula produk parfum yang mampu dijual ke konsumen.

Budi menuturkan setiap satu pohon Gama Melon Parfum rata-rata bisa berbuah antara 4-10 buah dengan berat per buahnya antara 50 gr hingga 4 ons. Sedangkan untuk masa panen membutuhkan waktu sekitar 55-58 hari. Dalam panen kemarin bisa dipetik 600 pohon.

2. Iklan Layanan Masyarakat

Mengenalkan Bahaya Narkoba melalui Game Online

Sumber : www.kompas.com

Terbit : 12 July 2012 | 16:09

JAKARTA – Masalah penyalahgunaan narkotika dan obat terlarang (Narkoba) kerap menghantui masyarakat Indonesia sejak beberapa dekade yang lalu. Banyaknya korban yang tewas akibat mengkonsumsi narkoba, dengan segala jenisnya termasuk ganja, shabu-shabu, heroin, pil inex dan yang lainnya. Menurut data yang dikeluarkan Badan Narkotika Nasional, atau biasa disebut [BNN](#), sudah lebih dari ribuan orang tewas sia-sia akibat overdosis sejak tahun 1998. Belum lagi yang terhitung dirawat di panti rehabilitasi atau harus mendekam di penjara karena tertangkap tangan sedang menggunakan atau bertransaksi narkoba.

Untuk itu, diperlukan peranan lebih lanjut yang intensif dari pihak keluarga, terutama Ayah dan Ibu, agar putra-putri mereka tidak tergoda dengan rayuan maut segala jenis narkoba. Sebab, dalam beberapa tahun terakhir, gencarnya penyalahgunaan narkoba justru banyak dikonsumsi oleh remaja dan abg yang masih berusia belasan tahun.

Bermula dari menghisap ganja (mariyuana) agar lebih dikenal “pemberani” diantara teman-teman satu gengnya. Lalu beralih dengan mencoba yang namanya pil ectasy dan shabu-shabu biar terlihat keren, kemudian karena tidak ada uang lantas memakai putauw, sejenis heroin yang berharga murah namun berbahaya karena harus menyuntik di daerah urat pergelangan tangan. Hingga akhirnya, usai mencoba segala jenis narkoba tersebut, hanya ada tiga pilihan yang harus dilalui: Rumah sakit, Penjara dan Kematian!

Berkembangnya teknologi internet dalam satu dekade terakhir, membuat anak-anak sekarang menjadi lebih paham dengan yang namanya dunia teknologi. Hingga sekarang, hampir setiap anak sudah mengenal dengan apa yang disebut sebagai game online dan juga beberapa situs jejaring sosial macam facebook dan twitter.

Saat ini banyak anak berusia dibawah sepuluh tahun yang telah piawai (jago) bermain game online, terutama yang dibuat dari luar negeri seperti Point Blank, Poker, Angry Bird dan sebagainya. Hanya saja, beberapa game tersebut hanya sekedar untuk dimainkan sebagai sebuah hiburan belaka. Atau sedikit manfaat yang didapat dari sang anak dibanding kerugian waktu yang dihabiskan dengan duduk di depan layar komputer saat memainkannya.

Sebenarnya, dari Indonesia sendiri tidak ketinggalan dalam memproduksi beberapa game yang bermanfaat untuk dimainkan, termasuk salah satunya yang dibuat oleh BNN. Lembaga pemerintahan non Kementrian ini, sejak dua tahun terakhir telah mengembangkan sebuah situs yang berisi beberapa permainan untuk anak-anak berusia lima tahun keatas hingga menjelang remaja.

Drugs Education and Drugs Information atau disingkat [DEDI](#), adalah situs resmi dari BNN yang dibuat dengan tujuan untuk melakukan pencegahan Narkotika dan obat terlarang, dengan cara edukasi dan informasi. Sebenarnya situs ini sama dengan beberapa situs dari BNN sendiri maupun pihak Kepolisian yang banyak memberikan informasi mengenai bahaya narkoba.

Namun, di situs DEDI itu, terdapat beberapa informasi untuk keluarga dan anak yang tidak hanya dikemas melalui tulisan, melainkan juga dalam sebuah portal game online. Jika seseorang yang telah mempunyai anak dan mengajak serta buah hatinya untuk bermain di game online DEDI, maka orang tua atau keluarga tersebut sedikitnya telah mengenalkan bahaya dari penyalahgunaan narkoba.

Untuk memainkannya sungguh mudah, sebab pengguna hanya perlu registrasi dengan mengisikan data diri dan email. Lalu mulai memilih satu diantara 20 permainan dengan tema yang berbeda dan juga cara memainkannya. Untuk itu, tidak ada salahnya bila kita yang telah berkeluarga atau di rumah terdapat anak kecil, agar memberikan informasi mengenai keberadaan game DEDI ini, supaya sang anak bermain game yang bermanfaat dan juga dapat memahami tentang bahaya dari Narkoba. Ke 20 game tersebut adalah:

1. Terbang tanpa Narkoba
2. Awas Narkoba
3. Balap Kerupuk
4. Balap Karung
5. Adu Wawasan
6. Susun Gambar
7. Susunan Peti
8. Hancurkan Narkoba
9. Laporan BNN
10. Pilih-pilih Makanan
11. Bantu Mas Dedi

12. Tarik Peti
13. Tangkap Si Peng
14. Ayo Pulang
15. Jaga Si Peng
16. Tarik Tambang
17. Terperangkap
18. Pengantar Tahanan
19. Siaga Satu
20. Panjat Cita-cita

Informasi lebih lanjut, klik: <http://dedihumas.bnn.go.id/> Atau, Informasi tentang Internet Sehat untuk Anak dan Keluarga: <http://idkita.com/>

Lembar Kerja Siswa (LKS)

1. Judul : Penyampaian Informasi dalam IKLAN
2. Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
3. Kelas / Semester : VI /1
4. Waktu : 1 x 35 menit
5. Standar Kompetensi : 2. Memberikan informasi dan tanggapan secara lisan.
6. Kompetensi Dasar : 2.2. Menyampaikan pesan/informasi yang diperoleh dari berbagai media dengan bahasa yang runtut, baik dan benar.
7. Petunjuk Belajar :
 - a. Dengar dan catatlah materi yang dijelaskan guru tentang penyampaian informasi dalam iklan!
 - b. Perhatikan setiap langkah kegiatan yang dianjurkan!
 - c. Kerjakan sesuai dengan langkah kegiatan.
 - d. Bila mengalami kesulitan bertanyalah pada guru.
8. Tujuan yang akan dicapai: menyampaikan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan isi iklan
9. Informasi:

Informasi dalam iklan dapat disampaikan kembali kepada orang lain. Hal yang harus diperhatikan ketika menyampaikan informasi atau pesan dalam iklan adalah:

1. Harus terlebih dahulu memahami isi iklan (mengetahui isi atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu iklan),
2. menyimpulkan isi atau pesan iklan,
3. keruntutan informasi,
4. kejelasan isi informasi,
5. kejelasan pelafalan,
6. kewajaran dalam menyampaikan informasi, dan

7. menyampaikannya kembali dengan runtut kepada orang lain.

