



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

BAHASA INDONESIA

Kawan Seiring

Edisi Revisi

S. Nailul Muna Aljamaliah
Gantino Habibi

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemendikdasmen.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)

Penulis

S. Nailul Muna Aljamaliah
Gantino Habibi

Penelaah

Heru Kurniawan
Silva Tenrisara Pertiwi Isma

Penyelia/Penyelasar

Supriyatno
Maharani Prananingrum
Sofia Nida Khoerunnisa
Agustina

Kontributor

Tatang
Efrie Leistarie

Ilustrator

Felia Febriany Gunawan

Editor

Flora Maharani
Sofia Nida Khoerunnisa

Editor Visual

Kiata Alma Setra

Desainer

Frisna Yulinda Natasya

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemendikdasmen Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemdikbud.go.id>

Edisi Revisi, 2025

ISBN 978-623-118-509-9 (no.jil.lengkap PDF)
978-634-00-3323-6 (jil.3 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Sans 12/16 pt., SIL Open Font License.
xii, 268 hlm.: 21 × 29,7 cm.



Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Oktober 2025

Kepala Pusat Perbukuan,

Supriyatno, S.Pd., M.A.





Prakata

Puji syukur tercurahkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kesempatan dan kesehatan yang diberikan-Nya kepada penulis sehingga Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk Kelas III SD/MI ini dapat terselesaikan dengan baik. Di dalam buku ini terdapat panduan umum yang memuat petunjuk cara memaksimalkan pembelajaran, serta panduan khusus yang memberikan informasi tentang susunan setiap bab pada buku ini.

Buku ini disusun dengan alur pembelajaran yang logis, berfokus pada penguasaan struktur teks, penerapan kaidah kebahasaan baku, dan pemanfaatan sumber belajar penunjang. Pembahasan mencakup Teks Eksposisi (Kawan Seiring), Teks Argumentasi (Yuk, Berpendapat!), Cerita Inspiratif (Pribadi yang Hebat), dan Dongeng (Menyelamatkan Lingkungan). Buku ini memuat materi, aktivitas, refleksi, dan bagian lainnya dengan menggunakan Pendekatan Mendalam dan Pendekatan Berbasis Genre/Teks. Buku ini disajikan dengan bahasa yang komunikatif, informatif, dan praktis agar kalian lebih cepat memahami teori dan instruksi praktik yang terdapat di dalamnya. Selain itu, buku ini juga didesain dengan tampilan ilustrasi dan warna yang menarik agar kalian semakin semangat dalam menggunakannya sebagai teman belajar yang menyenangkan.

Besar harapan kami agar buku ini dapat membantu peserta didik menjadi pembelajar yang aktif, kritis, dan reflektif dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi dan berpikir. Kami juga berharap buku ini dapat mendukung Bapak/Ibu Guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Kami menyadari bahwa dalam penyusunan buku ini masih terdapat ruang untuk penyempurnaan. Oleh karena itu, kami sangat menghargai segala bentuk masukan dan saran konstruktif dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas buku ajar ini di masa mendatang.

Jakarta, Oktober 2025

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vii
Ada Apa di Buku ini?	xi
Panduan Umum	1
Panduan Khusus	25



Kawan Seiring

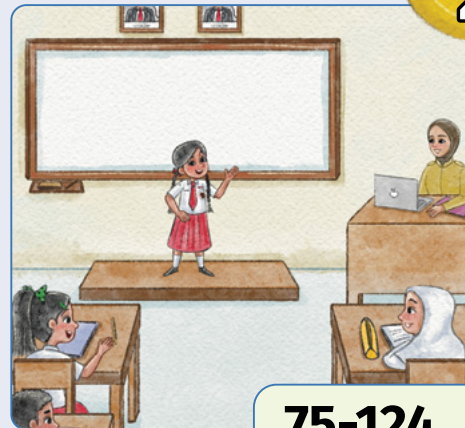
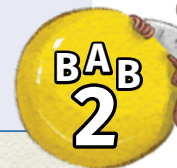


25-74

A. Pendahuluan	26
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	27
C. Kerangka Pembelajaran	27
D. Apersepsi	29
E. Formatif Awal	30
F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa	32
G. Sumatif	64
H. Kunci jawaban	65
I. Tindak Lanjut	71
J. Refleksi	72
K. Sumber Belajar	73

A. Pendahuluan	76
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	77
C. Kerangka Pembelajaran	78
D. Apersepsi	79
E. Formatif Awal	80
F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa	81
G. Sumatif	112
H. Kunci jawaban	114
I. Tindak Lanjut	120
J. Refleksi	122
K. Sumber Belajar	123

Yuk Berpendapat



75-124





Pribadi yang Hebat



125-186

A. Pendahuluan	126
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	127
C. Kerangka Pembelajaran	128
D. Apersepsi	129
E. Formatif Awal	130
F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa	131
G. Sumatif	178
H. Kunci jawaban	179
I. Tindak Lanjut	184
J. Refleksi	185
K. Sumber Belajar	186

A. Pendahuluan	188
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	189
C. Kerangka Pembelajaran	190
D. Apersepsi	193
E. Formatif Awal	194
F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa	195
G. Sumatif	242
H. Kunci jawaban	243
I. Tindak Lanjut	249
J. Refleksi	251
K. Sumber Belajar	252

Menyelamatkan Lingkungan



187-252

Glosarium	253
Daftar Pustaka	257
Indeks	258
Pelaku Perbukuan	260



Daftar Tabel

Panduan Umum

Tabel 1	Distribusi Dimensi Profil Lulusan	5
Tabel 2	Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	6
Tabel 3	Tujuan Pembelajaran Fase B pada Buku Bahasa Indonesia Kelas 3	8

Bab 1

Tabel 1.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 1	26
Tabel 1.2	Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal	31
Tabel 1.3	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 1	32
Tabel 1.4	Rubrik Penilaian Simak dan Lakukan!	34
Tabel 1.5	Rubrik Penilaian Dengarkan dan Ikuti	37
Tabel 1.6	Rubrik Penilaian Ayo, Bernyanyi!	39
Tabel 1.7	Rubrik Penilaian Simak dan Lakukan!	40
Tabel 1.8	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 1	42
Tabel 1.9	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 1	49
Tabel 1.10	Rubrik Penilaian Ceritakan Kembali!	51
Tabel 1.11	Rubrik Penilaian Berdiskusi Bersama Teman	52
Tabel 1.12	Rubrik Penilaian Cerita Pengalamanku	53
Tabel 1.13	Rubrik Penilaian Bermain Peran	55
Tabel 1.14	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 1	57
Tabel 1.15	Rubrik Penilaian Menulis Teks Sederhana	63
Tabel 1.16	Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 1.....	64
Tabel 1.17	Contoh Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif	64

Bab 2

Tabel 2.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 2	76
Tabel 2.2	Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal	81
Tabel 2.3	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 2	81
Tabel 2.4	Rubrik Penilaian Menyimak dan Pemahaman Teks.....	84

Tabel 2.5	Rubrik Keterampilan Aplikasi Respons Lisan	85
Tabel 2.6	Rubrik Keterampilan Berbicara, Berdiskusi, dan Menyampaikan Alasan	87
Tabel 2.7	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 2	89
Tabel 2.8	Rubrik Keterampilan Membaca dan Menemukan Ide Pokok	91
Tabel 2.9	Keterampilan Kosakata dan Penggunaan Kamus	98
Tabel 2.10	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 2.....	99
Tabel 2.11	Rubrik Keterampilan Menyampaikan Emosi dan Menceritakan Kembali.....	101
Tabel 2.12	Rubrik Keterampilan Mengemukakan Pendapat dan Bermain Peran.....	104
Tabel 2.13	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 2	105
Tabel 2.14	Rubrik Keterampilan Proyek dan Kreativitas.....	108
Tabel 2.15	Rubrik Keterampilan Menulis Argumentasi dan Kebahasaan	111
Tabel 2.16	Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 2.....	112
Tabel 2.17	Contoh Pedoman Penskoran.....	113

Bab 3

Tabel 3.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 3	126
Tabel 3.2	Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal	130
Tabel 3.3	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 3	131
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian Menyimak Cerita Inspiratif.....	133
Tabel 3.5	Rubrik Penilaian Menemukan Kosakata Baru	134
Tabel 3.6	Skor Penilaian Aktivitas Seru Menjawab Pertanyaan	136
Tabel 3.7	Deskripsi Kriteria Penilaian Aku Seandainya Menjadi Ken	137
Tabel 3.8	Penilaian Menemukan Pelajaran Berharga	138
Tabel 3.9	Deskripsi Aktif dan Santun dalam Mendengar dan Bertanya.....	138
Tabel 3.10	Menemukan Hal Menarik dan Pesan Cerita.....	139
Tabel 3.11	Penilaian Kisah Inspiratif Rani dan Buku Tua.....	141
Tabel 3.12	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 3	141
Tabel 3.13	Rubrik Penilaian Asyiknya Mendengar Cerita.....	143
Tabel 3.14	Deskripsi Kriteria Penilaian Kenali Kosakata Baru	145
Tabel 3.15	Rubrik Penilaian Yuk, Kita Coba!	148
Tabel 3.16	Deskripsi Kriteria Penilaian Sehari Menjadi Kartini.....	149
Tabel 3.17	Rubrik Nilai Penilaian Mari Berkarya.....	151



Tabel 3.18	Rubrik Nilai Penilaian Tentukan Pilihanmu	152
Tabel 3.19	Deskripsi Kriteria Penilaian Pesan yang Kuterapkan.....	154
Tabel 3.20	Rubrik Penilaian Ayo, Lengkapi!.....	155
Tabel 3.21	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 3.....	156
Tabel 3.22	Rubrik Penilaian Kriteria Baca dan Cari Tahu.....	157
Tabel 3.23	Rubrik Penilaian Aku Bisa Bercerita.....	159
Tabel 3.24	Rubrik Penilaian Diskusi Kita	160
Tabel 3.25	Rubrik Penilaian Ayo, Lakukan!	162
Tabel 3.26	Rubrik Penilaian Diskusi dan Sikapku	164
Tabel 3.27	Rubrik Penilaian Ceritakan Kembali!	166
Tabel 3.28	Rubrik Penilaian Mendiskusikan Cerita	167
Tabel 3.29	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 3	168
Tabel 3.30	Rubrik Penilaian Menyusun Kartu Kalimat.....	170
Tabel 3.31	Rubrik Penilaian Membuat Kalimat Aktif dan Pasif.....	172
Tabel 3.32	Rubrik Penilaian Ayo, Tulis Ceritamu!.....	174
Tabel 3.33	Rubrik Penilaian Menulis Bersama Teman.....	175
Tabel 3.34	Rubrik Penilaian Gambar jadi Cerita Seru	177
Tabel 3.35	Rubrik Penilaian Sumatif	178
Tabel 3.36	Contoh Pedoman Penskoran.....	179

Bab 4

Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 4	188
Tabel 4.2	Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal	194
Tabel 4.3	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 4	195
Tabel 4.4	Rubrik Penilaian Ayo, Kita Simak!	197
Tabel 4.5	Rubrik Penilaian Kosakata	198
Tabel 4.6	Rubrik Penilaian Ayo, Gunakan Kosakata Baru!	199
Tabel 4.7	Rubrik Penilaian Pesan Bijak dari Cerita.....	200
Tabel 4.8	Rubrik Penilaian Ayo, Amati Lingkungan Sekitar!	201
Tabel 4.9	Rubrik Penilaian Jika Kamu Menjadi.....	203
Tabel 4.10	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 4.....	203
Tabel 4.11	Rubrik Penilaian Ayo, Membaca!.....	205
Tabel 4.12	Rubrik Penilaian Menjelajah Kata-Kata Baru	206
Tabel 4.13	Rubrik Penilaian Mengisi Teka-Teki Silang.....	207
Tabel 4.14	Rubrik Penilaian Memasangkan Kata	208



Tabel 4.15	Rubrik Penilaian Ayo, Temukan!.....	210
Tabel 4.16	Rubrik Penilaian Pesan Cerita, Aksiku!.....	211
Tabel 4.17	Rubrik Penilaian Menemukan Kata Ajaib	212
Tabel 4.18	Rubrik Penilaian Diskusikan Kata Ajaib.....	213
Tabel 4.19	Rubrik Penilaian Ayo, Bedakan!.....	215
Tabel 4.20	Rubrik Penilaian Jika Aku Menjadi.....	216
Tabel 4.21	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 4.....	217
Tabel 4.22	Rubrik Penilaian Ayo, Mendengarkan Dongeng!	218
Tabel 4.23	Rubrik Penilaian Bola Misteri Lingkaran Ceria.....	219
Tabel 4.24	Rubrik Penilaian Dongeng dan Imajinasiku.....	221
Tabel 4.25	Rubrik Penilaian Tahukah Kamu Buku Audio?	222
Tabel 4.26	Rubrik Penilaian Bersikap Santun Saat Berbicara	223
Tabel 4.27	Rubrik Penilaian Ayo, Bermain Meniru Gambar!.....	224
Tabel 4.28	Rubrik Penilaian Bahas Bahasa	226
Tabel 4.29	Rubrik Penilaian Ayo, Lakukan dengan Cermat!	227
Tabel 4.30	Rubrik Penilaian Kamu Bisa Menulis Kalimat.....	228
Tabel 4.31	Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 4	229
Tabel 4.32	Rubrik Penilaian Ayo, Temukan!.....	232
Tabel 4.33	Rubrik Penilaian Mengubah Kalimat Langsung	233
Tabel 4.34	Rubrik Penilaian Melengkapi Ide Pendukung.....	235
Tabel 4.35	Rubrik Penilaian Mudah Menulis Dongeng.....	236
Tabel 4.36	Rubrik Penilaian Ayo, Mencoba!.....	238
Tabel 4.37	Rubrik Penilaian Benda Kelasku Ajaib.....	240
Tabel 4.38	Rubrik Penilaian Gambar Seri jadi Dongeng.....	241
Tabel 4.39	Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 3.....	242
Tabel 4.40	Contoh Pedoman Penskoran.....	242





Ada Apa di Buku Ini?

Di buku ini, kamu akan menemukan banyak hal menarik. Setiap bagian akan membantumu belajar lebih mudah. Bacalah dengan tenang dan ikuti petunjuknya, ya!

Panduan Umum

Panduan Umum

Menjelaskan acuan kurikulum dan prinsip-prinsip pembelajaran yang menjadi dasar penulisan buku.

Panduan Khusus

Panduan Khusus

Memberikan petunjuk bagi guru untuk mengimplementasikan pembelajaran yang ada di Buku Siswa.



Pendahuluan

Memberikan gambaran umum materi yang akan dipelajari pada bab tersebut.



Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Menjelaskan kemampuan dan konsep dasar yang harus dikuasai peserta didik sebelum memulai pembelajaran.



Kerangka Pembelajaran

Menguraikan struktur dan urutan aktivitas pembelajaran serta strategi yang disarankan.





Apersepsi

Menyediakan aktivitas untuk mengaktifkan pengetahuan awal dan membangun rasa ingin tahu peserta didik.



Formatif Awal

Memberikan penilaian awal guna mengetahui kesiapan dan pemahaman awal peserta didik.



Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Menjelaskan cara guru membimbing peserta didik dalam menjalankan aktivitas pada Buku Siswa sesuai prinsip pembelajaran mendalam.



Sumatif

Menyediakan penilaian akhir untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi bab.



Refleksi

Mengajak guru meninjau proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan dan aspek yang perlu ditingkatkan.



Sumber Belajar

Menyajikan daftar referensi tambahan untuk memperkaya proses pembelajaran.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring
untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)

Penulis: S. Nailul Muna Aljamaliah dan Gantino Habibi

ISBN 978-634-00-3323-6 (jil.3 PDF)

Panduan Umum





A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya memiliki fungsi yang positif untuk peserta didik. Pelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi sehari-hari dalam bentuk tulisan maupun lisan. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga mendorong peserta didik untuk mengapresiasi keindahan sastra Nusantara, yang dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Ditambah pula bahwa pelajaran ini mampu mendorong pemikiran peserta didik agar menjadi kritis dan kreatif.

Untuk mewujudkan fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diinginkan, diperlukan bahan ajar dalam bentuk Buku Siswa dan Panduan Guru. Panduan Guru ini disusun sebagai petunjuk untuk menggunakan Buku Siswa. Melalui buku ini, guru diharapkan mampu memperoleh inspirasi untuk mengeksplorasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan teratur sehingga dapat mengarahkan peserta didik pada kapasitasnya dalam menguasai kompetensi yang diajarkan guru.

Di dalam Panduan Guru ini terdapat dua pedoman yang harus dipahami guru itu sendiri. Pada bagian pertama, buku ini memuat panduan umum yang isinya merupakan gambaran luas tentang isi Buku Siswa. Pada bagian kedua, buku ini memuat panduan khusus yang berisi ringkasan isi materi dan pelaksanaan pembelajaran di setiap bab pada Buku Siswa.

Melalui Panduan Guru ini diharapkan guru dapat berhasil mengembangkan aktivitas Pembelajaran Mendalam di kelas. Bentuk keberhasilan tersebut adalah terbentuknya karakter peserta didik sesuai dengan profil lulusan.

2. Pengantar Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana



belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan meng-gembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olahraga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit dan implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

Pembelajaran mendalam, dalam konteks penerapannya di Indonesia, bukan merupakan kurikulum, melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi Profil Lulusan yang merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Profil Lulusan tersebut, yaitu (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Delapan Profil Lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan yaitu melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan meng-gembirakan. Prinsip tersebut direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan Pendekatan Mendalam didukung oleh praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta kemitraan pembelajaran yang optimal.





Gambar 1 Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari Four Elements of Learning Design ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning) <https://deep-learning.global>.

Implementasi PM pada jenjang SD/MI atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk mencapai perkembangan optimal ketiga aspek tersebut dikembangkan sesuai kemampuan belajar bagaimana belajar. Hal ini dilakukan agar peserta didik memiliki dasar-dasar kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Dalam rangka penerapan Pembelajaran Mendalam, buku ini diharapkan dapat menginspirasi para guru untuk menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik satuan pendidikan.

3. Dimensi Profil Lulusan

Pada Buku Siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia terintegrasi dengan muatan pendekatan Pembelajaran Mendalam yang memfokuskan tujuan akhir agar peserta didik memiliki karakter Profil Lulusan. Adapun Profil Lulusan tersebut terdiri atas delapan dimensi, yaitu (1) Keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; (2) Kewargaan; (c) Penalaran kritis; (d) Kreativitas, (e) Kolaborasi; (f) Kemandirian; (g) Kesehatan; dan (h) Komunikasi.



Untuk mewujudkan delapan dimensi tersebut, Buku Siswa tersebut disusun dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam pada setiap materi dan aktivitasnya. Perlu diingat bahwa delapan dimensi profil lulusan ini adalah muatan karakter yang bersifat abstrak yang ingin dikuatkan pada setiap peserta didik. Namun, dalam penjabarannya, muatan ini tidak menjadi asesmen khusus yang langsung tertulis pada Buku Siswa. Untuk itu, guru didorong kreatif dan aktif untuk mengembangkan aktivitas dalam Buku Siswa tersebut dengan strategi pembelajaran yang mendukung terwujudnya profil lulusan tersebut.

Tabel 1 Distribusi Dimensi Profil Lulusan

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	1, 2, dan 3
DPL 2 Kewargaan	1 dan 3
DPL 3 Penalaran Kritis	1, 3, dan 4
DPL 4 Kreativitas	1, 2, 3, dan 4
DPL 5 Kolaborasi	1, 2, 3, dan 4
DPL 6 Kemandirian	1, 2, dan 3
DPL 7 Kesehatan	1, 2, dan 4
DPL 8 Komunikasi	1, 2, dan 3



B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa ini berdasar pada tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi murid, yaitu bahasa (mengembangkan kompetensi kebahasaan), sastra (kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra); dan berpikir (kritis, kreatif, dan imajinatif).



Kemampuan reseptif dan produktif dikembangkan saling berkaitan. Keterkaitan ini dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan gambaran sebagai berikut: (1) murid perlu dilibatkan dalam interaksi verbal (percakapan dan diskusi) yang didasarkan pada pemahamannya tentang teks, mengapresiasi estetika teks dan nilai budayanya, serta proses, mencipta teks; (2) murid juga perlu diberi kesempatan untuk membaca teks dalam beragam format (atau yang dikenal dengan teks multimodal (teks tertulis, teks audio, teks audiovisual, teks digital, dan teks kinestetik) serta beragam konten dan genre; dan (3) murid memiliki pengetahuan tentang tata bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta cara penggunaannya yang efektif untuk mendukung kompetensi berbahasa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam melalui pemanfaatan beragam tipe teks dan teks multimodal. Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Elemen dan Deskripsi Elemen Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Menyimak	Kemampuan murid dalam menerima, memahami informasi yang didengar, dan menyiapkan tanggapan secara relevan untuk memberikan apresiasi kepada mitra tutur. Proses yang terjadi dalam menyimak mencakup kegiatan seperti mendengarkan, mengidentifikasi, memahami, menginterpretasi tuturan bahasa, memaknai, dan/atau menyiapkan tanggapan terhadap mitra tutur. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menyimak di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
2. Membaca	Membaca merupakan kemampuan murid untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi teks sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi. Memirsa merupakan kemampuan untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksi sajian visual dan/atau audiovisual sesuai tujuan dan kepentingannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan potensi murid. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam membaca dan memirsa di antaranya kepekaan terhadap fonem, huruf, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
3. Berbicara dan Mempresentasikan	Berbicara merupakan kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk lisan. Mempresentasikan merupakan kemampuan memaparkan gagasan atau



		tanggapan secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks dengan cara yang komunikatif melalui beragam media (visual, digital, audio, dan audiovisual). Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam berbicara dan mempresentasikan di antaranya kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi.
4.	Menulis	Kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya menerapkan penggunaan ejaan, kata, kalimat, dan paragraf, struktur bahasa (tata bahasa), makna, dan metakognisi dalam beragam tipe teks.

2. Capaian Pembelajaran Fase B

Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

► Menyimak

Memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.

► Membaca dan Memirsa

Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan/atau elektronik.

► Berbicara dan Mempresentasikan

Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; menanggapi diskusi sesuai tata cara; dan menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar.

► Menulis

Menulis berbagai tipe teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam; dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks.



3. Tujuan Pembelajaran Fase B

Tujuan Pembelajaran merupakan turunan dari Capaian Pembelajaran yang dispesifikkan menjadi beberapa submateri pembelajaran dan diharapkan menjadi hasil akhir dari proses pembelajaran yang dapat dilalui peserta didik. Berikut ini merupakan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Fase B. Kelas 3 yang dikembangkan dalam Buku Siswa.

Tabel 3 Tujuan Pembelajaran Fase B

Capaian Pembelajaran per Elemen	Tujuan Pembelajaran
Menyimak Memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.	Memahami ide pokok suatu informasi dari teks eksposisi sederhana berbentuk teks aural
	Memahami ide pokok suatu informasi dari teks argumentasi sederhana berbentuk teks aural
	Memahami isi cerita inspiratif berbentuk teks aural
	Memahami isi dongeng berbentuk teks aural
	Memahami ide pokok suatu informasi dari teks petunjuk arah berbentuk teks aural
	Memahami ide pokok suatu informasi dari cerita anak berbentuk teks aural
	Memahami isi puisi anak berbentuk teks aural
	Memahami isi puisi anak berbentuk teks laporan perjalanan
Membaca dan Memirsa Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan/atau elektronik.	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks eksposisi sederhana
	Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks eksposisi sederhana berbentuk cetak dan/atau elektronik
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks argumentasi sederhana
	Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks argumentasi sederhana berbentuk cetak dan/atau elektronik
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk cerita inspiratif



Capaian Pembelajaran per Elemen	Tujuan Pembelajaran
	Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam cerita inspiratif
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk dongeng
	Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam dongeng
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks petunjuk arah
	Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks petunjuk arah berbentuk cetak dan/atau elektronik
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk cerita anak
	Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam cerita anak berbentuk cetak dan/atau elektronik
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk puisi anak
	Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam puisi anak
	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks laporan perjalanan
	Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam teks laporan perjalanan
Berbicara dan Mempresentasikan Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; menanggapi diskusi sesuai tata cara; dan menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar.	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan teks eksposisi sederhana Menanggapi diskusi tentang teks eksposisi sederhana sesuai tata cara Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari teks eksposisi sederhana yang dibaca, dipirsa, atau didengar Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan teks argumentasi sederhana Menanggapi diskusi tentang teks argumentasi sederhana sesuai tata cara



Capaian Pembelajaran per Elemen	Tujuan Pembelajaran
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari teks argumentasi sederhana yang dibaca, dipirsa, atau didengar
	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan cerita inspiratif
	Menanggapi diskusi tentang cerita inspiratif sederhana sesuai tata cara
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi cerita inspiratif yang dibaca, dipirsa, atau didengar
	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan dongeng
	Menanggapi diskusi tentang dongeng sederhana sesuai tata cara
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dongeng yang dibaca, dipirsa, atau didengar
	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan teks teks petunjuk arah
	Menanggapi diskusi tentang teks teks petunjuk arah sesuai tata cara
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari teks petunjuk arah yang dibaca, dipirsa, atau didengar
	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan cerita anak
	Menanggapi diskusi tentang cerita anak sesuai tata cara
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari cerita anak yang dibaca, dipirsa, atau didengar
	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan puisi anak



Capaian Pembelajaran per Elemen	Tujuan Pembelajaran
	Menanggapi diskusi tentang puisi anak sederhana sesuai tata cara
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi puisi anak yang dibaca, dipirsa, atau didengar
	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan teks laporan perjalanan
	Menanggapi diskusi tentang teks laporan perjalanan sederhana sesuai tata cara
	Menceritakan kembali isi dan/atau informasi teks laporan perjalanan yang dibaca, dipirsa, atau didengar
Menulis Menulis berbagai tipe teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam; dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks.	Menulis teks eksposisi sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam
	Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks eksposisi sederhana sesuai dengan konteks
	Menulis teks argumentasi sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam
	Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks argumentasi sederhana sesuai dengan konteks
	Menulis cerita inspiratif dengan kalimat yang beragam
	Menulis dongeng dengan rangkaian kalimat yang beragam
	Menulis teks petunjuk arah dengan rangkaian kalimat yang beragam
	Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks petunjuk arah sesuai dengan konteks
	Menulis cerita anak dengan rangkaian kalimat yang beragam
	Menulis puisi anak dengan rangkaian kalimat yang beragam
	Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks laporan perjalanan sesuai dengan konteks
	Menulis teks laporan perjalanan dengan rangkaian kalimat yang beragam



4. Alur Tujuan Pembelajaran Fase B

Setelah merumuskan semua Tujuan Pembelajaran, kumpulan Tujuan Pembelajaran tersebut diurutkan secara sistematis untuk dijadikan tahapan demi tahapan guna mencapai Capaian Pembelajaran. Berikut ini merupakan susunan Alur Tujuan Pembelajaran Fase B yang diterapkan di buku ini.

► Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 3

1. Memahami ide pokok suatu informasi dari teks eksposisi sederhana berbentuk teks aural.
2. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks eksposisi sederhana.
3. Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks eksposisi sederhana berbentuk cetak dan/atau elektronik.
4. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan teks eksposisi sederhana.
5. Menanggapi diskusi tentang teks eksposisi sederhana sesuai tata cara.
6. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari teks eksposisi sederhana yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
7. Menulis teks eksposisi sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam.
8. Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks eksposisi sederhana sesuai dengan konteks.
9. Memahami ide pokok suatu informasi dari teks argumentasi sederhana berbentuk teks aural.
10. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks argumentasi sederhana.
11. Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks argumentasi sederhana berbentuk cetak dan/atau elektronik.
12. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan teks argumentasi sederhana.



13. Menanggapi diskusi tentang teks argumentasi sederhana sesuai tata cara.
14. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari teks argumentasi sederhana yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
15. Menulis teks argumentasi sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam.
16. Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks argumentasi sederhana sesuai dengan konteks.
17. Memahami isi cerita inspiratif berbentuk teks aural.
18. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk cerita inspiratif.
19. Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam cerita inspiratif.
20. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan cerita inspiratif.
21. Menanggapi diskusi tentang cerita inspiratif sederhana sesuai tata cara.
22. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi cerita inspiratif yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
23. Menulis cerita inspiratif dengan rangkaian kalimat yang beragam.
24. Memahami isi dongeng berbentuk teks aural.
25. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk dongeng.
26. Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam dongeng.
27. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan dongeng.
28. Menanggapi diskusi tentang dongeng sederhana sesuai tata cara.
29. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dongeng yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
30. Menulis dongeng dengan rangkaian kalimat yang beragam.



► Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 4

31. Memahami ide pokok suatu informasi dari teks petunjuk arah berbentuk teks aural.
32. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks petunjuk arah.
33. Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks petunjuk arah berbentuk cetak dan/atau elektronik.
34. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan teks petunjuk arah.
35. Menanggapi diskusi tentang teks petunjuk arah sesuai tata cara.
36. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari teks petunjuk arah yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
37. Menulis teks petunjuk arah dengan rangkaian kalimat yang beragam.
38. Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks petunjuk arah sesuai dengan konteks.
39. Memahami ide pokok suatu informasi dari cerita anak berbentuk teks aural.
40. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk cerita anak.
41. Memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam cerita anak berbentuk cetak dan/atau elektronik.
42. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks dan berkaitan dengan cerita anak.
43. Menanggapi diskusi tentang cerita anak sesuai tata cara.
44. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari cerita anak yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
45. Menulis cerita anak dengan rangkaian kalimat yang beragam.
46. Memahami isi puisi anak berbentuk teks aural.
47. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk puisi anak.
48. Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam puisi anak.



49. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan puisi anak.
50. Menanggapi diskusi tentang puisi anak sederhana sesuai tata cara.
51. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi puisi anak yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
52. Menulis puisi anak dengan rangkaian kalimat yang beragam.
53. Memahami isi puisi anak berbentuk teks laporan perjalanan.
54. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk teks laporan perjalanan.
55. Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam teks laporan perjalanan.
56. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan teks laporan perjalanan.
57. Menanggapi diskusi tentang teks laporan perjalanan sederhana sesuai tata cara.
58. Menceritakan kembali isi dan/atau informasi teks laporan perjalanan yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
59. Menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks laporan perjalanan sesuai dengan konteks.
60. Menulis teks laporan perjalanan dengan rangkaian kalimat yang beragam.

5. Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif

Pada hakikatnya kebutuhan dan kondisi setiap satuan pendidikan berbeda-beda terhadap pengembangan Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran itu sendiri. Untuk itu, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang terdapat pada Buku Siswa dapat disesuaikan oleh guru atau satuan pendidikan masing-masing. Susunan Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran pada Buku Siswa bisa dijadikan inspirasi dalam pengembangan Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran alternatif.





C. Kerangka Pembelajaran

1. Praktik Pedagogis

Pada umumnya setiap guru atau satuan pendidikan dapat mengembangkan sendiri praktik pembelajaran ketika mempelajari materi yang terdapat pada Buku Siswa. Namun, berikut ini disajikan beberapa inspirasi praktik pembelajaran yang dapat dilakukan atau dikembangkan lebih lanjut oleh setiap guru dan satuan pendidikan masing-masing dalam menjalankan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Model pembelajaran pertama adalah Model Berbasis Genre, yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut: (a) membangun pengetahuan dengan cara guru mendorong peserta didik pada pengetahuan awal atau topik yang akan dipelajari melalui berbagai teknik, seperti diskusi, presentasi, dan lain-lain; (b) memodelkan teks dengan cara guru mengenalkan karakteristik teks, seperti menganalisis struktur dan ciri bahasanya, fungsi sosialnya, dan lain-lain; (c) mengontruksi teks bersama dengan cara guru memandu peserta didik untuk menulis teks secara bersama dengan peserta didik lainnya, memecahkan masalah bersama, atau saling berdiskusi untuk memberikan umpan balik dari hasil tulisan tersebut; dan (d) mengontruksi teks secara mandiri dengan cara guru mendorong peserta didik untuk menggunakan pemahamannya dalam menulis teks secara mandiri agar menemukan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Model pembelajaran kedua adalah Diskoveri yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut: (a) memberikan stimulasi dengan cara guru membuat rangsangan untuk peserta didik dalam bentuk pertanyaan, mengamati teks/gambar/video agar minat atau rasa ingin tahunya makin meningkat; (b) mengidentifikasi masalah dengan cara guru memfasilitasi peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan atau pertanyaan yang ingin disampaikan; (c) mengumpulkan data dengan cara guru membimbing peserta didik untuk mencari data sebagai bahan untuk menjawab permasalahan; (d) mengolah data dengan cara guru membimbing peserta didik agar dapat menggunakan data yang diperoleh untuk menemukan hubungan, pola, atau konsep baru dalam



memecahkan permasalahan; dan (e) Melakukan pembuktian dengan cara guru mengajak peserta didik untuk melakukan eksperimen, observasi, dan lain-lain dengan tujuan membuktikan kebenaran data agar terbentuk sebuah kesimpulan.

Model pembelajaran ketiga adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut: (a) memberikan pertanyaan mendasar dengan cara guru bertanya tentang permasalahan atau tugas yang akan diberikan kepada peserta didik; (b) menyusun rencana dengan cara guru melakukan pembagian kelompok, menyampaikan aturan dan proses pembuatan proyek, menjelaskan cara presentasi dan penilaian yang akan dilakukan, dan lain-lain; (c) menentukan jadwal pelaksanaan dengan cara guru menyampaikan lini masa: batas pengumpulan, pengerjaan proyek, presentasi, evaluasi, hingga penilaian produk; (d) Memantau pelaksanaan proses pembuatan produk dengan cara guru melakukan pengawasan selama proses pengerjaan produk berlangsung untuk mengetahui progres yang sudah dikerjakan peserta didik dalam kelompoknya; (e) menguji dan menilai yang dapat dilakukan guru dengan cara guru mengamati kesesuaian hasil produk yang dihasilkan; dan (f) mengevaluasi dengan cara guru melakukan diskusi bersama peserta didik tentang kesulitan yang ditemukan, hingga hal-hal yang berhubungan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam, seperti berkesadaran, bermaknaan, dan menggembirakan. Semua itu perlu ditanyakan guru untuk mendapat umpan balik konstruktif sebagai acuan pemberian tugas proyek pada pembelajaran selanjutnya.

2. Kemitraan Pembelajaran

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada Buku Siswa membuka peluang bagi guru untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat berkolaborasi dengan pihak lain sebagai mitra belajarnya. Tujuan fasilitasi ini adalah untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Pihak-pihak yang dapat menjadi mitra belajar, seperti peserta didik lintas kelas, guru lintas mata pelajaran, orang tua, industri, komunitas, dan lain-lain.

Keterlibatan peserta didik lintas kelas menjadi lingkup terkecil yang dapat dijadikan sebagai mitra untuk saling bertukar pendapat dalam menyelesaikan tugas. Contoh pelaksanaannya, peserta didik lintas kelas



diberikan tugas bersama untuk melakukan investigasi tentang fenomena kecerdasan buatan. Jadi, peserta didik memiliki ruang lingkup belajar yang tidak terbatas hanya di lingkungan kelas saja.

Pelibatan orang tua juga bisa dijadikan alternatif dalam menciptakan lingkungan mitra belajar kepada peserta didik. Guru dapat menginstruksikan peserta didik untuk melakukan wawancara dengan orang tua mereka tentang tugas yang diberikan. Sebagai contoh, pada materi prosedur kompleks, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengelaborasi cara membuat, menggunakan, memainkan, atau melakukan sesuatu hal yang sudah biasa atau sangat dipahami oleh orang tua mereka. Hanya saja, guru perlu membebaskan topik yang ingin digali dari peserta didik secara mendetail sesuai keahlian orang tua masing-masing.

Pembelajaran di Sekolah Dasar akan menjadi lebih hidup dan bermakna jika guru lintas mata pelajaran dapat bekerja sama menjadi mitra belajar bagi peserta didik. Melalui kemitraan ini, peserta didik tidak hanya belajar dari satu guru atau satu mata pelajaran saja, tetapi juga mendapatkan wawasan yang lebih luas dari berbagai sumber.

Misalnya, guru Bahasa Indonesia dapat berkolaborasi dengan guru PJOK. Peserta didik diberi tugas untuk mewawancarai guru PJOK tentang memilih minuman sehat atau makanan ringan bergizi yang baik dikonsumsi setelah berolahraga. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan untuk menulis teks prosedur sederhana di pelajaran Bahasa Indonesia.

Kolaborasi juga dapat dilakukan dengan guru Bahasa Inggris. Peserta didik dapat mempelajari kosakata sederhana yang berkaitan dengan tema yang sedang dipelajari, seperti nama makanan atau kegiatan sehari-hari. Guru Bahasa Inggris dapat membimbing peserta didik untuk mengucapkan kosakata tersebut dengan benar, sedangkan guru Bahasa Indonesia membantu menggunakannya dalam kalimat.

Kemitraan lain dapat terjalin dengan guru IPAS atau TIK. Peserta didik bisa melakukan pengamatan sederhana tentang cuaca, tumbuhan, atau hewan, lalu mendokumentasikannya dalam bentuk gambar dan teks. Guru TIK dapat membantu mereka membuat laporan atau poster hasil pengamatan menggunakan komputer sehingga peserta didik tidak hanya belajar tentang sains, tetapi juga teknologi.



Selain itu, kunjungan edukasi dapat menjadi kegiatan yang menarik. Guru dapat mengajak peserta didik berkunjung ke tempat usaha lokal, seperti toko roti, bengkel sepeda, atau peternakan ikan. Selama kunjungan, peserta didik mengamati proses kerja secara langsung, kemudian menulis laporan sederhana atau membuat gambar cerita tentang pengalaman mereka.

Keterlibatan komunitas lokal juga dapat menjadi bagian dari kemitraan belajar. Peserta didik dapat belajar menulis puisi atau cerita dari anggota komunitas penulis atau melakukan wawancara dengan tokoh masyarakat seperti petani, pengrajin, atau pedagang untuk mengetahui proses kerja mereka. Hasil wawancara kemudian diolah menjadi teks laporan atau cerita sederhana sesuai kaidah bahasa.

Melalui kolaborasi lintas mata pelajaran seperti ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang nyata, belajar berkomunikasi dengan berbagai narasumber, mengasah rasa ingin tahu, dan melihat keterkaitan antara pelajaran di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi perkembangan mereka.

3. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan belajar yang nyaman dan tertata rapi sangat membantu keberhasilan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Guru perlu merancang suasana kelas yang mendorong peserta didik untuk aktif, berkolaborasi, dan merasa senang saat belajar.

Penataan meja dan kursi dapat disesuaikan dengan jenis kegiatan. Misalnya, untuk kerja kelompok, meja dan kursi dapat diatur membentuk lingkaran atau kelompok kecil agar peserta didik mudah berinteraksi. Jarak antarkelompok sebaiknya cukup lebar sehingga suasana tetap nyaman dan tidak mengganggu kelompok lain. Penataan yang tepat akan membuat peserta didik lebih fokus dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Selain ruang kelas, guru juga dapat memanfaatkan ruang-ruang lain di sekolah. Laboratorium komputer, contohnya, dapat digunakan untuk mengajarkan cara membuat surat resmi atau mengirim surat melalui *email*. Ruang kreatif seperti sanggar kerja bisa dimanfaatkan untuk membuat mading atau karya tulis yang dipadukan dengan gambar. Perpustakaan juga menjadi pilihan tepat untuk mencari referensi bacaan yang mendukung materi pelajaran, apalagi jika penataan waktunya diatur agar efisien.



Guru juga bisa memadukan pembelajaran tatap muka dengan sarana digital yang mudah dijangkau. Misalnya, membuat grup diskusi di aplikasi sederhana seperti WhatsApp atau memanfaatkan platform pembelajaran yang tersedia. Melalui cara ini, peserta didik punya kesempatan berdiskusi lebih leluasa, baik dengan teman sekelas maupun dengan mitra belajar yang dilibatkan guru.

Dengan lingkungan belajar yang tertata rapi, nyaman, dan bervariasi, pembelajaran Bahasa Indonesia akan terasa lebih hidup, mendorong peserta didik untuk bereksplorasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

4. Pemanfaatan Digital

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar akan makin efektif jika guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. Penggunaan teknologi membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan mereka.

Guru dapat memanfaatkan platform *e-learning* untuk membuat ringkasan materi tambahan yang mendukung pemahaman peserta didik setelah mempelajari buku mereka. Melalui *e-learning*, guru juga bisa membuat kuis interaktif, permainan bahasa sederhana, atau tugas daring yang dapat dikerjakan peserta didik dari rumah. Selain itu, *e-learning* memudahkan pengumpulan tugas secara praktis tanpa harus mengandalkan kertas.