10. Langkah-langkah kegiatan

A. Alat dan Bahan:

1. Lembar kerja
2. Pensil
3. Penghapus
4. Alat warna (sesuai kebutuhan)

B. Langkah Kegiatan:

1. bacalah contoh iklan yang diberikan guru.
2. pahami isi iklan tersebut.
3. buatlah salah satu jenis iklan dengan teman satu bangku!
4. sampaikanlah iklan yang telah kalian buat di depan kelas!

Lembar Pembuatan Contoh Iklan

Kelompok :

Ketua :

Anggota :

KISI-KISI PENULISAN SOAL

Standar Kompetensi :

Berbicara

2. Memberikan informasi dan tanggapan secara lisan.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik	Bentuk Instrumen		
2.1. Menyampaikan pesan/informasi yang diperoleh dari berbagai media dengan bahasa yang runtut, baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Iklan • Jenis-jenis iklan • Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan isi iklan • Mengemukakan isi iklan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian iklan. 	Tes tertulis	Isian Uraian objektif	C2 C2	1-2 1
			<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan 3 buah jenis iklan. 	Tes tertulis	Isian	C1
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyampaikan isi iklan. 	Tes tertulis	Isian Penilaian Unjuk Kerja	C3	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengemukakan isi iklan yang dibaca. 	Non-Tes	Penilaian Unjuk Kerja		

EVALUASI

Nama :
No.abs :

Isian

Lengkapilah pernyataan berikut ini dengan jawaban yang benar!

1. Cara promosi suatu produk perusahaan dan pelayanan yang dilakukan perusahaan terutama untuk menaikkan penjualan produk dan jasa yang paling efektif dan efisien adalah melalui....
2. Iklan dapat kita temukan dalam....
3. Iklan yang digunakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial yang relevan tentang hal-hal penting seperti AIDS, HIV, dan narkoba adalah....
4. Iklan yang penyebarannya melalui media cetak disebut....
5. Jenis iklan di mana produk atau merek tertentu tergabung dalam beberapa saluran hiburan dan media seperti film, acara televisi atau bahkan olahraga disebut....

Uraian Objektif

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar dan tepat!

1. Sebutkan 3 alasan suatu perusahaan perlu mengadakan sebuah iklan!
2. Apa sajakah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian isi iklan?

KUNCI JAWABAN dan KRITERIA PENSKORAN

Kunci Jawaban

Isian

1. Iklan
2. Koran, internet, majalah (kebijaksanaan guru)
3. Iklan sosial atau iklan layanan masyarakat
4. Iklan cetak
5. Iklan terselubung

Uraian objektif

1. Meningkatkan penjualan produk/ jasa, membuat dan mempertahankan identitas merek atau citra merek, berkomunikasi atas perubahan di lini produk yang ada, pengenalan produk baru atau jasa, meningkatkan nilai dari merek atau perusahaan.
2. Hal yang harus diperhatikan ketika menyampaikan informasi atau pesan dalam iklan adalah:
 - Harus terlebih dahulu memahami isi iklan (mengetahui isi atau pesan yang ingin disampaikan dalam suatu iklan),
 - menyimpulkan isi atau pesan iklan,
 - keruntutan informasi,
 - kejelasan isi informasi,
 - kejelasan pelafalan,
 - kewajaran dalam menyampaikan informasi, dan
 - menyampaikannya kembali dengan runtut kepada orang lain.

Kriteria Penskoran

Isian :	Uraian Objektif :
Jawaban benar skor 2	jawaban benar skor 10
Jawaban salah skor 0	Jawaban salah skor 2
Skor maksimal 10	Skor maksimal 20
$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh (Isian + Uraian Objektif)}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$	

PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Karanganyar 01

Kelas/Semester : VI/1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal : Selasa, 11 September 2012

Tes Perbuatan:

1. Carilah keterangan tentang hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penyampaian isi iklan!
2. Kemukakan isi iklan yang kamu dapatkan dengan menggunakan bahasa kalian sendiri!

Petunjuk : Berilah tanda cek () pada kolom skala penelitian yang sesuai indikator pengamatan!

1. Jika deskriptor tidak tampak sama sekali.
2. Jika satu deskriptor tampak.
3. Jika dua deskriptor tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Check ()	Skala penilaian				Skor
				1	2	3	4	
1.	Pemahaman tentang hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penyampaian isi iklan.	1. Siswa dapat memberikan penjelasan pengertian iklan. 2. Siswa dapat menyebutkan contoh-contoh iklan. 3. Siswa dapat menjelaskan apa saja yang perlu						

		diperhatikan dalam penyampaian isi iklan.						
2.	Mencari informasi tentang hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penyampaian isi iklan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berpikir secara individual untuk menyelesaikan tugas. 2. Siswa berdiskusi dengan teman satu bangku tentang hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan dalam penyampaian isi iklan. 3. Siswa menuliskan hasil pemikiran yang diperoleh setelah diskusi. 						
3.	Mengungkapkan ide atau pendapat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani mengungkapkan pendapat saat diskusi. 2. Mengungkapkan pendapat sesuai dengan materi atau tema yang dibahas. 3. Mengungkapkan pendapat dengan jelas dan benar. 						
4.	Mengemukakan isi iklan yang dibaca.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemukakan isi iklan yang dibaca dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. 2. Mengemukakan isi iklan dengan jelas. 3. Memuat unsur 						

		5W 1H						
Jumlah Skor								

4. Jika semua deskriptor tampak.

Jumlah Skor = Kategori =

Skor maksimum = 16

Skor minimum = 4

$$Me = \frac{\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}}{2} = \frac{(16 + 4)}{2} = 10$$

Kriteria diisi dengan kriteria berikut:

1. 13,5 skor < 16 berarti sangat baik
2. 10 skor < 13,5 berarti baik
3. 7 skor < 9 berarti cukup
4. 4 skor < 6 berarti kurang

LAMPIRAN 7
CONTOH RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
LATIHAN MANDIRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TEMATIK

Satuan Pendidikan : SDN Karanganyar 01
Tema : Liburan
Mata Pelajaran : IPS, B.Indonesia, IPA
Kelas/Semester : II/ 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

STANDAR KOMPETENSI

1. IPS

2. Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis

2. B.Indonesia/Membaca

3. Memahami teks pendek dengan membaca lancar dan membaca puisi anak

3. IPA/ Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan

1. Mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan serta berbagai tempat hidup makhluk hidup

KOMPETENSI DASAR

1. IPS

- 1.3 Menceritakan peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis

2. B.Indonesia/Membaca

3.1 Menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca dengan membaca lancar

3. IPA/ Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan

1.4 Mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan

INDIKATOR

- Menyebutkan 2 jenis peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. (IPS)
- Memberikan contoh peristiwa yang menyenangkan. (IPS)
- Memberikan contoh peristiwa yang tidak menyenangkan. (IPS)
- Membaca teks dengan bersuara. (Bahasa Indonesia)
- Menceritakan kembali isi bacaan. (Bahasa Indonesia)
- Menyebutkan nama hewan yang menguntungkan manusia. (IPA)
- Menyebutkan nama hewan yang membahayakan manusia. (IPA)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab peristiwa penting, siswa dapat menyebutkan 2 jenis peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. (IPS)
2. Dengan menggunakan gambar peristiwa penting, siswa dapat memberikan contoh peristiwa yang menyenangkan dengan benar. (IPS)
3. Dengan menggunakan gambar peristiwa penting, siswa dapat memberikan contoh peristiwa yang tidak menyenangkan dengan benar. (IPS)
4. Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks dengan bersuara. (Bahasa Indonesia)
5. Melalui penugasan, siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan benar. (Bahasa Indonesia)
6. Melalui tanya jawab macam-macam hewan, siswa dapat menyebutkan 3 nama hewan yang menguntungkan manusia dengan tepat. (IPA)
7. Melalui tanya jawab macam-macam hewan, siswa dapat menyebutkan 3 nama hewan yang membahayakan manusia dengan benar. (IPA)

Karakter siswa yang diharapkan: rasa ingin tahu, gemar membaca, kerjasama, ketelitian, berani, tekun, dan kreatif.