Teknologi simulasi juga bisa menjadi pilihan menarik. Dengan simulasi sederhana, guru dapat membuat permainan bahasa yang memancing rasa ingin tahu peserta didik, misalnya, permainan tebak kata, menyusun kalimat, atau simulasi wawancara. Cara ini membuat peserta didik belajar Bahasa Indonesia dengan suasana yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dapat menjadi inovasi yang menghidupkan pembelajaran. Guru bisa menampilkan animasi, gambar 3D, atau video yang mendukung materi pelajaran, seperti cerita bergambar yang dapat “bergerak” ketika diarahkan kamera gawai. AR juga dapat digunakan untuk pembelajaran menyimak, misalnya dengan memutar rekaman audio atau video pendek yang kemudian dibahas bersama di kelas.

Selain itu, guru dapat mengenalkan layanan kecerdasan buatan (AI). Guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana mencari informasi tambahan



atau referensi belajar. Namun, sangat penting bagi guru untuk memberikan pendampingan, menjelaskan batasan penggunaan, dan menekankan tanggung jawab agar layanan ini digunakan secara bijak untuk belajar, bukan untuk menyalin pekerjaan.

Dengan memadukan teknologi secara tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih variatif, mendorong peserta didik untuk aktif, dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman.



D. Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran Mendalam pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia memuat prinsip pembelajaran yang terdiri atas pembelajaran yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Berikut ini penjelasan yang dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam penerapan prinsip Pembelajaran Mendalam sesuai karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Penerapan Pembelajaran yang Berkesadaran

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki fokus dalam pengembangan kompetensi literasi yang terdiri atas penggunaan bahasa dan pemikiran. Untuk itu, sudah selayaknya, guru membantu peserta didik untuk mengembangkan kesadaran dalam merefleksikan diri agar peserta didik dapat menemukan sendiri strategi belajar yang efektif, sebagai upaya meningkatkan area yang ingin dikembangkan.

Guru juga perlu mendorong peserta didik untuk memahami pengetahuan esensial dari bahasa itu sendiri, seperti struktur, tata bahasa, kosakata, dan lain-lain. Selain itu, guru perlu mendorong peserta didik untuk menyadari bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia tidak sekadar tentang teori atau pengetahuan esensial, melainkan juga pengetahuan aplikatif yang dapat dipergunakan dalam kehidupan nyata.

Hal lain yang perlu didorong guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia itu sendiri adalah kesadaran kultural. Pada hakikatnya, bahasa dan sastra merupakan bagian dari kebudayaan negeri. Dengan menyusun strategi pembelajaran yang efektif, diharapkan peserta didik dapat menyadari bahwa



materi bahasa dan sastra Indonesia perlu dikuasai untuk melestarikan eksistensinya dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam hal ini, secara tidak langsung, guru sudah memberikan kesadaran bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia juga memberikan pengetahuan tentang nilai dan karakter sebagai warga negara yang baik.

2. Penerapan Pembelajaran yang Bermakna

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dekat dengan berbagai teks. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika guru dapat mendorong peserta didik untuk memaknai bahwa teks-teks yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia memiliki manfaat untuk dipelajari. Guru dapat mendorong peserta didik untuk membaca teks-teks dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan menemukan relevansinya dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pelajaran Bahasa Indonesia akan makin bermakna sehingga peserta didik dapat tertarik untuk terus belajar.

Sebagai pembelajaran yang sangat erat dengan teks, aktivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai praktik, baik dalam menciptakan ide-ide yang dibutuhkan pada masa sekarang maupun masa mendatang. Guru perlu mendorong peserta didik untuk membuat tulisan atau presentasi terkait teks-teks yang sesuai perkembangan zaman. Usaha ini dapat menimbulkan kesan bahwa permasalahan yang dihadapi pada masa ini juga turut dipelajari dalam pelajaran Bahasa Indonesia sehingga peserta didik dapat menemukan langkah solusi dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul pada masa sekarang.

3. Penerapan Pembelajaran yang Menggembirakan

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebenarnya dapat disajikan dengan desain yang menyenangkan sesuai dengan kreativitas dari guru itu sendiri. Beberapa aktivitas pembelajaran pada Buku Siswa didesain dalam bentuk diskusi kelompok dan berbasis proyek. Kegiatan seperti ini akan lebih menstimulasi peserta didik untuk lebih aktif dalam bersosialisasi. Apalagi ketika pembelajaran dibuat lebih menantang dengan banyak melakukan aktivitas berbasis proyek sehingga peserta didik dapat secara leluasa mengeksplorasi pemahaman mereka dalam pengaplikasian yang sistematis atau terarah.

Pemanfaatan teknologi pun dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Di era digital seperti saat ini,



teknologi seperti pembuatan video, penggunaan aplikasi tertentu, dan lain-lain, menjadi daya tarik bagi peserta didik. Guru dapat memberikan tugas kepada peserta didik tidak hanya terbatas pada teks yang cenderung dimuat pada kertas putih saja, tetapi pada teks multimodal yang memanfaatkan teknologi digital kekinian dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembelajaran yang diselingi dengan permainan kata, teka-teki, dan tanya jawab interaktif juga bisa menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan. Namun, perlu diingat bahwa permainan-permainan semacam ini juga dirancang atas pertimbangan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Guru perlu menghindari permainan-permainan yang hanya menghabiskan waktu sehingga tujuan pembelajaran yang harus dicapai tidak terselesaikan dengan baik.



E. Asesmen

Asesmen merupakan proses pengumpulan dan penafsiran informasi sepanjang kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Semua aktivitas dan uji kompetensi dalam Buku Siswa dapat dilakukan dalam bentuk dua asesmen, yaitu formatif dan sumatif.

Asesmen formatif dipergunakan untuk melihat dan memperbaiki kualitas pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, hasil asesmen ini juga dapat dijadikan guru sebagai bahan refleksi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam Buku Siswa, asesmen formatif terdapat di awal dan akhir pembelajaran. Asesmen awal dapat dijadikan untuk mengetahui kemampuan prasyarat tentang tujuan pembelajaran tertentu sehingga guru dapat merancang pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik. Asesmen ini juga dapat dilakukan di akhir pembelajaran melalui aktivitas-aktivitas yang sudah disediakan dalam Buku Siswa. Asesmen ini dapat dijadikan guru sebagai penentu kegiatan tindak lanjut, seperti remedial atau pengayaan terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran yang akan, sedang, atau telah dipelajari.

Dalam Buku Siswa, asesmen sumatif dimuat dengan subjudul Uji Kompetensi. Asesmen ini dirancang dengan tujuan untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan kelulusan dari satuan pendidikan. Asesmen sumatif dapat dicermati guru



dengan cara membandingkan pencapaian hasil belajar dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, baik di akhir lingkup materi, akhir semester, akhir fase, atau akhir jenjang.

Ada beberapa teknik asesmen dalam Buku Siswa tersebut. Teknik asesmen yang dapat dilakukan, seperti tes tertulis, tes lisan, penugasan, penilaian diri, penilaian antarteman, observasi, kinerja, produk, proyek, dan portofolio. Adapun instrumen asesmen yang digunakan dapat berupa rubrik, ceklis, catatan anekdotal, grafik perkembangan, soal-soal *HOTS*, dan lain-lain.

Untuk pendekatan penilaian, guru dapat mempergunakan salah satu dari empat pendekatan berikut.

1. Deskripsi kriteria dapat dirancang guru dengan memuat kriteria tertentu dalam bentuk tabel ceklis. Guru perlu membuat syarat kriteria ketuntasan dengan membuat keterangan minimal jumlah ceklis yang harus terpenuhi di setiap indikator kriteria.
2. Rubrik dapat dirancang guru dengan memuat aspek yang dinilai beserta keterangan kriteria yang muncul di setiap tahapan pencapaian, seperti baru berkembang, layak, cakap, dan mahir. Guru juga perlu menetapkan keterangan jumlah minimal tahapan pencapaian tertentu sebagai syarat kriteria ketuntasan.
3. Interval nilai dapat dirancang guru dari lanjutan pengolahan rubrik. Guru perlu menetapkan kriteria ketercapaian indikator dan skala nilainya. Kemudian, guru dapat menjumlahkan total nilai yang diperoleh untuk dicocokkan dengan tingkatan interval nilai yang dirancang.
4. Persentase dapat dirancang guru dengan membagi antara jumlah ketercapaian kriteria/indikator dan jumlah maksimal kriteria/indikator. Kemudian, guru perlu menentukan syarat persentase ketuntasan minimal.

Hal yang perlu diperhatikan guru dalam menyusun asesmen adalah kesesuaian dengan karakteristik tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar yang didesain. Untuk itu, guru perlu menuliskan pertanyaan pemantik yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan asesmen, misalnya, “Apakah asesmen formatif sudah memberikan bukti ketercapaian indikator?”; “Apakah pengalaman belajar dapat menghasilkan bukti-bukti sesuai dengan asesmen yang telah dibuat?”, dan lain-lain.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring
untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)

Penulis: S. Nailul Muna Aljamaliah dan Gantino Habibi
ISBN 978-634-00-3323-6 (jil.3 PDF)

Panduan
Khusus

Kawan Seiring

BAB





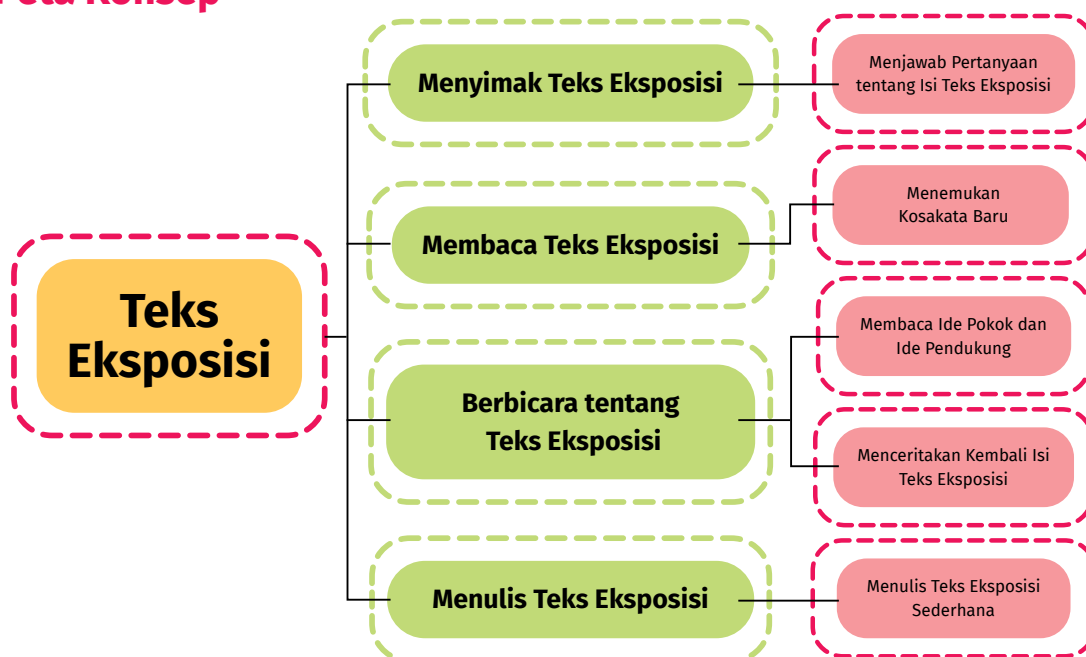
A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Tabel 1.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 1

Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
Menemukan ide pokok dan ide pendukung teks eksposisi.	- Menemukan ide pokok teks eksposisi. - Menemukan ide pendukung teks eksposisi.
Menemukan dan menggunakan kosakata baru dalam teks eksposisi.	- Menemukan kosakata baru dari teks eksposisi. - Menggunakan kosakata baru dalam kalimat.
Menceritakan kembali isi teks eksposisi.	- Menceritakan kembali isi teks eksposisi. - Menentukan informasi penting yang terdapat dalam teks eksposisi.
Menulis kalimat dengan menggunakan tanda baca (titik, koma, tanda seru, dan tanda tanya) dan huruf kapital dengan tepat.	- Menulis kalimat menggunakan tanda titik. - Menulis kalimat menggunakan tanda koma. - Menulis kalimat menggunakan tanda seru. - Menulis kalimat menggunakan tanda tanya. - Menulis kalimat menggunakan huruf kapital.

2. Peta Konsep



3. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Materi pada bab ini disampaikan

54 JP (9 minggu x 6 JP)

Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuan di sekolah masing-masing.



B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi Bab 1 “Kawan Seiring” yang berisi materi tentang teks eksposisi, peserta didik diharapkan sudah memiliki keterampilan sebagai berikut.

1. Peserta didik sudah mampu membaca.
2. Peserta didik sudah mampu menyimak dan memahami informasi dengan baik.
3. Peserta didik sudah mampu berdiskusi dengan santun.



C. Kerangka Pembelajaran

Sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, berikut ini kerangka pembelajaran pada Bab 1 “Kawan Seiring”.

1. Praktik Pedagogis

- Pembelajaran berbasis inkuiri dapat digunakan ketika peserta didik menyimak cerita, membaca teks, atau menemukan informasi dari teks. Pembelajaran berbasis inkuiri dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas 1, 3, 4, 6, dan 7; **Subbab B** Aktivitas 1, 3, 4, 5, 7, 9, dan 11; **Subbab C** Aktivitas 1 dan 6; serta **Subbab D** Aktivitas 1, 6, dan 7.



- Pembelajaran berbasis proyek digunakan ketika proses pembelajaran menghasilkan produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas 2 serta **Subbab D** Aktivitas 8.
- Pembelajaran kolaboratif digunakan ketika aktivitas menuntut kerja sama, diskusi, presentasi kelompok, atau bermain peran. Pembelajaran kolaboratif dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas 2, 4, 8, dan 9; **Subbab B** Aktivitas 2 dan 6; serta **Subbab C** Aktivitas 1, 2, 4, 5, dan 7.
- Pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) digunakan pada aktivitas yang berkaitan dengan sains terapan, kesehatan, dan lingkungan. Pembelajaran STEM dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas 5 dan 9; **Subbab B** Aktivitas 9; **Subbab C** Aktivitas 7; serta **Subbab D** Aktivitas 5.

2. Kemitraan Pembelajaran

- Interaksi antarpeserta didik dapat terjalin dalam **Subbab A** Aktivitas 2, 3, dan 4; **Subbab B** Aktivitas 2, 6, 9, 10, dan 12; **Subbab C** Aktivitas 1, 2, 4, 5, dan 7; serta **Subbab D** Aktivitas 8.
- Interaksi peserta didik dengan orang tua/wali dapat terjalin dalam **Subbab A** Aktivitas 5 dan 6; serta **Subbab C** Aktivitas 3.
- Interaksi peserta didik dengan guru mata pelajaran lain (guru IPA/ sains) dapat terjalin dalam **Subbab D** Aktivitas 5 dan 6.

3. Lingkungan Pembelajaran

- Lingkungan sekolah dapat dimanfaatkan dalam **Subbab A** Aktivitas 6, 7, 8, dan 9; **Subbab B** Aktivitas 8 dan 9; serta **Subbab D** Aktivitas 5.
- Perpustakaan atau ruang baca dapat dimanfaatkan dalam **Subbab A** aktivitas 4; **Subbab B** Aktivitas 6 dan 7; **Subbab C** Aktivitas 6; serta **Subbab D** Aktivitas 6.
- Lingkungan/alam sekitar dapat dimanfaatkan dalam **Subbab B** Aktivitas 8 dan 9.



4. Pemanfaatan Digital

- Media digital video edukasi dapat digunakan pada **Subbab A** Aktivitas 1, 5, dan 6; **Subbab B** Aktivitas 2, 5, 6, dan 7; serta **Subbab C** Aktivitas 1, 3, dan 5.
- KBBI Daring dapat digunakan pada **Subbab A** Aktivitas 4; **Subbab B** Aktivitas 7 dan 11; **Subbab C** Aktivitas 6; serta **Subbab D** Aktivitas 6.



D. Apersepsi

Sebelum mempelajari materi pada Bab 1, peserta didik diajak untuk menghubungkan pengalaman belajar sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Guru dapat melakukan apersepsi seperti yang tertera di dalam Buku Siswa, yaitu sebagai berikut.

1. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati dua gambar yang ada di Buku Siswa yaitu gambar 1 tiga anak yang sedang bermain bersama dan gambar 2 seorang anak yang bermain sendiri.
2. Guru menanyakan hasil pengamatan dari kedua gambar tersebut kepada peserta didik.
3. Guru menanyakan pilihan gambar peserta didik.
4. Guru menanyakan alasan peserta didik memilih gambar tersebut.
5. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan alasannya di buku tulis.
6. Guru dapat bertanya kepada peserta didik tentang arti sebuah pertemanan. Ketika peserta didik sudah menyadari pentingnya arti pertemanan, sampaikanlah kepada peserta didik bahwa memiliki teman itu sangat penting.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dalam Bab 1.

Dalam kegiatan apersepsi pada Bab 1, guru perlu mengantisipasi berbagai pertanyaan yang mungkin muncul dari peserta didik. Saat peserta didik mengamati dua gambar yang terdapat pada Buku Siswa kemungkinan mereka akan menanyakan sesuatu. Misalnya, mengapa anak dalam gambar 2 bermain sendiri atau apakah bermain sendiri itu salah? Guru



dapat menanggapi dengan bijak, bahwa terkadang seseorang memilih bermain sendiri, tetapi memiliki teman tetap penting agar kita bisa berbagi kebahagiaan dan belajar bekerja sama.

Selain itu, peserta didik dapat menanyakan tentang makna pertemanan, misalnya, apakah seseorang yang sering marah bisa disebut teman atau bagaimana jika mereka merasa tidak memiliki teman dekat. Guru dapat mengarahkan dengan menekankan nilai saling menghargai, memahami perbedaan, dan pentingnya membangun hubungan baik.

Dalam menghadapi berbagai pertanyaan yang mungkin muncul, guru disarankan menyiapkan contoh konkret, seperti teks singkat tentang arti pertemanan dan mendorong refleksi dengan pertanyaan balik agar peserta didik berpikir kritis. Guru juga perlu menjaga suasana aman dan inklusif, memastikan tidak ada peserta didik yang merasa tersinggung. Dengan antisipasi ini, kegiatan apersepsi dapat berjalan lancar dan bermakna, sekaligus membangun keterlibatan aktif peserta didik sejak awal pembelajaran.



E. Formatif Awal

Sebelum melakukan pembelajaran tentang teks eksposisi, guru dapat menanyakan pemahaman awal peserta didik. Salah satu bentuk asesmen untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik dengan melakukan formatif awal. Formatif awal sangat penting karena dapat mengukur penguasaan konsep dasar peserta didik. Guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan pada bagian "Tantangan Awal" yang terdapat pada Buku Siswa.

Setelah peserta didik menjawab, guru juga bisa mengembangkan pertanyaan berdasarkan jawaban peserta didik seperti "Dari mana kalian mengetahui informasi tersebut?" atau pertanyaan-pertanyaan lainnya. Setelah itu, guru mulai mengarahkan peserta didik ke materi inti dengan pertanyaan berikut.



“Nah, tadi kalian sudah menjawab beberapa pertanyaan tentang penjelasan suatu hal atau informasi. Hari ini kita akan belajar cara menulis dan membaca teks. Teks tersebut berisi penjelasan suatu hal atau informasi. Tujuan teks tersebut adalah supaya pembaca menjadi tahu dan mengerti hal tersebut.”

Jawaban peserta didik dari hasil formatif awal ini dapat memberikan gambaran kepada guru mengenai penguasaan peserta didik terhadap konsep dasar yang akan dibahas dalam pembelajaran. Setelah kegiatan formatif awal, guru dapat menyusun rencana tindak lanjut berdasarkan hasil yang diperoleh. Hal ini dapat digunakan untuk menentukan langkah-langkah pengajarannya selanjutnya, seperti memberikan penjelasan lebih lanjut atau memberikan latihan tambahan sesuai kebutuhan peserta didik. Tabel 1.2 dapat dijadikan sebagai contoh rencana tindak lanjut hasil formatif awal.

Tabel 1.2 Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal

Kategori	Kriteria	Rencana Tindak Lanjut
Sudah siap belajar	Peserta didik mengerti pertanyaan dan menjawab semua pertanyaan dengan baik.	Peserta didik dapat melanjutkan untuk mempelajari materi pada bab ini.
Belum siap belajar	Peserta didik tidak memahami pertanyaan yang diajukan dan tidak dapat menjawab pertanyaan.	Guru menjelaskan kembali cara memahami pertanyaan sebelum melanjutkan pembelajaran materi pada bab ini.