B. Materi Pembelajaran

Peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis, menyimpulkan isi teks pendek (10-15 kalimat) yang dibaca, mengidentifikasi makhluk hidup yang menguntungkan dan membahayakan

C. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : Permainan Interaktif tipe “Mencuri Benda”

D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Pengkondisian kelas.
2. Appersepsi : “anak-anak, siapakah yang pernah berlibur dengan keluarga? Bagaimana perasaan kalian ketika berlibur? Berlibur itu termasuk peristiwa yang menyenangkan atau menyedihkan?”
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Pemberian motivasi dengan menyanyikan lagu “Bila Kuingat”

b. Kegiatan Inti (± 45 menit)

➤ Eksplorasi (± 10 menit)

1. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang peristiwa penting yang pernah dialami siswa.
2. Siswa menyebutkan 2 jenis peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru menampilkan gambar tentang contoh-contoh peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.
4. Siswa mengelompokkan macam-macam peristiwa penting yang menyenangkan dan menyedihkan.

➤ **Elaborasi** (± 25 menit)

1. Guru membagikan teks pendek yang berjudul “Berlibur ke Kebun Binatang” kepada siswa.
2. Siswa bergantian membaca teks pendek yang diberikan guru dengan membaca nyaring.
3. Siswa menceritakan isi teks pendek dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.
4. Guru melakukan tanya jawab yang berhubungan dengan bacaan.
5. Siswa menyebutkan 3 nama hewan yang menguntungkan dan merugikan bagi manusia.
6. Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan “Mencuri Benda”
7. Guru menginformasikan tata cara permainan.
8. Siswa diberi pertanyaan secara bergiliran.
9. Apabila siswa tidak bisa menjawab pertanyaan, hukumannya adalah ia harus melepaskan benda-benda yang ada pada dirinya, seperti pulpen, pensil, jam tangan, buku, tas dan lain-lain.

➤ **Konfirmasi** (± 10 menit)

1. Guru memberikan reward kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
2. Pada akhir permainan, siswa dan guru dapat merayakannya dengan menyanyi secara riang gembira bersama-sama.
3. Guru memberikan penguatan secara verbal kepada semua siswa.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum optimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini.

c. Penutup (± 15 menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Siswa mengerjakan evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut (PR).
4. Salam untuk menutup pelajaran.

E. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

1. Standar Isi dan Silabus KTSP mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia, IPA kelas II semester 1.
2. BSE IPS oleh Suranti dkk hal 22-25.
3. BSE Bahasa IPA oleh S.Rositawaty dkk hal 60-63.
4. 50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar oleh Raisatun Nisak hal 90.
5. [http://www.google.com/gambar hewan yang menguntungkan/](http://www.google.com/gambar_hewan_yang_menguntungkan/), diunduh pada tanggal 10 September 2012
6. [http://www.google.com/gambar hewan yang tidak menguntungkan/](http://www.google.com/gambar_hewan_yang_tidak_menguntungkan/), diunduh pada tanggal 10 September 2012

Media : Daftar pertanyaan, gambar peristiwa penting, gambar hewan.

F. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Nontes
2. Prosedur tes : Tes dalam proses
Tes Akhir : Tes evaluasi
3. Prosedur Non Tes : dalam proses (kinerja siswa meliputi keaktifan, kerjasama, ketepatan)
4. Jenis tes
 - Tes dalam proses : Kinerja siswa
 - Tes hasil/tes akhir: Tes tertulis
5. Bentuk tes (Instrumen)
 - Pilihan Ganda
6. Alat Tes (terlampir)

7. Kriteria Penilaian

Pilihan Ganda : jika jawaban benar skor 10, jika jawaban salah skor 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

Semarang, 25 September 2012

Mengetahui,

Guru Pamong

Praktikan

Sri Sunarni, S.Pd.SD

Devi Christiyana

NIP. 195611051977012006

NIM. 1401409354

Kepala SDN Karanganyar 01

Drs. Khoiri

NIP. 196307101985081005

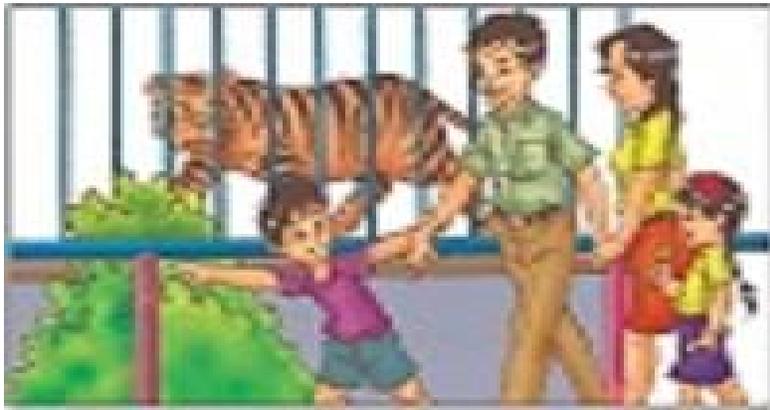
MATERI AJAR

A. IPS

Peristiwa penting yang sering dialami dalam kehidupan sehari-hari ada berbagai macam. Misalnya saja suatu peristiwa yang tergolong dalam peristiwa yang menyenangkan dan menyedihkan.

Peristiwa menyenangkan adalah suatu peristiwa yang membuat kita senang dan menjadi kenangan yang membahagiakan. Sedangkan peristiwa menyedihkan adalah peristiwa yang membuat suasana hati menjadi sedih dan tidak bahagia. Contoh peristiwa menyenangkan adalah berlibur ke pantai, pergi ke kebun binatang, ulang tahun, dan lain-lain. Contoh peristiwa menyedihkan adalah jatuh dari sepeda, mendapat nilai yang jelek, tidak naik kelas, dan lain-lain.

B. Bahasa Indonesia



Berlibur ke Kebun Binatang

Pada hari Minggu, Tata berlibur bersama keluarganya. Mereka memilih untuk pergi ke kebun binatang. Tata berangkat dari rumah pukul 09.00 WIB. Setelah menempuh perjalanan selama 30 menit, Tata dan keluarga sampai di kebun binatang. Sebelum masuk ke kebun binatang, Tata membeli karcis dulu. Setelah mendapat karcis Tata masuk ke kebun binatang. Tata berjalan-jalan mengitari kebun binatang. Sepanjang

perjalanan, dia melihat banyak sekali binatang. Ada harimau, singa, gajah, burung, ikan, kuda, sapi, ular dan banyak lagi lainnya. Tata terlihat gembira ketika melihat banyak binatang disana.

C. IPA

Contoh hewan yang menguntungkan manusia : sapi, ayam, ikan, burung, dan lain-lain.

Contoh hewan yang membahayakan manusia : singa, harimau, ular, dan lain-lain.

D. Teks Lagu “Bila Kuingat”

Bila kuingat lelah ayah bunda

Bunda piara piara

Akan daku

Sehingga aku besarlah

Waktu ku kecil hidupku

Amatlah senang

Senang dipangku dipangku

Di pelukan

Serta dicium dicium

Dimanjakan

Namanya kesayangan

EVALUASI

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c dengan jawaban yang tepat!

1. Menerima hadiah termasuk kenangan yang ...
 - a. Menyenangkan
 - b. Lucu
 - c. Menyedihkan
2. Contoh peristiwa yang kurang menyenangkan ...
 - a. juara pertama di sekolah
 - b. menerima hadiah ulang tahun
 - c. dirawat di rumah sakit
3. Peristiwa sedih menjadi pelajaran berharga agar ...
 - a. tidak terulang lagi
 - b. berlanjut
 - c. berhasil baik
4. perayaan ulang tahun adalah hari penting bagi ...
 - a. kakek nenek
 - b. anak anak
 - c. ayah ibu
5. Tata dan keluarga berlibur ke....
 - a. Kebun binatang
 - b. Pantai
 - c. Gunung Merapi
6. Tata melihat berbagai jenis....di kebun binatang.
 - a. Jajanan
 - b. Hewan
 - c. badut
7. Telur merupakan keuntungan yang dapat diperoleh dari
 - a. Kelinci
 - b. Ayam
 - c. kambing
8. Contoh hewan yang membahayakan manusia adalah....
 - a. harimau
 - b. burung
 - c. itik
9. Ketika berlibur ke kebun binatang, hati kita merasa....
 - a. Sedih
 - b. Kecewa
 - c. Senang
10. Jatuh dari sepeda merupakan contoh peristiwa yang....
 - a. Menyenangkan
 - b. Menyedihkan
 - c. Menggembirakan

KUNCI JAWABAN dan KRITERIA PENSKORAN

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

1. A
2. C
3. A
4. B
5. A
6. B
7. B
8. A
9. C
10. B

KRITERIA PENSKORAN

Pilihan Ganda : jika jawaban benar skor 10, jika jawaban salah skor 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

LAMPIRAN 8

CONTOH RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN UJIAN

JARINGAN TEMA : LINGKUNGAN

IPS

Standar kompetensi

1. Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis.

Kompetensi Dasar

- 1.3 Menceritakan peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis

LINGKUNGAN

IPA/ Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan

Standar Kompetensi :

1. Mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan serta berbagai tempat hidup makhluk hidup

Kompetensi Dasar :

- 1.1 Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui pengamatan

SBK/SENI MUSIK

Standar Kompetensi

3. Mengapresiasi karya seni musik

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi unsur musik dari berbagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik

SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK

Nama Sekolah : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

Tema : Lingkungan

Mata Pelajaran : IPS, SBK, IPA

Kelas / Semester : II / 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi :

1. IPS

1. Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis

2. Seni Budaya dan Keterampilan/Seni Musik

3. Mengapresiasi karya seni musik

3. IPA/ MakhluK Hidup dan Proses Kehidupan

1. Mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan serta berbagai tempat hidup makhluk hidup

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian	Sumber
IPS 1.1 Menceritakan peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis. Seni Budaya dan Keterampilan/Seni Musik 3.1 Mengidentifikasi unsur musik dari berbagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik.	Peristiwa Penting dalam keluarga secara kronologis	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan 2 jenis peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Memberikan 2 contoh peristiwa yang menyenangkan. Memberikan 2 contoh peristiwa yang tidak menyenangkan. <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan unsur-unsur musik dari sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik. Mengiringi lagu dengan menggunakan unsur- 	1. Pengkondisian kelas. 2. Appersepsi : “anak-anak, siapakah yang pernah naik delman? Bagaimana perasaan kalian ketika naik delman? Delman itu ditarik oleh hewan apa?” 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu naik delman dengan menggunakan iringan unsur-unsur musik dalam benda bukan alat musik. 5. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang lagu “Naik Delman”. 6. Siswa menyebutkan 2 jenis peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari. 7. Guru menayangkan gambar-gambar peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari. 8. Siswa menyebutkan 2 contoh peristiwa menyenangkan. 9. Siswa memberikan 2 contoh peristiwa yang tidak menyenangkan. 10. Siswa menjelaskan unsur-unsur	2x35 menit	Proses Tertulis Performa	1. Standar Isi dan Silabus KTSP mata pelajaran IPS, SBK, IPA kelas II semester 1. 2. BSE IPS oleh Suranti dkk hal 22-25. 3. BSE IPA oleh Sri Purwati dkk hal 4-6. 4. BSE SBK oleh Dyah Ruci dkk hal 19-22. 5. 50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar oleh Raisatun Nisak hal 90. 6. Suranto, dkk. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI</i> . Jakarta : Departemen Pendidikan

<p>IPA/ Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan</p> <p>1.1 Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui pengamatan</p>		<p>unsur musik dalam benda bukan alat musik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan 3 bagian-bagian utama tubuh hewan. • Menirukan suara hewan. 	<p>musik yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Siswa memberi contoh unsur-unsur musik yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. 12. Siswa menyebutkan bagian-bagian tubuh hewan secara klasikal. 13. Siswa menirukan suara hewan (kuda) secara bersama-sama. 14. Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan “Siapa Beruntung” 15. Guru memberikan reward kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. 16. Pada akhir permainan, siswa dan guru dapat merayakannya dengan menyanyi secara riang gembira bersama-sama. 17. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 18. Siswa mengerjakan evaluasi. 			<p>Nasional.</p> <p>7. Buku lagu anak</p>
--	--	---	---	--	--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

TEMATIK

Satuan Pendidikan	: SDN Karanganyar 01
Tema	: Lingkungan
Mata Pelajaran	: IPS, SBK, IPA
Kelas/Semester	: II/ 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

STANDAR KOMPETENSI

1. IPS

1. Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis

2. Seni Budaya dan Keterampilan/Seni Musik

3. Mengapresiasi karya seni musik

3. IPA/ Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan

1. Mengenal bagian-bagian utama tubuh hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan serta berbagai tempat hidup makhluk hidup