F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Subbab A: Teman Baik Amel

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok teks eksposisi.
-  Menemukan ide pendukung teks eksposisi.
-  Menemukan kosakata baru dari teks eksposisi.

Tabel 1.3 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Cerita Seru!	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 2. Simak dan Lakukan!	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 3. Cerita Teman	Memahami	Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya.
Aktivitas 4. Kosakata	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5. Dengarkan dan Ikuti	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 6. Sudahkah Kamu Menggosok Gigi?	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.
Aktivitas 7. Bahas Bahasa	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 8. Ayo, Bernyanyi!	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 9. Simak dan Lakukan!	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.



Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Cerita Seru!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan teks yang berjudul “Pertemanan Amel, Citra, dan Elisa”.
2. Setelah menyimak, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks yang terdapat di Buku Siswa.
3. Sebelum guru menginstruksikan peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara tertulis, guru dapat meminta peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu secara lisan.
4. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di buku tulisnya.
5. Peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya, kemudian diapresiasi oleh guru.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Teks tentang pertemanan menjadi sensitif apabila ada peserta didik yang merasa tidak memiliki teman dekat. Oleh sebab itu, guru harus menjelaskan bahwa peserta didik harus berteman dengan siapa saja.



Aktivitas 2

Simak dan Lakukan!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membacakan teks yang berjudul “Boneka Kertas Temanku”.
2. Peserta didik menyimak dengan fokus terhadap teks yang dibacakan oleh temannya.
3. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 3 peserta didik.
4. Guru meminta setiap kelompok untuk duduk melingkar. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses diskusi.



5. Guru dapat menyesuaikan tempat duduk peserta didik supaya lebih nyaman dalam berinteraksinya.
6. Setiap kelompok melakukan pembagian tugas dan menentukan alat/ bahan yang harus disiapkan.
7. Peserta didik membuat cerita tentang boneka yang telah dibuat. Tuliskan peserta didik memuat hal sebagai berikut.
 - a. Judul Cerita
 - b. Isi Cerita

Isi cerita diharapkan sesuai dengan karakter boneka kertas yang dibuat peserta didik.
8. Setelah pekerjaan setiap kelompok selesai, guru meminta setiap kelompok untuk menyampaikan hasil kerjanya di depan kelas.
9. Guru dan peserta didik lain dapat mengapresiasi hasil kerja setiap kelompoknya.

Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Guru harus memastikan keamanan dan keselamatan peserta didik dalam menggunakan benda-benda tajam, seperti gunting.



Penilaian formatif dapat dilakukan dengan menggunakan rubrik berikut ini.

Tabel 1.4 Rubrik Penilaian Simak dan Lakukan!

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kerja sama kelompok	Semua anggota berperan aktif, saling membantu, dan bekerja sama dengan harmonis.	Sebagian besar anggota berperan aktif, kerja sama cukup baik.	Hanya 1–2 anggota yang aktif, kerja sama masih kurang seimbang.	Hampir tidak ada kerja sama, tugas dikerjakan oleh satu orang saja.
2	Pembagian tugas	Tugas terbagi jelas, setiap anggota menjalankan perannya dengan baik.	Tugas terbagi cukup jelas, sebagian anggota melaksanakan perannya.	Pembagian tugas kurang jelas, hanya sebagian yang menjalankan tugas.	Tidak ada pembagian tugas yang jelas.



No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
3	Kreativitas boneka	Boneka dibuat rapi, menarik, penuh warna, dan tampak kreatif.	Boneka cukup rapi dan menarik, warna digunakan dengan baik.	Boneka kurang rapi, warna sederhana, kreativitas terbatas.	Boneka tidak rapi, kurang menarik, tidak menunjukkan kreativitas.
4	Isi cerita	Cerita lengkap, runtut, menarik, sesuai dengan boneka yang dibuat.	Cerita cukup lengkap dan runtut, masih menarik untuk dibaca.	Cerita kurang lengkap, alur tidak jelas, isi kurang menarik.	Cerita sangat singkat, tidak runtut, dan tidak sesuai dengan boneka.
5	Presentasi	Penyampaian jelas, percaya diri, semua anggota berpartisipasi.	Penyampaian cukup jelas, ada partisipasi sebagian anggota.	Penyampaian kurang jelas, hanya 1–2 anggota yang aktif.	Penyampaian tidak jelas, hampir semua anggota pasif.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{20} \times 100$$



Aktivitas 3

Cerita Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membacakan teks yang berjudul “Sahabat”.
2. Peserta didik menyimak secara fokus teks yang dibacakan oleh temannya.
3. Setelah menyimak, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks yang terdapat di Buku Siswa.
4. Sebelum menginstruksikan peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara tertulis, guru dapat meminta peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu secara lisan.
5. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan di buku tulisnya.
6. Peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya, kemudian diapresiasi oleh guru.





Aktivitas 4

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik membaca kembali teks yang berjudul "Sahabat".
2. Peserta didik diminta menuliskan kosakata yang baru mereka ketahui.
3. Guru dapat menyebutkan salah satu kata yang terdapat dalam teks, seperti kata "ramah", kemudian menanyakan kepada peserta didik apakah sudah mengetahui arti kata tersebut. Jika belum, peserta didik diminta untuk menuliskannya sebagai salah satu kata yang baru mereka ketahui.
4. Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman sebangkunya untuk mencari arti kata baru yang telah ditulis sebelumnya.
5. Guru meminta peserta didik mencari arti kata tersebut menggunakan sebuah kamus.
6. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.



Aktivitas 5

Dengarkan dan Ikuti

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan langkah-langkah memotong kuku.
2. Peserta didik menyimak dengan fokus.
3. Guru menyampaikan pertanyaan "Apakah kalian sudah tahu langkah-langkah memotong kuku?"
4. Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan memotong kuku.
5. Guru mengawasi peserta didik dalam menggunakan benda tajam.
6. Guru dan peserta didik dapat merefleksikan aktivitas pembelajaran secara bersama.

Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

- Guru menginstruksikan peserta didik untuk membawa gunting kuku dari rumah. Hal ini perlu karena gunting kuku sebaiknya tidak digunakan beramai-ramai untuk mencegah penularan penyakit.
- Guru harus memastikan keselamatan peserta didik dalam menggunakan gunting kuku.



Tabel 1.5 Rubrik Penilaian Dengarkan dan Ikuti

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Mendengarkan dan memahami instruksi	Mendengarkan dengan penuh perhatian, mampu mengingat dan mengikuti semua langkah dengan benar.	Mendengarkan dengan cukup baik, hanya melewati sedikit langkah.	Mendengarkan kurang fokus, beberapa langkah salah/terlewat.	Tidak memperhatikan, hampir semua langkah salah atau tidak dilakukan.
2	Keterampilan praktik memotong kuku	Melakukan semua langkah dengan benar, hati-hati, dan rapi.	Melakukan sebagian besar langkah dengan benar, masih cukup hati-hati.	Melakukan langkah kurang tepat, terlihat terburu-buru atau tidak rapi.	Tidak dapat melakukan langkah dengan benar dan aman.
3	Kebersihan dan kerapian	Tangan/ kuku tampak bersih setelah praktik, potongan kuku dibuang pada tempatnya.	Kuku cukup bersih, ada sedikit potongan yang terlewat.	Kuku masih kurang bersih, potongan kuku tidak semua dibuang.	Kuku tetap kotor, potongan kuku berserakan.
4	Keselamatan penggunaan alat	Menggunakan gunting kuku dengan benar, hati-hati, dan aman tanpa risiko cedera.	Menggunakan alat dengan cukup benar, masih ada sedikit kurang hati-hati.	Menggunakan alat kurang tepat, sering tidak hati-hati.	Menggunakan alat dengan cara yang berbahaya dan tidak aman.
5	Sikap dan kemandirian	Praktik dilakukan dengan sikap tenang, percaya diri, mandiri tanpa banyak bantuan.	Praktik cukup mandiri, masih sesekali butuh arahan.	Kurang mandiri, sering minta bantuan guru/teman.	Tidak mau mencoba atau sepenuhnya bergantung kepada orang lain.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{20} \times 100$$





Aktivitas 6

Sudahkah Kamu Menggosok Gigi?

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta salah satu peserta didik untuk membacakan teks yang berjudul "Ayo, Jaga Kesehatan Gigimu!".
2. Peserta didik menyimak secara fokus teks yang dibacakan oleh temannya.
3. Setelah menyimak, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks yang terdapat di Buku Siswa.
4. Sebelum guru menginstruksikan peserta didik untuk menjawab pertanyaan secara tertulis, guru dapat meminta peserta didik untuk menjawab terlebih dahulu secara lisan.
5. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam buku tulisnya.
6. Peserta didik mengumpulkan hasil kerjanya, kemudian diapresiasi oleh guru.



Aktivitas 7

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru bertanya kepada peserta didik terkait dengan hal yang dijelaskan pada teks yang berjudul "Ayo, Jaga Kesehatan Gigimu!".
2. Guru bertanya terkait dengan informasi yang baru diketahui peserta didik.
3. Guru menjelaskan pengertian dan tujuan teks eksposisi.
4. Guru dapat menjelaskan teks eksposisi tersebut disertai dengan berbagai contoh teks eksposisi yang bervariasi yang bersesuaian dengan materi yang terdapat dalam Buku Siswa.
5. Guru meminta peserta didik untuk menyimak dengan saksama.
6. Sebagai refleksi, guru dapat meminta peserta didik untuk menuliskan hal yang mereka ketahui terkait dengan teks eksposisi.





Aktivitas 8

Ayo, Bernyanyi!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyanyikan lagu berjudul “Lagu Gigi Sehat” dengan nada lagu “Balonku”.
2. Guru dan peserta didik dapat bernyanyi secara bergiliran setiap larik.
3. Peserta didik bernyanyi di depan kelas secara bergiliran. Hal ini dilakukan untuk melatih keberanian peserta didik.

Tabel 1.6 Rubrik Penilaian Ayo, Bernyanyi!

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kemampuan menghafal lirik	Hafal seluruh lirik dengan lancar tanpa melihat teks.	Hafal sebagian besar lirik, hanya sedikit lupa.	Masih sering lupa lirik, bernyanyi tidak lancar.	Tidak hafal lirik, tidak bisa mengikuti lagu.
2	Ketepatan nada dan irama	Bernyanyi dengan nada tepat, irama sesuai, enak didengar.	Nada dan irama cukup tepat, ada sedikit kesalahan.	Nada sering meleset, irama kurang sesuai.	Tidak mengikuti nada dan irama sama sekali.
3	Ekspresi dan percaya diri	Bernyanyi dengan ekspresi ceria, percaya diri tampil di depan kelas.	Bernyanyi cukup ekspresif, masih ada rasa ragu.	Ekspresi kurang terlihat, tampak malu-malu.	Tidak berani bernyanyi, tampak sangat ragu.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$



Aktivitas 9

Simak dan Lakukan!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 9 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan langkah-langkah mencuci tangan.
2. Peserta didik menyimak dengan saksama.



3. Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan langkah-langkah mencuci tangan.
4. Peserta didik melakukan praktik mencuci tangan secara bergiliran di depan kelas.
5. Supaya pembelajaran praktik lebih terasa nyata, guru dapat mengajak peserta didik untuk mempraktikkan gerakan mencuci tangan di wastafel yang ada di halaman sekolah secara langsung menggunakan air dan sabun.
6. Guru dan peserta didik dapat merefleksikan aktivitas pembelajaran secara bersama.

Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Guru harus memastikan keselamatan peserta didik. Dikhawatirkan pada saat melakukan praktik mencuci tangan, lantai yang licin akan menyebabkan peserta didik terjatuh.



Tabel 1.7 Rubrik Penilaian Simak dan Lakukan!

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Mendengarkan dan memahami instruksi	Menyimak dengan penuh perhatian, mampu mengingat dan mengikuti semua langkah dengan benar.	Menyimak cukup baik, hanya melewati sedikit langkah.	Kurang fokus, beberapa langkah salah/terlewat.	Tidak memperhatikan, hampir semua langkah salah.
2	Urutan langkah mencuci tangan	Melakukan semua langkah secara runtut.	Melakukan sebagian besar langkah dengan urutan cukup benar.	Urutan langkah kurang runtut, ada yang terlewat.	Urutan tidak jelas, banyak langkah tidak dilakukan.
3	Kebersihan dan kerapian	Tangan tampak benar-benar	Tangan tampak benar-benar bersih tanpa	Tangan hanya sebagian bersih, masih	Tangan tidak bersih, banyak sisa sabun atau



No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
		bersih tanpa sisa sabun atau kotoran. Mengeringkan tangan dengan benar hingga kering sempurna. Area sekitar tempat mencuci tetap rapi dan tidak ada air tercecer.	sisa sabun atau kotoran. Mengeringkan tangan dengan benar hingga kering sempurna. Area sekitar tempat mencuci tetap rapi dan tidak ada sedikit air tercecer.	tampak sisa sabun atau kotoran. Mengeringkan tangan kurang sempurna. Area sekitar agak berantakan.	kotoran. Tidak dikeringkan dengan benar. Area sekitar kotor atau basah setelah digunakan.
4	Sikap dan kemandirian	Melakukan seluruh langkah dengan percaya diri tanpa bantuan. Bersikap sopan, hati-hati, dan menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan.	Melakukan sebagian besar langkah secara mandiri. Bersikap sopan dan cukup antusias, hanya sesekali membutuhkan arahan guru.	Masih membutuhkan bimbingan dalam beberapa langkah. Sikap kurang percaya diri atau tampak ragu-ragu saat melaksanakan kegiatan.	Tidak dapat melaksanakan kegiatan tanpa bantuan. Sikap kurang serius, tidak memperhatikan instruksi, atau enggan berpartisipasi.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$



Subbab B: Bersih-Bersih

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok teks eksposisi.
-  Menemukan ide pendukung teks eksposisi.
-  Menemukan kosakata baru dari teks eksposisi.
-  Menggunakan kosakata baru dalam kalimat.
-  Menulis kalimat menggunakan tanda titik.
-  Menulis kalimat menggunakan tanda koma.
-  Menulis kalimat menggunakan tanda seru.
-  Menulis kalimat menggunakan tanda tanya.

Tabel 1.8 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Baca dan Cari Tahu!	Memahami	Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya.
Aktivitas 2. Mengenal Sikap Baik Teman	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 3. Baca dan Pahami	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 4. Bahas Bahasa	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5. Baca dan Temukan	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 6. Kosakata	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Bahas Bahasa	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 8. Mengenal Jenis Sampah	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 9. Kosakata Baru	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 10. Menenal Tanda Baca	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 11. Bahas Bahasa	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 12. Aku Bisa Menggunakan Tanda Baca	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.

Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Baca dan Cari Tahu!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul "Pentingnya Pertemanan".
2. Guru dapat meminta peserta didik untuk membaca tiap paragraf secara bergiliran.
3. Setelah membaca, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di Buku Siswa.
4. Peserta didik dapat menyampaikan hasil kerjanya kepada guru.
5. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Dalam isi teks terdapat cerita seorang peserta didik yang duduk sendiri karena tidak memiliki teman. Hal ini akan menimbulkan rasa sensitif apabila di kelas terdapat peserta didik yang demikian. Mereka bisa saja merasa tersindir. Oleh sebab itu, Guru harus menjaga supaya tidak terjadi hal demikian.





Aktivitas 2

Mengenal Sikap Baik Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca kembali teks yang berjudul "Pentingnya Pertemanan".
2. Peserta didik diminta untuk berdiskusi bersama teman sebangkunya.
3. Peserta didik mendiskusikan sikap baik seorang teman.
4. Guru dapat memberikan contoh sikap baik teman, seperti menolong, menghibur, memberi, atau mendengarkan.
5. Peserta didik diminta untuk menuliskan kalimat berdasarkan sikap baik teman, misalnya,
Aku menolong Riko saat dia terjatuh.
Kata **menolong** merupakan salah satu contoh sikap baik teman.
6. Peserta didik diminta menuliskan sebanyak-banyaknya sikap baik teman disertai dengan contoh kalimatnya.
7. Peserta didik menyampaikan hasil kerja kepada guru.
8. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.



Aktivitas 3

Baca dan Pahami

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul "Pentingnya Memiliki Teman Baik".
2. Peserta didik diminta untuk menganalisis pesan baik yang tercantum dalam teks tersebut.
3. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan hasil analisisnya pada buku tulis.
4. Peserta didik menyampaikan hasil pekerjaannya kepada guru.
5. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.





Aktivitas 4

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan materi tentang ide pokok dan ide pendukung dari sebuah teks.
2. Guru dapat menyampaikan definisi ide pokok dan ide pendukung sesuai dengan yang termuat dalam Buku Siswa.
3. Peserta didik diminta membaca kembali teks yang berjudul “Pentingnya Memiliki Teman Baik”.
4. Guru menjelaskan ide pokok dan ide pendukung dari teks tersebut.
5. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi dari pembelajaran memahami ide pokok dan ide pendukung.



Aktivitas 5

Baca dan Temukan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Kelas yang Bersih dan Rapi”.
2. Guru menekankan bahwa dalam setiap paragraf teks terdapat ide pokok.
3. Ide pokok dalam teks ditandai dengan warna.
4. Guru juga dapat menekankan bahwa ide pokok sebuah paragraf dapat terletak di awal paragraf atau di akhir paragraf.
5. Peserta didik diminta untuk menentukan letak ide pokok dalam setiap paragraf.
6. Guru meminta peserta didik untuk menyalin terlebih dahulu tabel letak ide pokok pada buku tulis peserta didik.
7. Peserta didik diminta untuk melingkari letak ide pokok setiap paragrafnya.
8. Peserta didik juga diminta untuk menuliskan ide pokok setiap paragraf.
9. Kolom dalam Buku Siswa dapat dijadikan pedoman bagi peserta didik.
10. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.





Aktivitas 6

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyebutkan kosakata baru yang tertera di Buku Siswa.
kosakata tersebut merupakan kosakata yang terdapat dalam teks yang berjudul “Kelas yang Bersih dan Rapi”.
2. Peserta didik diminta untuk mencari arti dari kosakata tersebut dengan cara berdiskusi dengan temannya.
3. Guru dapat memandu peserta didik untuk menggunakan kamus.



Aktivitas 7

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan pengertian makna denotatif dan memberikan contoh makna denotatif yang terdapat di Buku Siswa.
2. Guru juga dapat memberikan contoh makna denotatif yang lebih variatif yang sesuai dengan tema teks.
3. Peserta didik diminta untuk bertanya terkait dengan makna denotatif.
4. Kosakata yang telah dicari artinya pada aktivitas sebelumnya dapat dijadikan sebagai contoh makna denotatif.



Aktivitas 8

Mengenal Jenis Sampah

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru bertanya kepada peserta didik tentang kata *sampah organik* dan *sampah anorganik*. Kedua kata tersebut terdapat dalam teks yang berjudul “Kelas yang Bersih dan Rapi”.
2. Sebagai pengingat, guru dapat meminta peserta didik untuk membaca kembali teks tersebut.
3. Kemudian peserta didik diminta mencari kata “sampah organik” dan “sampah anorganik”.



4. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mencari arti kata tersebut dalam teks yang berjudul “Sampah Organik dan Sampah Anorganik”.
5. Guru dapat bertanya apakah peserta didik sudah mengetahui arti kata sampah organik dan anorganik.



Aktivitas 9

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 9 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru dapat menjelaskan tiga kosakata baru yang termuat dalam teks berjudul “Sampah Organik dan Sampah Anorganik”. Tiga kata tersebut adalah *terurai*, *pupuk*, dan *kompos*.
2. Peserta didik diminta untuk berdiskusi bersama temannya tentang membuang sampah sesuai dengan jenisnya, yaitu organik dan anorganik.
3. Peserta didik diminta untuk menuliskan jenis sampah organik dan anorganik yang telah dibuang.
4. Peserta didik menyampaikan hasil kerjanya kepada guru.
5. Guru dan peserta didik dapat melakukan refleksi dari aktivitas pembelajaran, misalnya, betapa pentingnya membuah sampah sesuai dengan jenisnya.



Aktivitas 10

Mengenal Tanda Baca

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 10 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks dialog yang berjudul “Aku Anak Sehat”.
2. Sebagai alternatif, guru dapat meminta dua orang peserta didik untuk membacakan teks di depan kelas.
3. Peserta didik diminta mengamati tanda baca.
4. Peserta didik diminta untuk menjodohkan tanda baca dengan tulisannya.
5. Berbagai alternatif untuk menjodohkan tanda baca di antaranya dengan menarik garis yang sesuai atau menuliskan kata tanda baca pada gambar tanda baca yang sesuai.
6. Guru dapat mengapresiasi hasil kerja peserta didik.



Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada aktivitas ini memungkinkan perbedaan hasil antarpeserta didik sesuai kemampuan, minat, dan pengalaman pribadi. Guru dapat memberi kesempatan kepada setiap peserta didik untuk belajar mengenali tanda baca dengan cara yang sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajarnya. Bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan dalam menggunakan tanda baca dapat diberikan contoh tanda baca dan kata yang sesuai untuk dijodohkan. Bagi peserta didik yang sudah memiliki kemampuan menggunakan tanda baca dapat diminta untuk menjodohkan tanda baca sendiri dengan menggunakan media yang disediakan (gambar, kartu, atau lembar kerja).



Aktivitas 11

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 11 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru bertanya kepada peserta didik pemahaman mereka tentang fungsi dari tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru.
2. Guru menjelaskan fungsi tanda baca tersebut.
3. Guru dapat memberikan contoh secara konkretnya, seperti contoh berikut.
 - Kalimat berita
Aku sarapan dengan telur dan sayur.
 - Kalimat tanya
Olahraga apa yang kamu sukai?
 - Kalimat perintah
Ayo, kita berolahraga!
4. Sebagai tindak lanjut, guru dapat meminta peserta didik membuat kalimat secara lisan dengan spontan.
5. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik untuk mengisi latihan penggunaan tanda baca yang tepat.



Aktivitas 12

Aku Bisa Menggunakan Tanda Baca

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 12 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati setiap kalimat yang tidak dilengkapi tanda bacanya.
2. Dalam aktivitas ini, terdapat empat buah kalimat yang belum dilengkapi dengan tanda baca.



3. Peserta didik diminta untuk melengkapi kalimat tersebut dengan tanda baca yang tepat.
4. Guru menjelaskan tanda baca yang dapat digunakan, yaitu tanda titik, tanda koma, tanda seru, atau tanda baca.
5. Guru meminta peserta didik menuliskan jawabannya di buku tulis.
6. Setelah selesai, peserta didik diminta untuk melaporkan hasil pekerjaannya kepada guru.
7. Guru juga dapat mengapresiasi hasil kerja peserta didik.

Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada aktivitas ini kegiatan pembelajaran dirancang agar setiap peserta didik dapat menggunakan tanda baca secara tepat sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar mereka. Dengan dukungan visual, aktivitas berpasangan, dan kebebasan bentuk produk, peserta didik belajar tidak hanya mengenali tanda baca, tetapi juga memahami fungsi dan maknanya dalam komunikasi tertulis.



Subbab C: Persahabatan

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menentukan informasi penting yang terdapat dalam teks eksposisi.
-  Menceritakan kembali isi teks eksposisi.
-  Menemukan kosakata baru dari teks eksposisi.
-  Menggunakan kosakata baru dalam kalimat.

Tabel 1.9 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Ceritakan Kembali!	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.
Aktivitas 2. Berdiskusi Bersama Teman	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3. Cerita Pengalamanku	Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (pemahaman diri dalam pembelajaran).
Aktivitas 4. Berbagi Pendapat	Mengaplikasi	Berpikir Kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 5. Bermain Peran	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 6. Kosakata	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Bertukar Pendapat	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.

Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Ceritakan Kembali!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Tiga Sahabat yang Kompak”.
2. Peserta didik diminta untuk menceritakan kembali isi teks tersebut secara bergiliran.
3. Peserta didik diminta untuk menemukan pesan dari teks tersebut.
4. Guru dapat meminta peserta didik untuk menuliskan pesan dari teks tersebut di buku tulisnya.
5. Peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil kerjanya di depan kelas.
6. Penyampaian di depan kelas dapat dilakukan secara bergiliran.
7. Peserta didik yang lain menyimak dengan fokus dan dapat mengomentari hasil kerja temannya.
8. Guru dan peserta didik merefleksikan aktivitas pembelajaran ini secara bersama.



Tabel 1.10 Rubrik Penilaian Ceritakan Kembali!

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Pemahaman isi teks	Menyampaikan kembali isi teks secara lengkap, runtut, dan sesuai dengan pesan utama.	Menyampaikan isi teks cukup lengkap dan runtut, hanya ada sedikit bagian yang terlewat.	Menyampaikan isi teks sebagian, alur kurang jelas.	Tidak dapat menyampaikan isi teks dengan benar.
2	Pesan dari teks	Dapat menjelaskan pesan moral/ isi teks dengan jelas dan tepat.	Menyampaikan pesan teks cukup tepat, tetapi kurang lengkap.	Menyampaikan pesan teks kurang tepat atau terlalu singkat.	Tidak memahami pesan teks, tidak bisa menjelaskan.
3	Keterampilan berbicara	Suara jelas, intonasi tepat, pilihan kata sesuai.	Suara cukup jelas, intonasi cukup tepat.	Suara kurang jelas, intonasi sering tidak sesuai.	Suara tidak jelas, intonasi tidak tepat, sulit dipahami.
4	Ekspresi dan percaya diri	Menyampaikan dengan ekspresi ceria, percaya diri, tidak terlihat gugup.	Menyampaikan cukup percaya diri, masih sedikit ragu.	Menyampaikan dengan ekspresi minim, tampak malu-malu.	Tidak percaya diri, tidak mau berbicara di depan kelas.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$



Aktivitas 2

Berdiskusi Bersama Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
2. Satu kelompok terdiri atas 3—4 peserta didik.
3. Peserta didik diminta untuk membaca kembali teks yang berjudul “Tiga Sahabat yang Kompak”.



4. Peserta didik diminta untuk mendiskusikan beberapa pertanyaan yang ada di Buku Siswa.
5. Setiap kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
6. Kelompok lain dapat memberikan tanggapan.

Tabel 1.11 Rubrik Penilaian Berdiskusi Bersama Teman

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
2	Isi hasil diskusi	Menjawab semua pertanyaan (tokoh, alasan kompak, manfaat sahabat) dengan lengkap dan tepat.	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan cukup tepat.	Jawaban hanya sebagian, masih kurang sesuai.	Tidak menjawab pertanyaan dengan benar.
3	Kerja sama kelompok	Kerja sama sangat baik, saling mendukung dalam diskusi dan presentasi.	Kerja sama cukup baik, hanya ada sedikit ketidak-seimbangan.	Kerja sama kurang, hanya sebagian yang terlibat.	Tidak ada kerja sama, berjalan sendiri-sendiri.
4	Sikap menanggapi kelompok lain	Memberi tanggapan dengan baik, sopan, dan sesuai isi diskusi.	Memberi tanggapan cukup baik, meskipun masih singkat.	Memberi tanggapan kurang tepat atau tidak fokus.	Tidak memberi tanggapan sama sekali.
Total Skor					

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$



Aktivitas 3

Cerita Pengalamanku

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru bertanya kepada peserta didik apakah mereka memiliki sahabat seperti dalam isi teks yang berjudul “Tiga Sahabat yang Kompak”.
2. Guru bertanya beberapa pertanyaan yang ada di Buku Siswa.
3. Peserta didik diminta untuk menceritakan sahabat mereka di depan kelas.



4. Kegiatan bercerita dapat dilakukan secara bergiliran.
5. Peserta didik lain diminta untuk fokus menyimak cerita temannya.

Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada aktivitas ini memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk mengekspresikan pengalaman dan perasaan secara autentik sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik agar merasa nyaman bercerita, memberikan dukungan bagi yang pemalu, serta menantang peserta didik yang sudah lancar berbicara untuk lebih mengembangkan isi dan ekspresinya.



Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Aktivitas ini mengarahkan peserta didik untuk bercerita tentang sahabat mereka. Hal ini menjadi sensitif ketika ada peserta didik yang tidak memiliki sahabat baik. Oleh sebab itu, guru dapat mengarahkan peserta didik untuk bercerita tentang arti teman menurut mereka. Selain itu juga, guru dapat memfokuskan pada nilai saling menolong, menghargai, dan bekerja sama.

Tabel 1.12 Rubrik Penilaian Cerita Pengalamanku

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Isi cerita	Cerita lengkap (siapa sahabatnya, kegiatan bersama, arti sahabat) dan sesuai dengan tema.	Cerita cukup lengkap, masih ada bagian yang kurang jelas.	Cerita hanya sebagian, masih dangkal dan tidak runtut.	Cerita tidak sesuai tema atau sangat singkat.
2	Keterampilan berbicara	Suara jelas, intonasi tepat, bahasa mudah dipahami.	Suara cukup jelas, intonasi cukup baik, masih ada kekurangan kecil.	Suara kurang jelas, intonasi sering tidak sesuai.	Sulit dipahami, suara sangat pelan/tidak jelas.
3	Keteraturan dan runtut cerita	Cerita runtut, alur jelas dari awal hingga akhir.	Cerita cukup runtut, masih ada bagian yang kurang tersusun.	Cerita belum runtut, alur kurang jelas.	Cerita tidak runtut, sulit dipahami.



No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
4	Ekspresi dan percaya diri	Menyampaikan cerita dengan ekspresi ceria, penuh percaya diri.	Cukup percaya diri, kadang terlihat ragu.	Ekspresi minim, tampak malu-malu.	Tidak percaya diri, enggan berbicara di depan kelas.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$



Aktivitas 4

Berbagi Pendapat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Peserta didik diminta mengamati kedua gambar yang disajikan.
 - Gambar 1 adalah gambar anak yang sedang bekerja sama dan saling membantu dalam memperbaiki sepeda.
 - Gambar 2 adalah gambar anak yang sedang bertengkar.
2. Peserta didik diminta untuk mencari perbedaan dari kedua gambar tersebut.
3. Peserta didik menuliskan hasil pengamatannya lalu mempresentasikannya di depan kelas.
4. Peserta didik lain diminta untuk menanggapi hasil kerja temannya menggunakan kalimat yang santun.
5. Guru dapat memberikan contoh kalimat santun seperti "Presentasimu bagus! Perbedaan gambarnya juga kamu jelaskan dengan baik!".



Aktivitas 5

Bermain Peran

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk berpasangan bersama temannya.
2. Guru dapat menentukan pasangan setiap peserta didik atau peserta didik diminta secara bebas memilih pasangannya untuk bermain peran.
3. Sebelum bermain peran, peserta didik diminta membaca teks dialog berjudul "Membersihkan Sepatu dan Tas Sekolah" terlebih dahulu.



4. Peserta didik diminta menentukan siapa yang akan berperan sebagai Ziva dan Nara.
5. Setelah itu, peserta didik diminta melakukan percakapan di depan kelas.
6. Guru mengapresiasi teknik bermain peran setiap peserta didik.

Tabel 1.13 Rubrik Penilaian Bermain Peran

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Pelafalan dan Kejelasan	Mengucapkan setiap dialog dengan jelas, artikulasi sangat baik, mudah dipahami.	Ucapan cukup jelas, hanya sedikit kurang tepat.	Ucapan kurang jelas, beberapa kata sulit dipahami.	Ucapan tidak jelas, dialog tidak dapat dimengerti.
2	Ekspresi dan Penghayatan	Membawakan peran dengan ekspresi sesuai tokoh, penuh penghayatan.	Ekspresi cukup sesuai, kadang kurang meyakinkan.	Ekspresi minim, terlihat canggung.	Tidak ada ekspresi, tidak menjiwai tokoh.
3	Kerja Sama dan Kekompakan	Kompak dengan pasangan, saling mendukung dalam dialog.	Cukup kompak, ada sedikit kesalahan dalam alur.	Kurang kompak, sering lupa bagian dialog.	Tidak kompak, sering berhenti lama, dialog terputus-putus.
4	Kelancaran Dialog	Dialog lancar tanpa jeda panjang, sesuai urutan.	Dialog cukup lancar, ada sedikit jeda.	Dialog sering terhenti, urutan kadang tidak sesuai.	Dialog kacau, banyak lupa teks.
5	Sikap Saat Menampilkan	Percaya diri, sopan, menghargai penonton dan pasangan.	Cukup percaya diri, sikap masih perlu ditingkatkan.	Kurang percaya diri, tampak gugup.	Tidak percaya diri, enggan menampilkan peran.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{20} \times 100$$





Aktivitas 6

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik membaca kembali teks yang berjudul “Membersihkan Sepatu dan Tas Sekolah”.
2. Peserta didik diminta untuk mencari kosakata yang baru mereka ketahui yang terdapat dalam teks tersebut.
3. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan kosakata baru tersebut dan mencari tahu artinya.
4. Setelah selesai, peserta didik diminta untuk menyampaikan pekerjaannya kepada guru.
5. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.



Aktivitas 7

Bertukar Pendapat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik menjadi 3—4 kelompok.
2. Guru meminta setiap kelompok untuk duduk melingkar. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses diskusi.
3. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dengan santun.
4. Guru menyampaikan etika saat berdiskusi seperti yang ada di Buku Siswa.
5. Peserta didik diminta berdiskusi mengenai makanan bergizi.
6. Peserta didik dapat menggunakan contoh pertanyaan yang ada di Buku Siswa saat berdiskusi.



Subbab D: Liburan di Rumah Nenek

Indikator Tujuan Pembelajaran:



- Menulis kalimat menggunakan huruf kapital.
- Menemukan kosakata baru dari teks eksposisi.
- Menggunakan kosakata baru dalam kalimat.

Tabel 1.14 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 1

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Menenal Huruf Kapital	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Menulis Huruf Kapital	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 3. Berlatih Menulis Huruf Kapital	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 4. Melengkapi Kalimat	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5. Menenal Makanan Sehat	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 6. Kosakata	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Menulis Kalimat Singkat	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 8. Menulis Teks Sederhana	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.



Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Mengenal Huruf Kapital

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Pergi Berlibur”.
2. Peserta didik juga diminta untuk mengamati huruf yang berwarna merah.
3. Guru menyampaikan bahwa huruf berwarna merah pada teks merupakan huruf kapital.
4. Guru menjelaskan secara rinci tentang huruf kapital dan penggunaannya, disertai dengan contohnya.
5. Guru dapat berinteraksi dengan peserta didik untuk bertanya tentang contoh lain dari huruf kapital yang terdapat dalam teks.
6. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa.
7. Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan menggunakan huruf kapital yang tepat.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Teks berjudul “Pergi Berlibur” menjadi sensitif ketika ada peserta didik yang tidak pernah pergi liburan. Guru dapat memberi opsi cerita lain seperti menceritakan kegiatan akhir pekan peserta didik.



Aktivitas 2

Menulis Huruf Kapital

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca kembali teks yang berjudul “Pergi Berlibur”.
2. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan kata yang menggunakan huruf kapital.
3. Guru bertanya kepada peserta didik jumlah kata yang ditulisnya.
4. Guru dapat mengapresiasi hasil kerja peserta didik.



Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada aktivitas ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengenal dan menuliskan huruf kapital sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya. Mungkin saja masih terdapat peserta didik yang belum mengenal huruf kapital dengan baik, maka guru dapat membimbing dengan memberikan berbagai contoh yang lebih konkret. Bagi peserta didik yang sudah memiliki kemampuan menuliskan huruf kapital, guru dapat memberikan tantangan dalam menuliskan huruf kapital.



Aktivitas 3

Berlatih Menulis Huruf Kapital

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks berjudul “Memeluk Nenek”.
2. Peserta didik diminta untuk mengamati penulisan huruf kapital pada teks tersebut. Teks tersebut memiliki kesalahan penulisan huruf kapital.
3. Peserta didik diminta untuk memperbaiki kesalahan huruf kapital yang terdapat dalam teks.
4. Peserta didik diminta untuk menuliskan kata apa saja yang seharusnya menggunakan huruf kapital.
5. Setelah itu, peserta didik diminta untuk menuliskan ulang teks berjudul “Memeluk Nenek” menggunakan huruf kapital yang tepat.

Pembelajaran Berdiferensiasi

- Pada aktivitas ini memungkinkan perbedaan hasil antarpeserta didik sesuai kemampuan, minat, dan pengalaman pribadi. Guru dapat memberi ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai potensinya.
- Bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan menggunakan huruf kapital, guru dapat memberikan petunjuk tambahan berupa teks yang diberi tanda pada bagian yang perlu huruf kapital.
- Bagi peserta didik yang sudah memiliki kemampuan menggunakan huruf kapital, guru dapat meminta mereka menemukan sendiri kata yang seharusnya diawali huruf kapital dan menuliskannya menggunakan huruf kapital.



Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Teks berjudul “Memeluk Nenek” menjadi sensitif ketika ada peserta didik yang sudah tidak memiliki nenek. Guru dapat memberi opsi cerita lain seperti memeluk orang tua atau saudara.



Aktivitas 4

Melengkapi Kalimat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks berjudul “Sepatu dan Tas Sekolahku”. Teks tersebut terdiri atas beberapa kalimat rumpang.
2. Peserta didik diminta untuk melengkapi kalimat rumpang.
3. Peserta didik dapat memilih kata yang telah disediakan di Buku Siswa.
4. Guru meminta peserta didik untuk menuliskan pekerjaannya di buku tulisnya.
5. Tidak lupa, peserta didik diminta untuk mengumpulkan hasil kerjanya dan guru dapat mengapresiasinya.

Pembelajaran Berdiferensiasi

- Pada aktivitas ini memungkinkan perbedaan hasil antarpeserta didik sesuai kemampuan, minat, dan pengalaman pribadi. Guru dapat memberi ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai potensinya.
- Bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan mumpuni dalam menulis kalimat, guru dapat memberikan daftar kata pilihan yang disertai gambar atau makna sederhana. Hal ini dilakukan untuk membantu mereka memilih kata yang sesuai konteks.
- Bagi peserta yang sudah memiliki kemampuan mumpuni dalam menulis kalimat, guru dapat meminta mereka memilih kata tanpa bantuan gambar atau bahkan dapat diberi tantangan untuk membuat kalimat baru menggunakan kata yang dipilih.





Aktivitas 5

Mengenal Makanan Sehat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik membaca teks berjudul “Makanan Sehat”.
2. Setelah itu, guru bertanya tentang kosakata yang baru mereka tahu.
3. Guru mengajak berdiskusi peserta didik tentang kosakata yang mereka baru tahu.



Aktivitas 6

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut

1. Guru menjelaskan kosakata yang terdapat di Buku Siswa.
2. Setelah itu, peserta didik diminta untuk melengkapi kalimat rumpang menggunakan kosakata baru yang mereka telah pelajari sebelumnya.
3. Peserta didik menyampaikan hasil kerjanya kepada guru.
4. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dari pelajaran yang telah dilaksanakan.



Aktivitas 7

Menulis Kalimat Singkat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik membaca teks yang berjudul “Manfaat Membawa Bekal” dengan saksama.
2. Peserta didik diminta untuk mengamati kata “bekal” dan kata “hemat”.
3. Guru menjelaskan arti kata tersebut.
4. Peserta didik diminta untuk menulis kalimat dari kata “bekal” dan “hemat”.

Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada aktivitas ini memungkinkan perbedaan hasil antarpeserta didik sesuai kemampuan, minat, dan pengalaman pribadi. Guru dapat memberi ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai potensinya.



- Bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan menulis kalimat dengan baik, guru dapat memberikan contoh konkret secara kontekstual dari kata yang diberikan untuk dikembangkan menjadi sebuah kalimat.
- Bagi peserta didik yang sudah memiliki kemampuan menulis kalimat dengan baik, guru tidak perlu memberikan contoh bahkan dapat diberi tantangan dengan membuat kalimat dari kata yang lain.



Aktivitas 8

Menulis Teks Sederhana

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
2. Setiap kelompok terdiri atas 3—4 peserta didik.
3. Setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dan menyusun 4—5 kalimat dari gambar yang telah disediakan.
4. Gambar tersebut dapat dijadikan sebagai ide cerita.
5. Tema yang dipilih sesuai gambar yang tertera di Buku Siswa, di antaranya sebagai berikut.
 - Bermain sepeda
 - Bermain boneka
 - Bermain layangan
 - Mengerjakan tugas sekolah
6. Setiap kelompok dapat memilih salah satu gambar sebagai ide ceritanya.
7. Guru meminta setiap kelompok menyusun teks eksposisi sederhana yang terdiri atas:
 - Judul
 - Isi Teks
8. Hasil pekerjaan setiap kelompok dapat dipresentasikan di depan kelas.
9. Kelompok lain dapat mengomentari dengan bahasa yang santun.

Pembelajaran Berdiferensiasi

Pada aktivitas ini memungkinkan perbedaan hasil antarpeserta didik sesuai kemampuan, minat, dan pengalaman pribadi. Guru dapat memberi ruang bagi peserta didik untuk berkembang sesuai potensinya.