KOMPETENSI DASAR

1. IPS

1.3 Menceritakan peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis

2. Seni Budaya dan Keterampilan/Seni Musik

3.1 Mengidentifikasi unsur musik dari berbagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik

3. IPA/ Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan

1.1 Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui pengamatan

INDIKATOR

- Menyebutkan 2 jenis peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. (IPS)
- Memberikan 2 contoh peristiwa yang menyenangkan. (IPS)
- Memberikan 2 contoh peristiwa yang tidak menyenangkan. (IPS)
- Menjelaskan unsur-unsur musik dari sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik. (SBK)
- Mengiringi lagu dengan menggunakan unsur-unsur musik dalam benda bukan alat musik. (SBK)
- Menyebutkan 3 bagian-bagian utama tubuh hewan.(IPA)
- Menirukan suara hewan. (IPA)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab peristiwa penting, siswa dapat menyebutkan 2 jenis peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. (IPS)
2. Dengan menggunakan gambar peristiwa penting, siswa dapat memberikan contoh peristiwa yang menyenangkan dengan benar. (IPS)
3. Dengan menggunakan gambar peristiwa penting, siswa dapat memberikan contoh peristiwa yang tidak menyenangkan dengan benar. (IPS)
4. Melalui demonstrasi sumber bunyi bukan alat musik, siswa dapat menjelaskan unsur-unsur musik yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik dengan benar. (SBK)
5. Dengan mendengarkan lagu “Naik Delman”, siswa dapat mengiringi lagu menggunakan unsur-unsur musik dalam benda bukan alat musik. (SBK)
6. Melalui pengamatan gambar kuda, siswa dapat menyebutkan 3 bagian-bagian utama tubuh hewan dengan benar. (IPA)
7. Melalui tanya jawab, siswa dapat menirukan suara hewan dengan tepat. (IPA)

Karakter siswa yang diharapkan: rasa ingin tahu, gemar membaca, kerjasama, ketelitian, berani, tekun, dan kreatif.

B. Materi Pembelajaran

1. Peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis. (IPS)
2. Unsur musik dari berbagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik.(SBK)
3. Bagian-bagian tubuh hewan. (IPA)

C. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

Metode : Ceramah, Diskusi, Penugasan, Tanya Jawab

Model : Permainan Interaktif tipe “Siapa Beruntung”

D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Awal (± 10 menit)

1. Pengkondisian kelas.
2. Appersepsi : “anak-anak, siapakah yang pernah naik delman? Bagaimana perasaan kalian ketika naik delman? Delman itu ditarik oleh hewan apa?”
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Memutarkan lagu “Naik Delman” sebagai bentuk pemberian motivasi kepada siswa.

b. Kegiatan Inti (± 45 menit)

➤ Eksplorasi (± 10 menit)

1. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu naik delman dengan menggunakan iringan unsur-unsur musik dalam benda bukan alat musik.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang lagu “Naik Delman”.
3. Siswa menyebutkan 2 jenis peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru menayangkan gambar-gambar peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari.
5. Siswa menyebutkan 2 contoh peristiwa menyenangkan.
6. Siswa memberikan 2 contoh peristiwa yang tidak menyenangkan.

➤ Elaborasi (± 25 menit)

1. Guru mendemonstrasikan sumber bunyi bukan alat musik. (misal botol yang diisi dengan beras).
2. Siswa menjelaskan unsur-unsur musik yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik.
3. Siswa memberi contoh unsur-unsur musik yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.
4. Guru mengaitkan sumber bunyi bukan alat musik yang ada pada lagu “Naik Delman” (suara sepatu kuda).
5. Guru menunjukkan gambar kuda.
6. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru.
7. Siswa menyebutkan bagian-bagian tubuh hewan secara klasikal.

8. Siswa menirukan suara hewan (kuda) secara bersama-sama.
9. Guru mengajak siswa untuk melakukan permainan “Siapa Beruntung”
10. Guru menginformasikan tata cara permainan.
11. Guru berhak menunjuk siswa untuk ikut serta dalam permainan.
12. Siswa mengambil gulungan kertas yang telah disediakan guru.
13. Siswa membaca gulungan kertas yang telah mereka ambil.
14. Siswa melakukan perintah yang sesuai dengan gulungan keberuntungan.

➤ **Konfirmasi** (± 10 menit)

1. Guru memberikan reward kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
2. Pada akhir permainan, siswa dan guru dapat merayakannya dengan menyanyi secara riang gembira bersama-sama.
3. Guru memberikan penguatan secara verbal kepada semua siswa.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum optimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini.

c. Penutup (± 15 menit)

1. Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2. Siswa mengerjakan evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut (PR).
4. Salam untuk menutup pelajaran.

E. Sumber dan Media Belajar

Sumber :

1. Standar Isi dan Silabus KTSP mata pelajaran IPS, SBK, IPA kelas II semester 1.
2. BSE IPS oleh Suranti dkk hal 22-25.
3. BSE IPA oleh Sri Purwati dkk hal 4-6.
4. BSE SBK oleh Dyah Ruci dkk hal 19-22.
5. 50 Game Kreatif untuk Aktifitas Belajar-Mengajar oleh Raisatun Nisak hal 90.
6. Suranto, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
7. Buku Lagu Anak-anak

Media : gulungan keberuntungan, gambar peristiwa penting, gambar kuda, teks lagu “naik delman”, amplop, LCD, Laptop, Ppt, Speaker.

F. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes dan Nontes
2. Prosedur tes : Tes dalam proses
Tes Akhir : Tes evaluasi
3. Prosedur Non Tes : dalam proses (kinerja siswa meliputi keaktifan, rasa ingin tahu, ketelitian)
4. Jenis tes
 - Tes dalam proses : Kinerja siswa
 - Tes hasil/tes akhir: Tes tertulis
5. Bentuk tes (Instrumen)
 - Pilihan Ganda
6. Alat Tes (terlampir)
7. Kriteria Penilaian
 - Pilihan Ganda : jika jawaban benar skor 10, jika jawaban salah skor 0
 - Nilai =
$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

Semarang, 2 Oktober 2012

Mengetahui,

Guru Pamong

Praktikan

Sri Sunarni, S.Pd.SD

Devi Christiyana

NIP. 195611051977012006

NIM. 1401409354

Kepala SDN Karanganyar 01

Dosen Pembimbing

Drs. Khoiri

Drs. Jaino M. Pd

NIP. 196307101985081005

NIP.19560815.1980003.1004

MATERI AJAR

A. IPS

Peristiwa penting yang sering dialami dalam kehidupan sehari-hari ada berbagai macam. Misalnya saja suatu peristiwa yang tergolong dalam peristiwa yang menyenangkan dan menyedihkan.

Peristiwa menyenangkan adalah suatu peristiwa yang membuat kita senang dan menjadi kenangan yang membahagiakan. Sedangkan peristiwa menyedihkan adalah peristiwa yang membuat susana hati menjadi sedih dan tidak bahagia. Contoh peristiwa menyenangkan adalah berlibur ke pantai, pergi ke kebun binatang, ulang tahun, dan lain-lain. Contoh peristiwa menyedihkan adalah jatuh dari sepeda, mendapat nilai yang jelek, tidak naik kelas, dan lain-lain.

B. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)/Seni Musik

Di sekitar kita ada banyak bunyi. Terkadang kita mendengar suara angin bertiup, suara kaki langkah orang, dan suara burung berkicau. Selain itu, ada juga bunyi-bunyi yang dihasilkan dari tubuh kita, bunyi dari hewan-hewan, bunyi dari benda alam, dan juga bunyi benda buatan manusia. Sumber bunyi benda mati berbeda-beda. Ada benda yang berbunyi sendiri, biasanya benda ini memiliki mesin. Misalnya : jam weker dan telepon. Ada benda yang berbunyi saat dipakai. Kita yang membuat benda-benda itu berbunyi, misalnya saja saat kita memukulnya, mengetuknya, dan lain-lain.

Gambar sumber bunyi yang dapat berbunyi sendiri :



Jam weker



Telepon

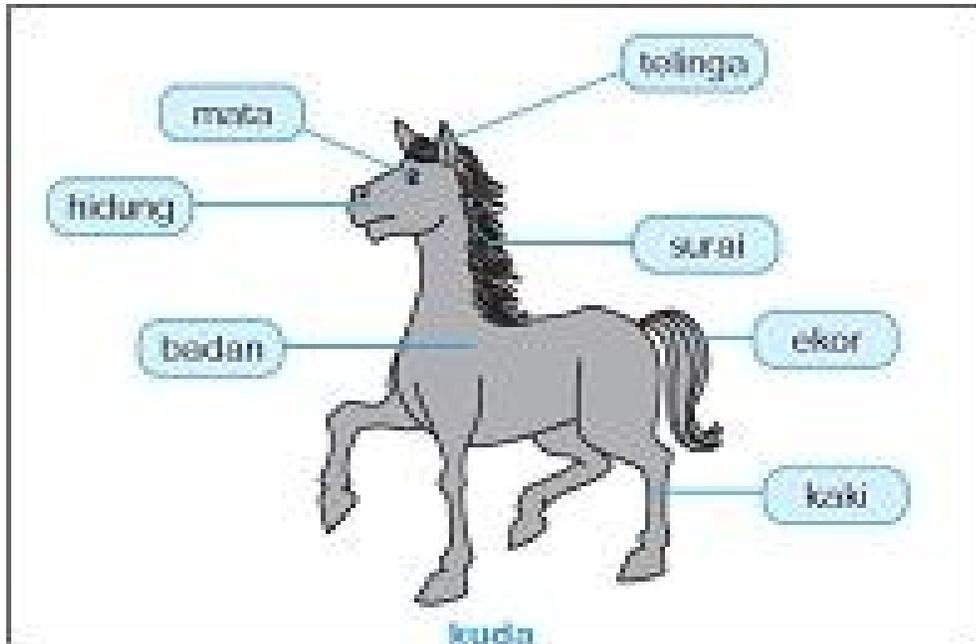
Gambar sumber bunyi yang dapat berbunyi ketika kita membunyikannya :



C. IPA



Gambar Bagian-bagian Tubuh Kuda



Suara-suara hewan berbeda beda, misalnya

3. Suara ayam : kukuruyuk
4. Suara katak : *kung ... kong ...kung ... kong*
5. Suara kuda : hi...hekk
6. kucing mengeong : meong...meong
7. burung berkicau : cuit...cuit
8. kambing mengembik : embek...embek
9. harimau mengaum : aum...aum

D. Teks Lagu “Naik Delman”

Pada hari Minggu ku turut Ayah ke kota
Naik delman istimewa ku duduk di muka
Ku duduk samping pak kusir yang sedang bekerja
Mengendarai kuda supaya baik jalannya
Ber,,
duk tik duk tik duk tik duk tik duk tik duk tik duk
duk tik duk tik duk tik duk suara sepatu kuda

MEDIA

1. Gambar Peristiwa yang Menyenangkan



2. Gambar Peristiwa yang Menyedihkan



3. Gulungan Keberuntungan

Maaf Kamu Belum Beruntung	Silahkan Ambil Gulungan Pada Amplop Berwarna Hijau	Silahkan Ambil Gulungan Pada Amplop Berwarna Kuning
Silahkan Ambil Gulungan Pada Amplop Berwarna Pink	Dapat Hadiah Cuma-cuma	Tirukan Suara Hewan
Kembali Duduk Dan Diamlah	Silahkan Mengambil Gulungan Pada Salah Satu Amplop Yang Kamu Pilih	Kamu Begitu Pintar Mintalah Hadiah Pada Gurumu
Coba Ambil Gulungan Lagi	Panggil Nama Temanmu Untuk Mengambil Gulungan	Jawab Pertanyaan Dari Guru

Kisi-kisi Penulisan Soal

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik	Bentuk Instrumen		
IPS 1.3 Menceritakan peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis	Peristiwa penting	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan 2 jenis peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. • Memberikan 2 contoh peristiwa yang menyenangkan • Memberikan 2 contoh peristiwa yang tidak menyenangkan 	Tes tertulis	Pilihan Ganda	C1	3,4,10
			Tes tertulis	Pilihan Ganda	C2	1
			Tes tertulis	Pilihan Ganda	C2	2
SBK 3.1 Mengidentifikasi unsur musik dari berbagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik.	Unsur musik dari berbagai sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan unsur-unsur musik dari sumber bunyi yang dihasilkan oleh benda bukan alat musik. • Mengiringi lagu dengan menggunakan unsur-unsur musik dalam 	Tes tertulis	Pilihan Ganda	C2	7,8,9
			Non-Tes	Unjuk Kerja		

IPA 1.1 Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan di sekitar rumah dan sekolah melalui pengamatan	musik	benda bukan alat musik.				
	Bagian-bagian tubuh hewan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan 3 bagian-bagian utama tubuh hewan. • Menirukan suara hewan. 	Tes tertulis	Pilihan Ganda	C2	6
			Tes tertulis	Pilihan Ganda	C3	5

EVALUASI

Nama :
No.Abs :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c dengan jawaban yang tepat!

1. Menerima hadiah termasuk kenangan yang ...
 - a. Menyenangkan
 - b. Lucu
 - c. Menyedihkan
2. Contoh peristiwa yang **tidak** menyenangkan ...
 - a. juara pertama di sekolah
 - b. menerima hadiah ulang tahun
 - c. dirawat di rumah sakit
3. Peristiwa sedih menjadi pelajaran berharga agar ...
 - a. tidak terulang lagi
 - b. berlanjut
 - c. berhasil baik
4. Perayaan ulang tahun adalah hari penting bagi ...
 - a. kakek nenek
 - b. anak anak
 - c. ayah ibu
5. Suara ayam yaitu ...
 - a. embek...embek
 - b. aum...aum
 - c. kukuruyukk
6. Salah satu bagian utama tubuh kuda adalah...
 - a. Kaki
 - b. Sayap
 - c. punuk
7. Sumber bunyi yang berasal dari benda **bukan** alat musik adalah...
 - a. Piano
 - b. jam weker
 - c. gitar
8. Pada hari minggu kuturut ayah ke kota. Lirik lagu tersebut berjudul...
 - a. naik delman
 - b. sayang semua
 - c. apuse
9. Sumber bunyi bukan dari alat musik dapat dihasilkan dari...
 - a. suara biola
 - b. suara gelas yang diketuk
 - c. suara suling
10. Peristiwa yang dapat membuat kita tersenyum merupakan peristiwa yang...
 - a. menyenangkan
 - b. mengharukan
 - c. menyedihkan