- Bagi peserta didik yang belum memiliki kemampuan menulis dengan baik, guru dapat memberikan contoh kalimat awal atau daftar kata kunci, misalnya, bermain, teman, senang, sore hari. Guru juga dapat menyiapkan kalimat rumpang yang perlu dilengkapi peserta didik.



- Bagi peserta didik yang sudah memiliki kemampuan menulis, guru dapat memberikan tantangan menulis kalimat lebih lengkap atau dengan menambahkan dialog sederhana antartokoh dalam cerita.

Tabel 1.15 Rubrik Penilaian Menulis Teks Sederhana

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kesesuaian Isi	Cerita sesuai ide gambar, lengkap (4–5 kalimat), runtut, dan menarik.	Cerita sesuai ide gambar, cukup lengkap, masih ada bagian yang kurang jelas.	Cerita sebagian sesuai dengan ide gambar, kurang lengkap atau tidak runtut.	Cerita tidak sesuai ide gambar, sangat singkat/tidak jelas.
2	Struktur Kalimat	Menggunakan kalimat sederhana yang benar, mudah dipahami, tanpa kesalahan berarti.	Kalimat cukup jelas, ada sedikit kesalahan tetapi masih mudah dipahami.	Kalimat kurang tepat, beberapa sulit dipahami.	Kalimat tidak jelas, banyak kesalahan, sulit dimengerti.
3	Kosakata	Menggunakan kosakata bervariasi, tepat, dan sesuai konteks.	Kosakata cukup bervariasi, sebagian sesuai konteks.	Kosakata terbatas, ada yang kurang tepat.	Kosakata sangat terbatas, sering tidak sesuai.
4	Kerapian Tulisan	Tulisan rapi, jelas terbaca, sesuai instruksi di buku tulis.	Tulisan cukup rapi, masih ada sedikit kesalahan.	Tulisan kurang rapi, cukup banyak kesalahan.	Tulisan tidak rapi, banyak kesalahan.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$





G. Sumatif

Asesmen sumatif Bab 1 dapat dilakukan menggunakan uji kompetensi yang terdapat pada akhir bab. Soal yang terdapat pada uji kompetensi cukup variatif, mulai pilihan ganda dan isian singkat. Berikut pedoman pemberian skor asesmen sumatif Bab 1.

Tabel 1.16 Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 1

Tipe Soal	Skor	Deskripsi Kriteria
pilihan ganda, menjodohkan, isian singkat, dan uraian	10	$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Guru juga dapat melakukan asesmen sumatif lainnya, misalnya dengan menggunakan aktivitas yang terdapat pada Buku Siswa. Sebagai contoh pada aktivitas membaca teks eksposisi, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali isi teks tersebut di depan kelas. Berikut contoh pedoman pemberian skornya.

Tabel 1.17 Contoh Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif

Indikator	Kriteria		
	Mulai Berkembang	Berkembang	Mahir
Komponen isi	Komponen isi teks yang disajikan tidak lengkap.	Komponen isi teks yang disajikan lengkap, tetapi menggunakan bahasa yang kurang dipahami.	Komponen isi teks disajikan lengkap, rinci, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
Komponen suara	Suara sangat pelan dan hampir tidak terdengar.	Suara pelan, tetapi masih bisa didengar.	Suara lantang dan intonasi bagus.
Presentasi	Mulai mampu menyampaikan isi teks meskipun terbata-bata.	Sudah mampu menyampaikan isi teks, tetapi masih harus melihat teks.	Menyampaikan informasi secara rinci dan tanpa melihat teks.





H. Kunci Jawaban

Formatif Awal

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik, tetapi setidaknya memuat kata kunci sebagai berikut.

1. Pernah atau tidak pernah
2. Informasi berupa cerita atau berita
3. Respons penasaran, tidak mendengarkan, acuh, atau cuek

Subbab A: Teman Baik Amel

- **Aktivitas 1 Cerita Seru!**

1. Amel, Citra, dan Elisa
2. Sejak kelas satu
3. Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik, bisa memiliki atau tidak memiliki.
4. Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.
Jika jawaban nomor 3 ya, peserta didik menuliskan nama teman-teman mereka.
5. Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.
Jika jawaban nomor 3 ya, setidaknya jawaban memuat kata kunci seperti baik, suka menolong, atau suka menghibur.

- **Aktivitas 3 Cerita Teman**

1. Sahabat adalah teman yang selalu ada untuk kita.
2. Bisa bermain, belajar, dan saling menolong.
3. Dengan bersikap sopan dan saling menghargai.

- **Aktivitas 4 Kosakata Baru**

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik. Jawaban setidaknya memuat kosakata yang termuat dalam teks berjudul "Sahabat".



- **Aktivitas 6 Sudahkah Kamu Menggosok Gigi?**

1. Menjaga kesehatan gigi.
2. Rajin menggosok gigi dua kali sehari.
3. Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik, bisa sudah atau belum.
4. Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik. Jika jawaban nomor 3 sudah, peserta didik dapat menjawab senang, segar, atau nyaman.

Subbab B: Bersih-Bersih

- **Aktivitas 1 Baca dan Cari Tahu!**

1. Pertemanan
2. Saling membantu dan belajar bersama
3. Tidak saling mengejek
4. Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

- **Aktivitas 3 Baca dan Pahami**

Pesan baik dari teks berjudul “Pentingnya Memiliki Teman”

1. Teman dapat menemani kita saat bermain.
2. Teman dapat diajak belajar bersama.
3. Teman dapat menghibur kita ketika sedih.
4. Teman akan membantu kita saat kesulitan.
5. Teman akan menemani kita saat kesepian.
6. Harus saling menghormati dan selalu bersikap baik kepada teman.

- **Aktivitas 5 Baca dan Temukan**

Paragraf	Letak Ide Pokok	
Paragraf 1	Awal Paragraf	Akhir Paragraf
Paragraf 2	Awal Paragraf	Akhir Paragraf
Paragraf 3	Awal Paragraf	Akhir Paragraf

Ide Pokok

Paragraf 1 : kelas yang bersih dan rapi

Ide Pokok

Paragraf 2 : cara menjaga kebersihan kelas



Ide Pokok

Paragraf 3 : manfaat dari kelas yang bersih dan rapi

- **Aktivitas 6 Kosakata**

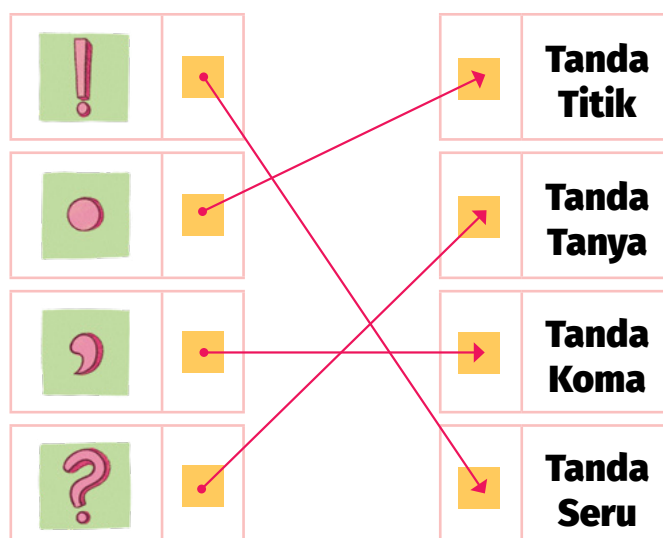
tertata : sudah ditata
memilah : memisah; membagi
sampah organik : sampah yang berasal dari tumbuh-tumbuhan dan mudah mengalami daur ulang
sampah anorganik : sampah yang terdiri atas unsur yang tidak dapat diproses secara alami

- **Aktivitas 9 Kosakata**

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik. Peserta didik menuliskan jenis sampah yang telah mereka buang. Peserta didik harus menuliskan jenis sampah sesuai dengan tabel yang disediakan sebagai berikut.

Sampah Organik	Sampah Anorganik
kertas bekas	plastik bekas
daun kering	botol kaca
kulit pisang	sedotan plastik
sisa makanan	kaleng minuman

- **Aktivitas 10 Mengenal Tanda Baca**



- **Aktivitas 11 Bahas Bahasa**

1. Sepatu Rafa sangat kotor.
2. Wah, tas kamu terlihat bersih!
3. Gani membawa sabun, sikat, dan air untuk mencuci sepatunya.
4. Bagaimana cara mencuci sepatu yang benar?

- **Aktivitas 12 Aku Bisa Menggunakan Tanda Baca**

1. Ayo, segera mandi, Dafa!
2. Aku suka minum susu.
3. Selamat pagi, Ayah.
4. Apakah kamu sudah menggosok gigi?

Subbab C: Persahabatan

- **Aktivitas 1 Ceritakan Kembali!**



Pesan dari teks berjudul “Tiga Sahabat yang Kompak” sebagai berikut.

1. Memiliki sahabat adalah hal yang menyenangkan.
2. Sahabat selalu saling membantu, mendukung, dan menjaga.
3. Bermain dan belajar bersama sahabat.
4. Tidak boleh saling mengejek dan selalu bekerja sama bersama sahabat.
5. Kita harus menjaga persahabatan dengan baik.

- **Aktivitas 2 Berdiskusi Bersama Teman**

1. Amel, Citra, dan Elisa
2. Saling membantu, saling mendukung, dan saling menjaga
3. Tidak merasa kesepian



• Aktivitas 4 Berbagi Pendapat

Perbedaan Gambar	
Gambar 1	Gambar 2
	
• Dua orang sahabat yang sedang memperbaiki sepeda. • Dua orang sahabat saling membantu satu sama lain. • Dua orang sahabat saling bekerja sama.	• Dua orang anak yang bertengkar. • Dua orang anak sedang berebut mainan.

• Aktivitas 7 Bertukar Pendapat

1. Jawaban disesuaikan dengan makanan kesukaan peserta didik.
2. Jawaban dapat berupa makanan bergizi atau tidak, bergantung dari jawaban nomor 1.
3. Contoh makanan: buah, sayur, telur, ayam, tahu, dan tempe.
4. Supaya dapat menjaga tubuh kita agar tetap kuat dan sehat.

Subbab D: Liburan di Rumah Nenek

• Aktivitas 1 Mengenal Huruf Kapital

1. Ayah dan Ibu
2. Bandung
3. mencuci tangan

- **Aktivitas 2 Menulis Huruf Kapital**

1. Pada
2. Minggu
3. Zira
4. Ayah
5. Ibu
6. Bandung
7. Di
8. Sebelum
9. Lalu

- **Aktivitas 3 Berlatih Menulis Huruf Kapital**

Pada hari Sabtu aku berlibur ke rumah nenek.

Rumah nenekku ada di Surabaya.

Tiba di rumah nenek, aku langsung mencuci tangan.

Tidak lupa memakai sabun pada air mengalir.

Setelah itu aku memeluk nenek.

- **Aktivitas 4 Melengkapi Kalimat**

- Sepatu dan tas sekolah adalah perlengkapan penting saat belajar.
- Sepatu digunakan setiap hari untuk berjalan ke sekolah.
- Tas dipakai untuk membawa buku dan alat tulis.
- Kalau tidak dibersihkan, sepatu dan tas bisa kotor dan bau.
- Membersihkannya membuat barang-barang itu tetap bersih dan wangi.
- Dengan sepatu dan tas yang bersih, kita jadi lebih nyaman dan percaya diri ke sekolah!

- **Aktivitas 6 Kosakata**

1. karbohidrat
2. telur dan ayam
3. vitamin
4. sayur

- **Aktivitas 7 Menulis Kalimat Singkat**

Kalimat yang ditulis peserta didik dapat bervariasi.



KUNCI JAWABAN SUMATIF

Pilihan Ganda

1. b
2. c
3. c
4. b
5. d

Isian Singkat

1. gagasan utama/inti paragraf
2. makan
3. tanda tanya (?)
4. kalimat
5. kesepian



I. Tindak Lanjut

Untuk menentukan tindak lanjut bagi peserta didik, perlu dilakukan evaluasi berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, baik asesmen formatif maupun sumatif. Bagi peserta didik yang sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, dapat diberikan pengayaan. Sementara bagi peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, perlu diberikan aktivitas remedial. Guru dapat memberikan alternatif kegiatan pengayaan dan remedial seperti berikut.

1. Pengayaan

Pengayaan untuk peserta didik dapat diberikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Berikut ini langkah-langkah yang dapat dipertimbangkan sebagai inspirasi bagi guru untuk memberikan pengayaan kepada peserta didik.

- Peserta didik diminta mencari teks eksposisi dari perpustakaan, buku milik sendiri, atau dari internet.
- Peserta didik diminta membaca teks tersebut kemudian mencatat kata-kata baru yang belum dipahaminya.
- Peserta didik menemukan informasi dan pesan di dalam teks tersebut.
- Peserta didik diminta untuk menceritakan kembali isi teks di depan teman-temannya.



2. Remedial

Sebagaimana pengayaan, remedial juga dapat diberikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Salah satu aktivitas yang dapat menjadi inspirasi guru ialah sebagai berikut.

- Peserta didik diminta membaca teks eksposisi yang lebih sederhana. Guru dapat menyiapkan cerita dari jenjang yang lebih rendah, misalnya, jenjang B1 atau B2. Sebagai alternatif guru dapat mengakses tautan <https://buku.kemendikdasmen.go.id/> untuk menyajikan berbagai bahan bacaan.
- Guru dapat memberikan pendampingan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.
- Guru juga dapat menerapkan tutor teman sebaya. Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran dapat dimentori oleh teman sebaya yang sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.



J. Refleksi

Refleksi pembelajaran diperlukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran berikutnya. Aktivitas ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Guru memandu peserta didik melakukan refleksi yang ada di Buku Siswa. Selain itu, berikut ini beberapa pertanyaan lain yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai bahan refleksi lainnya.

- Apa kejadian penting yang kamu alami saat pembelajaran?
- Bagaimana perasaanmu saat mempelajari Bab 1?
- Apakah menyenangkan? Apakah pembelajaran ini penting bagimu?



- Apa manfaat yang kamu dapatkan dalam pembelajaran ini?
- Bagaimana kamu menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari?

2. Refleksi Guru

Berikut ini beberapa inspirasi pertanyaan yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

- Apakah inspirasi di dalam buku panduan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bapak/Ibu?
- Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi untuk mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik?
- Apakah konsep-konsep pembelajaran yang Bapak/Ibu sampaikan sudah relevan dengan pembelajaran yang kontekstual?
- Apa saja rencana perubahan atau inovasi dalam praktik pembelajaran yang akan Bapak/Ibu lakukan?



K. Sumber Belajar

Sumber belajar utama pembelajaran Bab 1 adalah Buku Siswa. Namun, saat ini buku pengayaan tersedia dalam bentuk digital dan dapat diunduh secara cuma-cuma. Guru dapat memperkenalkan buku-buku tersebut kepada peserta didik dengan cara mengunjungi tautan <https://buku.kemendikdasmen.go.id/>. Selain itu, untuk memperkaya pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah. Guru juga dapat mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi, melakukan observasi pustaka, dan menganalisis teks eksposisi di media elektronik maupun media cetak. Berikut beberapa sumber belajar yang dapat digunakan guru.



1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). Struktur dan Kebahasaan Teks Eksposisi (Kelas X Bahasa Indonesia KD 3.4). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dapat diakses dari https://repositori.kemendikdasmen.go.id/21635/1/X_Bahasa-Indonesia_KD-3.4_Final.pdf
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). Teks Eksposisi (Kelas X Bahasa Indonesia KD 3.4). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dapat diakses dari [https://repositori.kemdikbud.go.id/19420/1/Kelas%20X_Bahasa%20Indonesia_KD%203.4%20\(2\).pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/19420/1/Kelas%20X_Bahasa%20Indonesia_KD%203.4%20(2).pdf)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring
untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)

Penulis: S. Nailul Muna Aljamaliah dan Gantino Habibi

ISBN 978-634-00-3323-6 (jil.3 PDF)

BAB

2



Yuk, Berpendapat!





A. Pendahuluan

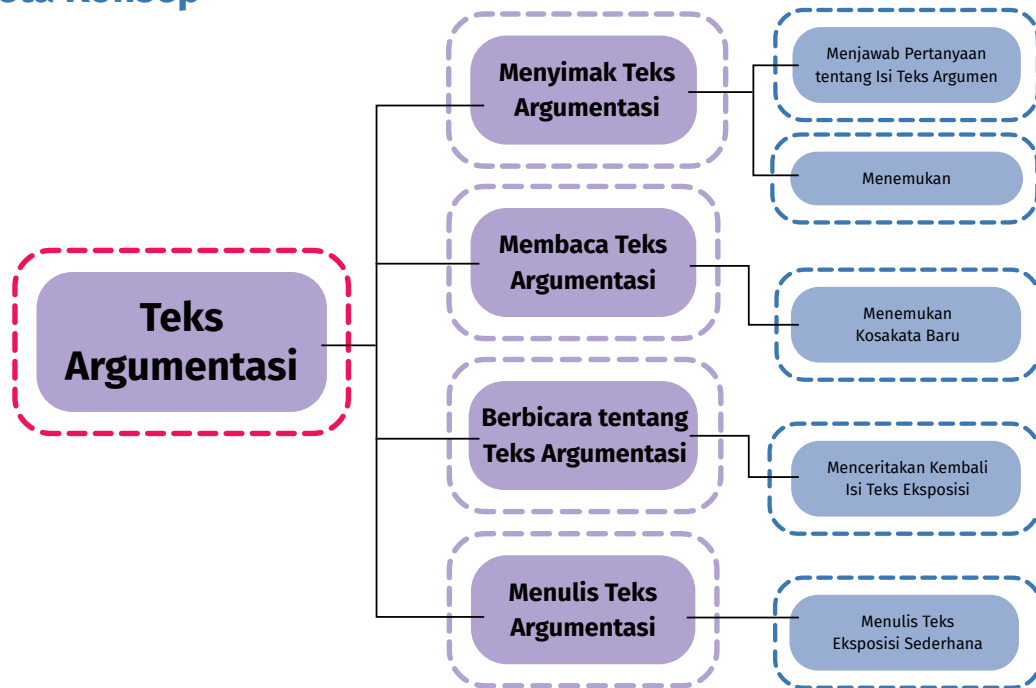
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 2

Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
Memahami informasi dari teks argumentasi.	- Menemukan ide pokok teks argumentasi. - Menemukan ide pendukung teks argumentasi. - Menjelaskan alasan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap suatu pernyataan dalam teks.
Menemukan kosakata baru dalam sebuah teks argumentasi.	- Memahami fungsi dan cara menggunakan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), termasuk Kamus Daring. - Membuat kalimat dari kata-kata yang baru ditemukan.
Mengemukakan pendapat secara lisan dengan intonasi yang sesuai.	- Menyampaikan pendapat (setuju/tidak setuju) secara lisan dengan intonasi yang sesuai. - Bermain peran dengan menyusun dan mengucapkan percakapan yang berisi pendapat. - Mengekspresikan dan menceritakan perasaan atau emosi diri.
Menceritakan kembali isi dari teks argumentasi	- Menceritakan kembali isi teks argumentasi menggunakan kata-kata sendiri di depan kelas. - Menggunakan ekspresi dan intonasi yang sesuai saat bercerita. - Mengingat dan mendiskusikan isi cerita yang disimak.
Menulis teks argumentasi sederhana dengan menggunakan kata yang bermakna denotatif.	- Menulis kalimat singkat yang mengandung kata bermakna denotatif yang ditemukan di kamus. - Melengkapi kalimat rumpang untuk menyampaikan pendapatnya. - Menulis teks argumentasi sederhana (2—3 kalimat) tentang topik tertentu. - Membuat kamus sederhana (kata dan arti denotatif) secara mandiri. - Membuat poster sederhana dengan menuliskan nama kegiatan dan alasannya.



2. Peta Konsep



3. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Materi pada bab ini disampaikan

54 JP (9 minggu x 6 JP)

Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuan di sekolah masing-masing.



B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Sebelum mempelajari materi Bab 2 “Yuk, Berpendapat!” yang berisi materi tentang teks argumentasi, peserta didik diharapkan sudah memiliki keterampilan sebagai berikut.

1. Peserta didik sudah mampu membaca dengan lancar.
2. Peserta didik sudah mampu mengungkapkan pendapat.
3. Peserta didik sudah mampu menulis dengan baik.
4. Peserta didik sudah mampu sudah mampu menemukan informasi dan pesan dari pembelajaran pada fase sebelumnya.





C. Kerangka Pembelajaran

Sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, berikut ini kerangka pembelajaran pada Bab 2 “Yuk Berpendapat!”.

1. Praktik Pedagogis

- Pembelajaran berbasis inkuiri dapat digunakan ketika peserta didik aktif menyelidiki, menyimak, membaca, dan menemukan informasi dari teks atau cerita yang dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas 1, 3, 5, dan 7; membaca teks, menemukan ide pokok, dan mengidentifikasi kata-kata baru yang diimplementasikan pada **Subbab B** Aktivitas 1, 3, 4, dan 5; serta menemukan dan menjelaskan alasan/makna kata terdapat pada **Subbab D** Aktivitas 1, 3, dan 5.
- Pembelajaran berbasis masalah berfokus pada pemecahan masalah atau topik yang diangkat. Pembelajaran berbasis masalah dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas Perasaanku 3 serta **Subbab C** Aktivitas 2 dan 3.
- Pembelajaran kolaboratif digunakan ketika aktivitas menuntut kerja sama, diskusi, presentasi kelompok, atau bermain atau presentasi yang dapat diimplementasikan pada **Subbab A** Aktivitas 2, 4, 6, dan 8; serta Permainan Peta Petualangan Kata menuntut kerja sama dan penggunaan kamus Bersama yang dapat diimplementasikan pada **Subbab B** Aktivitas 8. Pembelajaran Kolaboratif yang berfokus pada ekspresi lisan, pendapat, dan bermain peran diimplementasikan pada **Subbab C** Aktivitas 4, 5, 6, dan 7. Pembelajaran langsung digunakan ketika menyampaikan konsep kebahasaan dasar seperti ide pokok dan cara menggunakan KBBI yang dapat diimplementasikan pada **Subbab B** Aktivitas 2 dan 6; serta mengingat kembali makna denotatif terdapat pada **Subbab D** aktivitas 2.
- Pembelajaran STEM terdapat pada **Subbab C** Aktivitas 3 yang relevan dengan sains terapan/kesehatan. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk membuat kamus dan poster terdapat pada **Subbab D** Aktivitas 4 dan 8.



2. Kemitraan Pembelajaran

- Interaksi terjalin intensif antarpeserta didik dalam permainan dan diskusi dapat digunakan pada **Subbab A** Aktivitas 2, 4, 6, dan 8; **Subbab C** Aktivitas 4, 5, 6, dan 7.
- Interaksi terjalin antarpeserta didik yang mungkin memerlukan bantuan orang tua/wali untuk menggunakan akses digital di rumah pada **Subbab B** Aktivitas 7 dan 8. Orang tua/wali juga dapat terlibat dalam membantu proses pembuatan kamus sederhana atau poster sebagai proyek akhir pada **Subbab D** Aktivitas 4 dan 8.

3. Lingkungan Pembelajaran

- Perpustakaan atau ruang baca dapat digunakan pada **Subbab A** Aktivitas 1 dan 5.
- Laboratorium komputer (jika ada) untuk mengakses kamus daring dapat dimanfaatkan dalam **Subbab B** Aktivitas 7.
- Kelas untuk menulis dan menggambar dan lingkungan digital untuk rujukan kamus yang terdapat pada **Subbab D** Aktivitas 1 dan 3.

4. Pemanfaatan Digital

- Media digital (audio/video) digunakan untuk menampilkan cerita atau teks yang disimak yang dapat dimanfaatkan pada **Subbab A** Aktivitas 1, 3, 5, dan 7; serta menampilkan gambar/video pemicu (misalnya, ilustrasi emosi atau video kebersihan) pada **Subbab C** Aktivitas 2 dan 3.
- KBBI Daring dimanfaatkan sebagai sumber rujukan untuk mencari arti kata pada **Subbab B** Aktivitas 7 dan **Subbab D** Aktivitas 1 dan 3.



D. Apersepsi

Sebelum memulai pembelajaran Bab 2 “Yuk, Berpendapat!”, guru dapat memulai dengan mengajak peserta didik untuk menghubungkan pengalaman mereka dengan materi yang akan dipelajari. Berikut ini adalah langkah-langkah apersepsi yang bisa dilakukan oleh guru.



1. Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar yang ada di halaman awal bab ini, yaitu gambar seorang anak yang sedang bermain kemudian terjatuh serta menangis.
2. Guru menanyakan sesuatu yang terjadi pada anak tersebut dalam gambar.
3. Guru menanyakan kejadian serupa yang mungkin pernah dialami oleh peserta didik. Guru menanyakan perasaan peserta didik jika hal tersebut terjadi pada diri mereka.
4. Guru meminta peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka dengan teman-teman di kelas.
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran Bab 2, yaitu untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengemukakan pendapat secara lisan dan tulisan serta memahami dan menulis teks argumentasi dengan menggunakan kata-kata yang bermakna denotatif.



E. Formatif Awal

Sebelum melakukan pembelajaran tentang teks argumentasi, guru dapat mengukur pemahaman awal peserta didik melalui formatif awal. Kegiatan formatif awal sangat penting untuk menilai penguasaan konsep dasar peserta didik sebelum mempelajari materi lebih lanjut.

Peserta didik diharapkan sudah memiliki pemahaman dasar tentang pertemanan sebagai salah satu tema dalam materi teks argumentasi. Jawaban peserta didik dari hasil formatif awal ini dapat memberikan gambaran kepada guru mengenai penguasaan peserta didik terhadap konsep dasar yang akan dibahas dalam pembelajaran.

Setelah melakukan kegiatan formatif awal, guru dapat menyusun rencana tindak lanjut berdasarkan hasil yang diperoleh untuk menentukan langkah-langkah pengajaran selanjutnya, seperti memberikan penjelasan lebih lanjut atau memberikan latihan tambahan sesuai kebutuhan peserta didik.



Tabel 2.2 Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal

Kategori	Kriteria	Rencana Tindak Lanjut
Sudah siap belajar	Peserta didik mengerti pertanyaan dan menjawab semua pertanyaan dengan baik.	Peserta didik dapat melanjutkan untuk mempelajari materi pada bab ini.
Belum siap belajar	Peserta didik tidak memahami pertanyaan yang diajukan dan tidak dapat menjawab pertanyaan.	Guru menjelaskan kembali cara memahami pertanyaan sebelum melanjutkan pembelajaran materi pada bab ini.



F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Subbab A: Kegemaranku

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok teks argumentasi.
-  Menemukan ide pendukung teks argumentasi.
-  Menjelaskan alasan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap suatu pernyataan dalam teks.
-  Menyampaikan pendapat (setuju/tidak setuju) secara lisan dengan intonasi yang sesuai.
-  Mengingat dan mendiskusikan isi cerita yang disimak.

Tabel 2.3 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Simak dengan Bijak	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 2. Bertukar Cerita	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 3. Menyimak Pendapat Teman	Memahami	Menanamkan nilai-nilai moral dan etika.
Aktivitas 4. Simak dan Lakukan	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 5. Menyimak Cerita Seru	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 6. Mengingat Cerita Bersama Teman	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Dengar dan Pahami	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 8. Berdiskusi Bersama Teman	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.



Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Simak dengan Bijak

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan teks yang berjudul “Safa Suka Membaca Buku” atau menayangkan audio/video teks tersebut.
2. Peserta didik menyimak teks secara fokus.
3. Guru dapat memberi lembar panduan menyimak atau memberikan pertanyaan kunci tentang isi teks.
4. Setelah menyimak, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan isi teks dan menghubungkannya dengan pengalaman diri sendiri.



5. Peserta didik menjawab pertanyaan secara lisan terlebih dahulu, kemudian tertulis.
6. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Teks tentang kegemaran bisa menjadi sensitif apabila ada peserta didik yang merasa kegemarannya tidak diapresiasi. Guru harus menjelaskan bahwa setiap kegemaran positif adalah baik dan harus dihargai.



Aktivitas 2

Bertukar Cerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil (3—4 orang) dan meminta mereka duduk melingkar.
2. Setiap peserta didik menceritakan kegiatan yang disukai beserta alasannya di dalam kelompok secara bergantian.
3. Anggota kelompok lainnya menyimak cerita temannya.
4. Guru mengamati proses berbagi cerita dan diskusi kelompok.
5. Guru meminta beberapa kelompok untuk menceritakan kembali satu cerita menarik dari kelompoknya di depan kelas.
6. Guru dan peserta didik lain mengapresiasi cerita yang disampaikan.



Aktivitas 3

Menyimak Pendapat Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan dialog “Sepak Bola atau Renang” atau meminta dua peserta didik memerankannya di depan kelas.
2. Peserta didik menyimak dialog tersebut secara fokus.



3. Guru memimpin diskusi singkat tentang perbedaan pendapat yang terjadi dalam dialog.
4. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan terkait isi dialog, terutama yang berkaitan dengan alasan di balik setiap pendapat.
5. Guru menekankan pentingnya toleransi terhadap perbedaan pendapat.

Rubrik ini menilai kemampuan memahami isi teks yang disimak (digunakan untuk **Aktivitas 1, 3, 5, dan 7**).

Rubrik Penilaian Menyimak dan Pemahaman Teks

Tabel 2.4 Rubrik Penilaian Menyimak dan Pemahaman Teks

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Pemahaman Isi Teks/ Cerita	Semua jawaban benar dan akurat.	Jawaban benar 75%–90% pertanyaan.	Jawaban benar 50%–75% pertanyaan.	Jawaban benar kurang dari 50% pertanyaan.
2	Fokus Menyimak	Menyimak dengan fokus penuh dan menangkap detail penting.	Menyimak dengan cukup fokus dan konsisten.	Kurang fokus, tetapi merespons saat diingatkan.	Terlihat tidak fokus dan harus sering diingatkan guru.

Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik:** Peserta didik menyimak dengan fokus penuh dan memahami detail serta pesan utama dari teks/cerita yang disimak.
- 3 = **Baik:** Peserta didik menyimak dengan baik, tetapi mungkin melewatkan satu atau dua detail minor.
- 2 = **Cukup:** Peserta didik memahami inti cerita, tetapi memerlukan bimbingan untuk menangkap detail penting.
- 1 = **Kurang:** Peserta didik belum mampu memusatkan perhatian saat menyimak dan pemahamannya rendah.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{8} \times 100$$





Aktivitas 4

Simak dan Lakukan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk bersiap melakukan permainan “berdiri dan duduk” (untuk menunjukkan setuju/tidak setuju).
2. Guru membacakan serangkaian kalimat pendapat yang harus direspons oleh peserta didik.
3. Peserta didik merespons dengan berdiri (setuju) atau duduk (tidak setuju).
4. Guru meminta beberapa peserta didik untuk menjelaskan alasan mereka merespons (berdiri/duduk) terhadap kalimat yang dibacakan.
5. Guru memimpin diskusi tentang pentingnya memberikan alasan di balik setiap pendapat.

Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Guru harus memastikan area bermain bebas hambatan agar peserta didik dapat berdiri dan duduk dengan aman tanpa risiko terjatuh.



Rubrik ini menilai kemampuan merespons pendapat secara cepat dan memberikan alasan (digunakan untuk **Aktivitas 4**).

Tabel 2.5 Rubrik Keterampilan Aplikasi Respons Lisan

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Ketepatan Respons	Respons sangat cepat dan selalu tepat.	Respons cepat dan tepat terhadap pernyataan guru.	Respons cukup cepat, tetapi ada beberapa kali kesalahan.	Respons (berdiri/duduk) sering salah atau lambat.
2	Penyampaian Alasan	Menjelaskan alasan yang logis, dan terperinci.	Menjelaskan alasan yang logis dan relevan secara lisan.	Menjelaskan alasan, tetapi tidak logis atau tidak sesuai.	Tidak dapat menjelaskan alasan di balik responsnya.



No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
3	Sikap dan Kepatuhan (K3)	Sangat tertib, fokus pada permainan, dan mampu mengelola diri.	Tertib, mengikuti instruksi guru, dan memperhatikan keselamatan (K3).	Cukup tertib, namun tetapi kurang memperhatikan keselamatan.	Cenderung mengganggu teman atau melanggar instruksi.

Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik:** Peserta didik cepat tanggap dalam menyatakan posisi (pendapat) dan selalu mampu memberikan alasan yang kuat dan logis.
- 3 = **Baik:** Peserta didik merespons dengan tepat dan mampu memberikan alasan yang jelas.
- 2 = **Cukup:** Peserta didik memahami permainan, tetapi penalarannya (alasan) masih lemah.
- 1 = **Kurang:** Peserta didik kesulitan memahami instruksi dan sulit merumuskan alasan.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$



Aktivitas 5

Menyimak Cerita Seru

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan cerita “Pensil Warna Kesayangan” atau menayangkan audio/video.
2. Peserta didik menyimak cerita dengan fokus.
3. Guru meminta peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa.
4. Jawaban dapat disampaikan secara lisan atau tertulis.



Aktivitas 6

Mengingat Cerita Bersama Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok.
2. Peserta didik berdiskusi tentang isi cerita “Pensil Warna Kesayangan” (aktivitas 5) dan pesan moral yang dapat dipelajari.



3. Setiap kelompok diminta untuk menyampaikan kesimpulan tentang pesan moral cerita tersebut di depan kelas.
4. Guru mengapresiasi pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai positif dalam cerita.

Rubrik ini menilai kemampuan menyampaikan ide/pengalaman lisan dan berinteraksi dalam kelompok (digunakan untuk **Aktivitas 2, 6, 8**).

Tabel 2.6 Rubrik Keterampilan Berbicara, Berdiskusi, dan Menyampaikan Alasan

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kejelasan Cerita/ Pendapat	Cerita/pendapat disampaikan sangat jelas, runtut, dan menarik.	Cerita/pendapat disampaikan dengan jelas dan runtut.	Cerita/pendapat cukup jelas, tetapi sering terputus-putus.	Cerita/pendapat tidak jelas dan tidak runtut.
2	Penyampaian Alasan	Memberikan alasan yang sangat kuat, logis, dan meyakinkan.	Memberikan alasan yang jelas dan relevan untuk mendukung cerita/ pendapat.	Memberikan alasan, tetapi tidak relevan atau kurang logis.	Tidak memberikan alasan sama sekali.
3	Partisipasi dan Sikap	Sangat aktif, memimpin inisiatif diskusi, dan selalu bersikap santun.	Berpartisipasi aktif, menghargai pendapat teman, dan bersikap santun.	Berpartisipasi jika diminta, tetapi kurang inisiatif atau kurang santun.	Pasif, tidak berkontribusi, dan tidak menghargai teman.

Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik**: Peserta didik cepat tanggap dalam menyatakan posisi (pendapat) dan selalu mampu memberikan alasan yang kuat dan logis.
- 3 = **Baik**: Peserta didik merespons dengan tepat dan mampu memberikan alasan yang jelas.
- 2 = **Cukup**: Peserta didik memahami permainan, tetapi penalarannya (alasan) masih lemah.
- 1 = **Kurang**: Peserta didik kesulitan memahami instruksi dan sulit merumuskan alasan.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$





Aktivitas 7

Dengar dan Pahami

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan teks “Permainan Tradisional” atau menayangkan teks tersebut.
2. Peserta didik menyimak teks secara fokus.
3. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan terkait informasi yang terdapat dalam teks, terutama mengenai jenis permainan dan manfaatnya.



Aktivitas 8

Berdiskusi Bersama Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok atau pasangan.
2. Peserta didik berdiskusi tentang isi teks “Permainan Tradisional” (Aktivitas 7).
3. Diskusi dapat difokuskan pada perbandingan permainan modern dan tradisional serta alasan permainan tradisional perlu dilestarikan.

Dalam mengelola diskusi, guru perlu siap menanggapi berbagai respons peserta didik untuk memperdalam pemahaman dan mendorong pemikiran kreatif. Jika respons peserta didik adalah “Permainan tradisional seperti petak umpet dan gobak sodor bisa melatih kebersamaan,” guru harus menindaklanjutinya dengan pertanyaan yang menggali manfaat lain: “Bagaimana menurut kalian, apakah permainan tradisional hanya bermanfaat dalam hal kebersamaan atau ada manfaat lain, seperti fisik atau keterampilan lainnya?” Tujuannya adalah memperluas wawasan peserta didik tentang manfaat fisik (badan kuat) dan kognitif (strategi). Sebaliknya, jika respons peserta didik adalah “Permainan tradisional sudah tidak relevan lagi di zaman sekarang karena lebih banyak permainan modern,” guru dapat mengubah tantangan ini menjadi sesi pemecahan masalah dengan bertanya: “Menurut kalian, apa yang bisa dilakukan untuk membuat permainan tradisional lebih menarik untuk dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang? Adakah cara menggabungkan permainan tradisional dengan teknologi?” Pendekatan ini memicu ide-ide inovatif untuk pelestarian budaya.

Dalam mengelola diskusi, guru harus mampu menghadapi ketidaksetujuan peserta didik secara konstruktif. Misalnya, saat peserta didik berpendapat, “Saya rasa permainan modern lebih menyenangkan daripada permainan tradisional,” guru perlu merespons dengan bijak: “Mengapa menurutmu permainan modern lebih



menyenangkan? Apakah ada aspek permainan tradisional yang mungkin belum kamu coba dan bisa jadi seru?" Begitu pula jika peserta didik beranggapan, "Permainan tradisional lebih cocok untuk anak-anak di pedesaan," guru dapat membalasnya dengan pertanyaan terbuka: "Menurut kalian, bagaimana permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak di kota?" Selanjutnya, untuk menggali alasan yang lebih mendalam, ketika peserta didik mengatakan, "Permainan tradisional perlu dilestarikan karena memiliki nilai budaya," guru bisa mendorong eksplorasi lebih jauh: "Apa yang membuat permainan tradisional penting dalam melestarikan budaya? Coba kalian sebutkan contoh lain di luar permainan yang juga dapat melestarikan budaya!" Demikian pula saat peserta didik fokus pada satu aspek, seperti, "Permainan tradisional melatih kita bekerja sama dengan teman," guru dapat memperluas pandangan peserta didik: "Selain melatih kerja sama, apakah ada nilai lain yang bisa kita ambil dari permainan tradisional dalam kehidupan sehari-hari?" Terakhir, untuk mengarahkan diskusi agar tidak keluar dari topik, jika peserta didik menyimpang dengan berkata, "Saya lebih suka bermain video *game*," guru harus dengan lembut mengembalikannya ke topik utama: "Itu bagus, tetapi bagaimana kalau kita coba diskusikan perbandingan antara video *game* dan permainan tradisional dari segi manfaat fisik dan sosialnya?"

4. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.

Subbab B: Petualangan Kata

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok teks argumentasi.
-  Menemukan ide pendukung teks argumentasi.
-  Menjelaskan alasan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap suatu pernyataan dalam teks.
-  Memahami fungsi dan cara menggunakan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), termasuk Kamus Daring.
-  Membuat kalimat dari kata-kata yang baru ditemukan.

Tabel 2.7 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Baca dan Pahami	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2. Bahas Bahasa (Ide Pokok)	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3. Baca dan Temukan	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 4. Baca dan Jelaskan	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 5. Baca dan Pahami	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 6. Bahas Bahasa (KBBI)	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Menggunakan Kamus Daring	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 8. Berlatih sambil Bermain	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.

Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Baca dan Pahami

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Aku Suka Bermain Sepeda” secara mandiri dan cermat.
2. Peserta didik diminta untuk menggarisbawahi kalimat yang menunjukkan pendapat dan alasan dalam teks.
3. Guru memimpin diskusi singkat tentang inti teks argumentasi (pendapat disertai alasan). Berikut ini contoh pertanyaan pemicu diskusi.

Pertanyaan pemicu (pilih 5—7 butir)

Apa pendapat penulis tentang bermain sepeda?

- a. Alasan apa yang diberikan penulis untuk mendukung pendapatnya?
- b. Dari teks, sebutkan satu kalimat pendapat dan satu kalimat alasan.



- c. Menurutmu, alasan mana yang paling kuat? Mengapa?
- d. Apa bukti atau contoh yang menunjukkan bermain sepeda bermanfaat?
- e. Apakah kamu setuju dengan pendapat penulis? Sebutkan alasannya.
- f. Jika ada teman yang tidak setuju, apa bantahannya yang mungkin muncul?
- g. Bagian mana yang membuatmu paling yakin pada pendapat penulis?
- h. Menurutmu, mana kegiatan yang lebih bermanfaat: bermain sepeda atau berenang? Jelaskan secara singkat.
- i. Simpulkan isi teks dengan 1 kalimat ajakan (misalnya: "Ayo, ... karena ...").