Nilai	Tanda Tangan

KUNCI JAWABAN dan KRITERIA PENSKORAN

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

1. A
2. C
3. A
4. B
5. C
6. A
7. B
8. A
9. B
10. A

KRITERIA PENSKORAN

Pilihan Ganda : jika jawaban benar skor 10, jika jawaban salah skor 0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimum}}$$

PENILAIAN SIKAP SISWA

Kegiatan Pengamatan saat KBM berlangsung

No	Nama	Aspek yang dinilai									Jumlah Skor
		Keaktifan			Rasa Ingin Tahu			Ketelitian			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											

Keterangan :

- Skor 1 jika siswa tidak menunjukkan aspek-aspek yang dinilai guru (keaktifan, rasa ingin tahu, ketelitian)
- Skor 2 jika siswa kurang dalam menunjukkan aspek-aspek yang dinilai guru (keaktifan, rasa ingin tahu, ketelitian)
- Skor 3 jika siswa terlihat sangat antusias dalam menunjukkan aspek-aspek yang dinilai guru (keaktifan, rasa ingin tahu, ketelitian)

Kriteria Penskoran :

Skor 8 – 9 = A (86 – 100)

Skor 6 – 7 = B (71 – 85)

Skor 3 – 5 = C (60 – 70)

PENILAIAN UNJUK KERJA

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Karanganyar 01

Kelas/Semester : II/1

Mata Pelajaran : IPS

Hari/Tanggal : Selasa, 2 Oktober 2012

Tes Perbuatan:

1. Carilah informasi tentang contoh peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari !

Petunjuk : Berilah tanda cek () pada kolom skala penelitian yang sesuai indikator pengamatan!

1. Jika deskriptor tidak tampak sama sekali.
2. Jika satu deskriptor tampak.
3. Jika dua deskriptor tampak.
4. Jika semua deskriptor tampak.

No	Indikator	Deskriptor	Check ()	Skala penilaian				Skor
				1	2	3	4	
1.	Pemahaman tentang peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari.	1. Siswa dapat menyebutkan 2 peristiwa penting dalam kehidupan sehari-hari. 2. Siswa dapat menyebutkan contoh-contoh peristiwa menyenangkan. 3. Siswa dapat menyebutkan contoh-contoh peristiwa menyedihkan.						
2.	Mencari informasi tentang contoh-contoh peristiwa penting dalam kehidupan	1. Siswa menceritakan peristiwa menyenangkan yang pernah						

	sehari-hari.	dialami. 2. Siswa menceritakan peristiwa menyedihkan yang pernah dialami. 3. Siswa saling bertukar cerita dengan teman.						
3.	Mengikuti permainan “Siapa Beruntung”	1. Berani mengungkapkan pendapat saat permainan berlangsung. 2. Mengungkapkan pendapat sesuai dengan materi atau tema yang dibahas. 3. Mengungkapkan pendapat dengan jelas dan benar.						
Jumlah Skor								

Jumlah Skor = Kategori =

Skor maksimum = 12

Skor minimum = 3

Me = $\frac{\text{skor maksimum} + \text{skor minimum}}{2}$

2

= (12 + 3)

$\frac{\quad}{2}$

= 7,5

Kriteria diisi dengan kriteria berikut:

1. 10 skor 12 berarti sangat baik
2. 7,5 skor 10 berarti baik
3. 5 skor < 7,5 berarti cukup
4. 3 skor < 5 berarti kurang

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

1. Langkah-langkah kegiatan

A. Alat dan Bahan:

1. Buku Tugas siswa
2. Pensil/bolpoint
3. Penghapus

B. Langkah Kegiatan:

1. Dengarkanlah penjelasan dari guru.
2. Bacalah buku-buku sebagai sumber informasi.
3. Berilah 2 contoh peristiwa yang menyenangkan dan 2 contoh peristiwa yang menyedihkan yang pernah kamu alami.

Lembar Kerja Siswa

Nama :

No.Absen :

Peristiwa Menyenangkan:

LAMPIRAN 9

KARTU BIMBINGAN PRAKTIK MENGAJAR TERBIMBING
MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

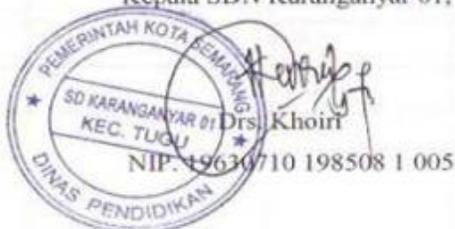
Tempat praktik : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

MAHASISWA		KEPALA SEKOLAH			
Nama	: Devi Christiyana	Nama	: Drs. Khoiri		
NIM/Prodi	: 1401409354/ S1 PGSD	NIP	: 19630710.198508.1005		
Fakultas	: Ilmu Pendidikan	Jabatan	: Kepala SDN Karanganyar 01		
GURU PAMONG		DOSEN PEMBIMBING			
Nama	: Sri Sunarni, S.Pd.SD	Nama	: Drs. Jaino, M. Pd		
NIP	: 19561105 197701 2006	NIP	: 19560815.1980003.1004		
Bid. Studi	: Guru Kelas I	Fakultas	: Ilmu Pendidikan		
No.	Tanggal	Materi Pokok	Kelas	Tanda Tangan	
				Dosen pembimbing	Guru pamong
1.	28 Agustus 2012	Operasi Perkalian	IVA		
2.	28 Agustus 2012	Kerajaan Bercorak Budha di Indonesia	V		
3.	1 September 2012	Unsur-Unsur Seni Rupa	I		
4.	3 September 2012	Sumpah Pemuda	III		
5.	4 September 2012	Ciri-ciri Makhluk Hidup	III		
6.	8 September 2012	Apresiasi Susastra Jawa	II		
7.	10 September 2012	Menyampaikan informasi atau pesan (IKLAN)	VI		

Semarang, 5 Oktober 2012

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,



Koordinator Dosen Pembimbing

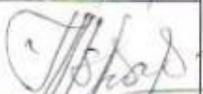
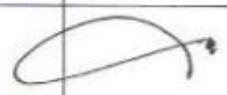
Drs. Jaino, M. Pd

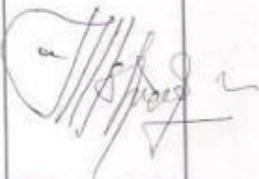
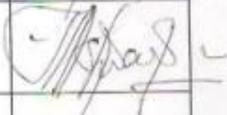
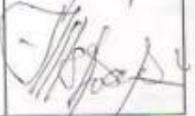
NIP. 19560815.1980003.1004

LAMPIRAN 10

KARTU BIMBINGAN PRAKTIK MENGAJAR MANDIRI
MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tempat praktik : SDN Karanganyar 01 Kota Semarang

MAHASISWA			KEPALA SEKOLAH		
Nama	: Devi Christiyana		Nama	: Drs. Khoiri	
NIM/Prodi	: 1401409354/ S1 PGSD		NIP	: 19630710.198508.1005	
Fakultas	: Ilmu Pendidikan		Jabatan	: Kepala SDN Karanganyar 01	
GURU PAMONG			DOSEN PEMBIMBING		
Nama	: Sri Sunarni, S.Pd.SD		Nama	: Drs. Jaino, M. Pd	
NIP	: 19561105 197701 2006		NIP	: 19560815.1980003.1004	
Bid. Studi	: Guru Kelas I		Fakultas	: Ilmu Pendidikan	
No.	Tanggal	Materi Pokok	Kelas	Tanda Tangan	
				Dosen pembimbing	Guru pamong
1.	14 September 2012	Perubahan yang terjadi pada pertumbuhan hewan	II		
2.	17 September 2012	Pemerintahan Kabupaten/Kota	IVB		
3.	19 September 2012	Simbol Nada dalam Lagu	III		

		Sederhana			
4.	21 September 2012	Operasi Hitung Penjumlahan dua bilangan bulat dengan menggunakan garis bilangan	V		
5.	24 September 2012	Petunjuk Pemakaian suatu benda yang di dengar	IVA		
6.	25 September 2012	Peristiwa Penting	II		
7.	28 September 2012	Unsur-unsur Kalimat dalam bahasa Jawa	IVB		

Semarang, 5 Oktober 2012

Mengetahui,

Kepala SDN Karanganyar 01,



Koordinator Dosen Pembimbing

Drs. Jairo, M. Pd

NIP. 19560815.1980003.1004

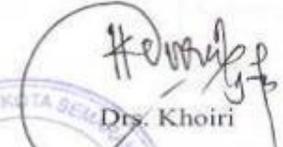
LAMPIRAN 11

JADWAL EKSTRAKURIKULER PRAMUKA
SDN KARANGANYAR 01 KOTA SEMARANG

No.	Hari/ tanggal	Waktu	Materi		Pengampu
			Penggalang	Siaga	
1.	Jum'at/ 7- 09-2012	14.30-14.45 14.45-15.00 15.00-16.00 16.00- 16.15 16.15-16.30	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Obat tradisional. Istirahat Apel penutupan.	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Obat tradisional. Istirahat Apel penutupan.	Kelompok 1= firdaus Kelompok 2= ani, yani, hesti Kelompok 3= aji dan fikar. Kelompok4= Yanu, devi Kelompok 5= nur dan putri
2.	Jum'at/ 14- 09-2012	14.30-14.45 14.45-15.00 15.00-16.00 16.00- 16.15 16.15-16.30	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Simaphore Istirahat Apel penutupan.	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Simaphore. Istirahat Apel penutupan.	Kelompok 1= firdaus Kelompok 2= ani, yani, hesti Kelompok 3= aji dan fikar. Kelompok4= Yanu, deyi Kelompok 5= nur dan putri
3.	Jum'at/ 21- 09-2012	14.30-14.45 14.45-15.00 15.00-16.00 16.00- 16.15 16.15-16.30	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Morse Istirahat Apel penutupan.	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Morse Istirahat Apel penutupan.	Kelompok 1= firdaus Kelompok 2= ani, yani, hesti Kelompok 3= aji dan fikar. Kelompok4= Yanu, devi Kelompok 5= nur dan putri
4.	Jum'at/ 28- 09-2012	14.30-14.45 14.45-15.00 15.00-16.00	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: 1. Tali temali	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: 1.Tali temali	Kelompok 1= firdaus Kelompok 2= ani, yani, hesti Kelompok 3= aji dan fikar.

		16.00- 16.15 16.15-16.30	2.Dragbar Istirahat Apel penutupan.	2. Dragbar Istirahat Apel penutupan.	Kelompok4= Yanu, devi Kelompok 5= nur dan putri
5.	Jum'at/ 5- 10-2012	14.30-14.45 14.45-15.00 15.00-16.00 16.00- 16.15 16.15-16.30	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Sejarah Pramuka Istirahat Apel penutupan.	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: Sejarah Pramuka Istirahat Apel penutupan.	Kelompok 1= firdaus Kelompok 2= ani, yani, hesti Kelompok 3= aji dan fikar. Kelompok4= Yanu, devi Kelompok 5= nur dan putri
6.	Jum'at/ 12- 10-2012	14.30-14.45 14.45-15.00 15.00-16.00 16.00- 16.15 16.15-16.30	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: PBB Istirahat Apel penutupan.	Persiapan apel. Apel pembukaan. Materi: PBB Istirahat Apel penutupan.	Kelompok 1= firdaus Kelompok 2= ani, yani, hesti Kelompok 3= aji dan fikar. Kelompok4= Yanu, devi Kelompok 5= nur dan putri

Mengetahui,
Kepala SDN Karanganyar 01,


Drs. Khoiri
NIP. 19630710 198508 1 005


LAMPIRAN 12

DAFTAR PRESENSI EKSTRAKURIKULER PRAMUKA MAHASISWA PPL SD N KARANGANYAR 01

Program/tahun : S1 Kependidikan/2012
 Sekolah latihan : SDN Karanganyar 01

No	Nama	NIM	Jurusan	Tanda Tangan (tanggal)					Ket
				31/8	7/9	14/9	21/9	28/9	
1.	Firdaus Muttaqin	1401409011	PGSD	<i>Fu</i>	<i>Fu</i>	<i>Fu</i>	<i>Fu</i>	<i>Fu</i>	
2.	Nur Khomariah	1401409013	PGSD	<i>Nur</i>	<i>Nur</i>	<i>Nur</i>	<i>Nur</i>	<i>Nur</i>	
3.	Siti Muryani	1401409115	PGSD	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	<i>Siti</i>	
4.	Yanu Arthadini	1401409205	PGSD	<i>Yanu</i>	<i>Yanu</i>	<i>Yanu</i>	<i>Yanu</i>	<i>Yanu</i>	
5.	Daru Hesti W.	1401409314	PGSD	<i>Daru</i>	<i>Daru</i>	<i>Daru</i>	<i>Daru</i>	<i>Daru</i>	
6.	Putri Hirwandini	1401409321	PGSD	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	<i>Putri</i>	
7.	Devi Christiyana	1401409354	PGSD	<i>Devi</i>	<i>Devi</i>	<i>Devi</i>	<i>Devi</i>	<i>Devi</i>	
8.	Wahyu Martha S.	1401409382	PGSD	<i>Wahyu</i>	<i>Wahyu</i>	<i>Wahyu</i>	<i>Wahyu</i>	<i>Wahyu</i>	
9.	Aji Mulyanto	6102409011	PGPJSD	<i>Aji</i>	<i>Aji</i>	<i>Aji</i>	<i>Aji</i>	<i>Aji</i>	
10.	Muhammad Hatta Zulfikar E. F.	6102409024	PGPJSD	<i>Muhammad</i>	<i>Muhammad</i>	<i>Muhammad</i>	<i>Muhammad</i>	<i>Muhammad</i>	

Mengetahui
Kepala Sekolah


 NIP. 19630710 198508 1 005