Kalimat bantu untuk peserta didik (tulis di papan)

- "Menurutku, ... karena ..."
- "Aku setuju/tidak setuju karena ..."
- "Buktinya/Contohnya, ..."
- "Jadi, sebaiknya ..."

4. Peserta didik kemudian menuliskan kegiatan yang disukai oleh tokoh dalam teks beserta alasannya.
5. Peserta didik juga diminta menuliskan kegiatan yang mereka sukai beserta alasannya di buku tulis.

Rubrik ini digunakan untuk menilai pemahaman teks argumentasi dan kemampuan mengidentifikasi ide pokok (digunakan untuk **Aktivitas 1, 3, dan 4**).

Tabel 2.8 Rubrik Keterampilan Membaca dan Menemukan Ide Pokok

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Ketepatan Ide Pokok	Ide pokok ditemukan sangat tepat dan dirumuskan dengan baik.	Ide pokok yang ditemukan tepat dan akurat.	Ide pokok yang ditemukan kurang fokus pada inti paragraf.	Ide pokok yang ditemukan salah atau tidak relevan dengan teks.
2	Kelengkapan Ide Pendukung	Menemukan semua ide pendukung yang relevan dan menguatkan ide pokok.	Menemukan 3 ide pendukung yang relevan.	Menemukan 1–2 ide pendukung yang relevan.	Tidak menemukan ide pendukung yang relevan.
3	Penentuan Pendapat	Menyatakan pendapat yang kuat, diikuti alasan yang sangat meyakinkan.	Menyatakan pendapat dengan alasan yang logis dan relevan dengan teks.	Menyatakan pendapat (setuju/tidak setuju) tanpa alasan yang jelas.	Tidak mampu menyatakan setuju/tidak setuju dan tidak memberikan alasan.



Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik:** Peserta didik mampu menganalisis teks dengan baik, menemukan inti (ide pokok), dan memberikan alasan kuat untuk setiap pendapatnya.
- 3 = **Baik:** Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dan memberikan alasan yang jelas.
- 2 = **Cukup:** Peserta didik memahami teks secara umum, tetapi kesulitan membedakan ide pokok dan ide pendukung.
- 1 = **Kurang:** Peserta didik belum mampu memahami struktur teks argumentasi.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$



Aktivitas 2

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menayangkan ilustrasi anak bertanya dan memancing, “Ingatkah kamu?”

Contoh pertanyaan pancingan: “Apa itu ide pokok? Apa bedanya dengan ide pendukung?”

2. Guru mengaitkan ke Bab 1 untuk menyampaikan definisi ide pokok dan ide pendukung sesuai dengan yang termuat dalam Buku Siswa sebagai berikut.

Ide pokok adalah gagasan utama atau inti dari sebuah teks. Ide pendukung adalah gagasan yang memperjelas ide pokok dalam sebuah teks. Dalam argumen, ide pokok adalah pendapat utama. Ide pendukung adalah alasan dan contoh yang menguatkan.

3. Guru memberi contoh teks 2—3 kalimat lalu menandai bagian pendapat dan bagian alasan/contoh.

Contoh teks:

Saya berpendapat bahwa sarapan sehat itu penting. Sarapan memberi energi sehingga kita fokus belajar. Oleh karena itu, mari biasakan sarapan setiap pagi.

Keterangan:



- Kalimat ke-1 bercetak tebal: ide pokok
- Kalimat ke-2 dan ke-3: ide pendukung (alasan + ajakan/penegasan)

4. Guru membagikan kartu kalimat acak kemudian peserta didik berpasangan menyusun urutan pendapat-alasan-contoh.

Contoh kartu acak:

- Kartu A: Sarapan memberi energi sehingga kita fokus belajar.
- Kartu B: Mari biasakan sarapan setiap hari.
- Kartu C: Saya berpendapat bahwa sarapan sehat itu penting.
- Urutan yang benar: C ➡ A ➡ B

5. Guru dapat membuat dan membagikan LKPD singkat untuk menandai ide pokok dan ide pendukung pada teks pendek.
6. Guru memberi umpan balik dan menegaskan kembali perbedaan antara ide pokok dan pendukung.



Aktivitas 3

Baca dan Temukan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Luna Suka Menggambar” secara mandiri.
2. Peserta didik diminta untuk menuliskan ide pokok teks tersebut pada bagian yang disediakan.

Luna sangat suka menggambar.

3. Peserta didik kemudian mencari dan menuliskan minimal tiga ide pendukung yang ditemukan dalam teks.

- Menurut Luna, menggambar adalah kegiatan yang menyenangkan.
- Saat menggambar, Luna bisa menuangkan ide-idenya di atas kertas.
- Luna bisa menggambar pemandangan, binatang, atau tokoh kartun kesukaannya.
- Luna merasa tenang dan bahagia ketika menggambar.
- Luna juga merasa seperti sedang bercerita lewat gambar.
- Dia lebih suka menggambar karena bisa melatih tangan dan imajinasi.



4. Guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk bertukar hasil pekerjaan dengan teman sebangku dan mendiskusikan perbedaan jawaban yang mungkin ada.
5. Guru melakukan koreksi bersama di kelas untuk memastikan pemahaman yang benar.

Ide pokok

Sarapan sehat itu penting.

Ide pendukung

Memberi energi untuk belajar;
Oleh karena itu, perlu dibiasakan.



Aktivitas 4

Baca dan Jelaskan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Peserta didik membaca teks yang berjudul “Teman yang Baik”.
2. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai teks, seperti: “Apakah kamu setuju dengan isi teks tersebut?”
3. Peserta didik diminta untuk menyatakan setuju atau tidak setuju secara lisan (atau dengan kartu respons).
4. Setelah menyatakan pendapat, peserta didik wajib memberikan alasan yang jelas dan logis tentang persetujuan atau ketidaksetujuan mereka.
5. Guru mengapresiasi semua pendapat dan alasan yang masuk, menekankan bahwa perbedaan pendapat adalah hal yang wajar asalkan disertai alasan yang kuat.



Aktivitas 5

Baca dan Pahami

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Animasi Karya Anak Bangsa”.
2. Saat membaca, peserta didik diminta untuk menggarisbawahi atau mencatat kata-kata yang dianggap baru atau belum diketahui artinya.
3. Peserta didik kemudian membuat daftar kata-kata baru tersebut di buku tulis.
4. Guru mengumpulkan beberapa kata dari daftar peserta didik untuk dibahas pada aktivitas berikutnya.





Aktivitas 6

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memperkenalkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan menjelaskan fungsinya sebagai rujukan resmi untuk mencari arti kata.
2. Guru menunjukkan langkah-langkah praktis menggunakan KBBI (baik cetak maupun daring), termasuk cara mencari kata berdasarkan abjad.
3. Guru menjelaskan bahwa Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah rujukan resmi untuk mencari arti kata dalam Bahasa Indonesia.
4. Guru menjelaskan bahwa KBBI juga memiliki versi daring (*online*), yang memungkinkan peserta didik untuk mencari arti kata dengan mudah menggunakan perangkat yang terhubung ke internet.
5. Guru mengingatkan bahwa saat ini kamus tidak hanya tersedia dalam bentuk buku, tetapi juga dalam bentuk daring atau *online*.
6. Guru menjelaskan bahwa kamus daring bisa digunakan melalui perangkat gawai seperti laptop, ponsel, atau komputer yang terhubung dengan internet.
7. Guru dapat menunjukkan contoh menggunakan KBBI daring yang dapat diakses melalui alamat web: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>.
8. Guru menunjukkan langkah-langkah praktis dalam menggunakan KBBI daring.
 - Buka *browser* di perangkat yang terhubung dengan internet.
 - Akses KBBI daring di kbbi.kemdikbud.go.id.
 - Ketikkan kata yang ingin dicari di kolom pencarian lalu tekan *Enter*.
 - Pilih kata yang relevan dari hasil pencarian dan lihat arti serta contoh penggunaan kata yang diberikan.
9. Guru dapat meminta peserta didik untuk mencari beberapa kata yang mereka temui dalam teks, misalnya kata-kata seperti “gawai”, “daring”, atau “komputer”, dan menggunakannya dalam kalimat.
10. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi tentang kata-kata baru yang mereka temui, arti kata yang ditemukan, serta cara penggunaan kata tersebut dalam kalimat yang tepat.





Aktivitas 7

Menggunakan Kamus Daring

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memastikan ketersediaan akses ke KBBI Daring (menggunakan gawai/komputer sekolah atau pribadi).
2. Peserta didik mengambil kata-kata baru yang sudah dicatat pada Aktivitas 5.
3. Secara berpasangan atau mandiri, peserta didik mencari arti kata-kata tersebut menggunakan KBBI Daring dengan langkah-langkah yang sudah diajarkan.
4. Peserta didik menuliskan arti kata yang ditemukan di buku tulis.
5. Guru memverifikasi hasil pencarian peserta didik untuk memastikan mereka sudah menemukan makna yang tepat dan benar-benar menguasai cara penggunaan kamus.

Alternatif Pembelajaran untuk Menggunakan Kamus Daring tanpa Akses Internet atau Gawai Memadai:

1. Menggunakan KBBI Cetak (jika tersedia)

Jika Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam bentuk cetakan tersedia di kelas, guru bisa mengarahkan peserta didik untuk menggunakan kamus cetak sebagai alternatif.

Guru mengajarkan cara mencari kata dalam kamus cetak dengan mengikuti abjad, mirip dengan cara menggunakan KBBI daring.

Peserta didik kemudian dapat menuliskan arti kata yang ditemukan dan contoh penggunaan dalam kalimat pada buku tulis mereka.

2. Penggunaan Kamus Digital *Offline* (jika tersedia)

Jika ada perangkat yang memungkinkan penggunaan kamus digital *offline*, misalnya aplikasi kamus bahasa Indonesia yang sudah diunduh sebelumnya, peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi tersebut untuk mencari arti kata.

Guru bisa menyediakan perangkat yang telah diunduh kamus digital *offline* sebelum pelajaran dimulai.



3. Pembelajaran Kelompok Menggunakan Kamus Cetak

Jika tidak memungkinkan menggunakan kamus daring atau gawai, guru dapat membagi peserta didik dalam kelompok kecil. Setiap kelompok mencari arti kata menggunakan kamus cetak atau buku-buku lainnya yang tersedia di kelas.

Setiap kelompok kemudian membagikan hasil pencarian mereka kepada kelompok lain, atau menuliskan hasil pencarian di papan tulis untuk diperiksa dan dibahas bersama.

4. Guru Memberikan Daftar Arti Kata dari KBBI Daring

Jika akses daring tidak tersedia, guru bisa menyiapkan daftar kata yang sudah dicari artinya dari KBBI daring dan membagikannya kepada peserta didik.

Peserta didik dapat menggunakan daftar tersebut untuk menuliskan arti kata yang ditemukan kemudian melanjutkan diskusi di kelas mengenai cara penggunaan kata-kata tersebut dalam kalimat.

5. Pembelajaran dengan Kamus Teks Pendamping

Jika di kelas tidak tersedia KBBI atau akses daring, guru bisa memanfaatkan teks pendamping lain yang menyediakan penjelasan kata, seperti buku pelajaran lain yang menyertakan glosarium atau kata kunci yang relevan.

Peserta didik mencari kata-kata yang ada dalam teks atau mencocokkan kata baru dengan daftar kata yang sudah disiapkan oleh guru dalam buku panduan.

6. Penugasan Rumah Menggunakan KBBI Daring

Jika akses internet tidak tersedia di sekolah, guru dapat memberikan tugas rumah yang meminta peserta didik untuk mencari arti kata menggunakan KBBI daring di rumah mereka.

Untuk peserta didik yang tidak memiliki akses internet di rumah, guru bisa memberikan tugas menggunakan kamus cetak atau meminta mereka mencari alternatif sumber belajar lainnya seperti perpustakaan atau sumber daya lokal yang tersedia.





Aktivitas 8

Berlatih sambil Bermain

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan “Peta Petualangan Kata” atau menugaskan peserta didik secara berkelompok untuk menyiapkan kamus (cetak atau daring).
2. Peserta didik ditugaskan mencari arti lima kata spesifik yang dicetak tebal (lebat, harum, terjal, gemuruh, licin) dalam teks menggunakan kamus.
3. Guru dapat memberikan waktu terbatas untuk menyelesaikan pencarian (permainan).
4. Kelompok yang selesai tercepat dan paling akurat dalam mencari arti kata adalah pemenangnya.
5. Sebagai pengayaan, peserta didik diminta membuat kalimat dari kata-kata yang berhasil mereka temukan.
6. Rubrik ini digunakan untuk menilai kemampuan menemukan, memahami, dan mencari makna kata baru (digunakan untuk **Aktivitas 5, 6, 7, 8**).

Tabel 2.9 Keterampilan Kosakata dan Penggunaan Kamus

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kemampuan Menggunakan Kamus	Mampu menggunakan kamus secara efisien, cepat, dan memverifikasi maknanya.	Mampu menggunakan kamus secara mandiri untuk mencari kata.	Mampu menggunakan kamus dengan petunjuk yang jelas.	Tidak mampu menggunakan kamus (cetak/daring) secara mandiri.
2	Ketepatan Arti Kata	Semua arti kata yang dicari/ditulisakan sudah benar dan akurat.	Sebagian besar (75%–90%) arti kata yang ditemukan sudah benar.	Sekitar 50% arti kata yang ditemukan benar.	Sebagian besar arti kata yang ditemukan salah atau tidak relevan.
3	Pengidentifikasian Kosakata	Mampu mengidentifikasi semua kosakata baru dan memahami konteksnya dalam kalimat.	Mampu mengidentifikasi sebagian besar kosakata baru yang relevan.	Hanya mengidentifikasi beberapa kosakata baru yang sangat umum.	Tidak mampu mengidentifikasi kosakata baru dalam teks.



Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik:** Peserta didik sangat terampil dalam mengidentifikasi kata baru, mampu menggunakan kamus secara efisien, dan memahami makna kata sepenuhnya.
- 3 = **Baik:** Peserta didik mampu mencari arti kata secara mandiri dan hasilnya sebagian besar akurat.
- 2 = **Cukup:** Peserta didik memerlukan bantuan saat menggunakan kamus dan hasil pencarian maknanya masih perlu dikoreksi.
- 1 = **Kurang:** Peserta didik belum menguasai teknik dasar pencarian kata di kamus.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$

Subbab C: Perasaanku

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Mengekspresikan dan menceritakan perasaan atau emosi diri.
-  Menceritakan kembali isi teks argumentasi menggunakan kata-kata sendiri di depan kelas.
-  Menggunakan ekspresi dan intonasi yang sesuai saat bercerita.
-  Bermain peran dengan menyusun dan mengucapkan percakapan yang berisi pendapat.
-  Menyampaikan pendapat (setuju/tidak setuju) secara lisan dengan intonasi yang sesuai.

Tabel 2.10 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Aku Bercerita	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 2. Perasaanku	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.
Aktivitas 3. Menceritakan	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 4. Bermain Peran	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 5. Berdiskusi Bersama Teman	Memahami	Menanamkan nilai-nilai moral.
Aktivitas 6. Pendapatku	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 7. Menyampaikan Alasan	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.

Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Aku Bercerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan atau meminta peserta didik menyiapkan kartu-kartu karakter emosi (senang, sedih, marah, takut, gembira, kecewa, dll.).
2. Setiap peserta didik mengambil satu kartu emosi secara acak.
3. Peserta didik diminta menceritakan sebuah kejadian nyata atau imajinasi yang membuat mereka merasakan emosi sesuai kartu yang diambil.
4. Guru meminta peserta didik lain menebak emosi yang diceritakan.
5. Guru menekankan pentingnya intonasi dan ekspresi wajah saat bercerita.



Aktivitas 2

Perasaanku

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menampilkan ilustrasi gambar anak yang sedang menangis atau sedih (sesuai ilustrasi di buku).
2. Peserta didik diminta mengamati gambar tersebut dan menceritakan sesuatu yang mungkin sedang terjadi pada anak di gambar.
3. Peserta didik diminta menyampaikan perasaan mereka sendiri jika berada dalam situasi tersebut.
4. Guru memimpin diskusi tentang penyebab emosi tersebut dan solusi sederhana yang bisa diberikan.



5. Guru mengajak peserta didik untuk menghubungkan emosi dengan alasan di baliknya.



Aktivitas 3

Menceritakan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca teks yang berjudul “Menjaga Kebersihan” secara cermat.
2. Guru meminta beberapa peserta didik secara bergantian menceritakan kembali isi teks tersebut dengan menggunakan kata-kata sendiri.
3. Guru menekankan agar peserta didik menggunakan ekspresi dan intonasi yang sesuai saat bercerita di depan kelas.
4. Peserta didik lain menyimak dan memberikan umpan balik tentang kejelasan cerita dan kesesuaian intonasi.

Rubrik ini digunakan untuk menilai kemampuan menyampaikan perasaan, menceritakan kembali teks, dan kesesuaian intonasi (digunakan untuk **Aktivitas 1, 2, 3**).

Tabel 2.11 Rubrik Keterampilan Menyampaikan Emosi dan Menceritakan Kembali

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kejelasan Cerita/Pesan	Cerita/pesan disampaikan sangat jelas, runtut, dan terperinci.	Cerita/pesan disampaikan dengan jelas dan runtut.	Cerita/pesan cukup jelas, tetapi tidak runtut.	Cerita/pesan tidak jelas dan sulit dipahami.
2	Kesesuaian Ekspresi dan Intonasi	Ekspresi dan intonasi sangat tepat, meyakinkan, dan menghidupkan cerita.	Ekspresi dan intonasi sesuai dengan cerita/ emosi yang disampaikan.	Ekspresi sedikit bervariasi, intonasi kurang sesuai dengan emosi.	Ekspresi kaku, intonasi monoton, dan suara terlalu pelan.
3	Keterkaitan Emosi/Alasan	Emosi sangat sesuai dan alasan/kejadian yang mendasari sangat kuat dan relevan.	Emosi yang disampaikan didukung oleh alasan/ kejadian yang logis.	Emosi ada, tetapi alasan/ kejadian yang mendukungnya kurang kuat.	Emosi yang disampaikan tidak ada kaitannya dengan alasan/ kejadian.



Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik**: Peserta didik mampu menceritakan kembali dengan sangat jelas, ekspresif, dan didukung intonasi yang tepat.
- 3 = **Baik**: Peserta didik mampu menceritakan kembali dengan jelas, meskipun sesekali kehilangan fokus emosi.
- 2 = **Cukup**: Peserta didik memerlukan bimbingan untuk mengatur intonasi dan menyampaikan cerita secara runtut.
- 1 = **Kurang**: Peserta didik kesulitan menyampaikan pesan dan ekspresi emosi tidak sesuai.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$



Aktivitas 4

Bermain Peran

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil (3—4 orang).
2. Guru memberikan skenario situasi (membuang sampah ke tempatnya, menyapu ruang kelas, dan menghapus papan tulis).
3. Setiap kelompok menulis dialog singkat yang mencerminkan situasi tersebut, memastikan dialog tersebut memuat kalimat pendapat dan alasan.
4. Setiap kelompok diminta melakukan permainan peran di depan kelas.
5. Guru dan peserta didik lain memberikan apresiasi dan umpan balik terhadap dialog yang digunakan.



Aktivitas 5

Berdiskusi Bersama Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memfasilitasi diskusi tentang buku (cerita/komik) yang paling disukai oleh setiap peserta didik.
2. Peserta didik secara berpasangan atau berkelompok berbagi cerita tentang judul buku/komik yang disukai dan alasan menyukainya.
3. Guru mengawasi jalannya diskusi dan memastikan setiap peserta didik mengemukakan alasan yang jelas.



4. Guru meminta beberapa kelompok menuliskan hasil diskusinya tentang alasan-alasan yang paling kuat.



Aktivitas 6

Pendapatku

Tahapan pembelajaran pada aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya kalimat pembuka saat menyampaikan pendapat.

Kalimat pembuka pendapat (pilih salah satu)

- Menurutku, ...
- Menurut saya, ...
- Bagiku, ...
- Pendapatku adalah ...
- Aku berpikir bahwa ...
- Aku merasa ...
- Menurut pendapatku, ...
- Aku lebih suka ... karena ...
- Aku setuju bahwa ...
- Aku kurang setuju kalau ...
- Yang paling baik menurutku adalah ...
- Sebaiknya, ...
- Menurutku, seharusnya ...
- Setelah membaca/menonton ..., aku berpendapat ...
- Di sekolah, menurutku ... itu penting karena ...

2. Guru memberikan kata kunci wajib yang harus digunakan: “Saya suka, “Menurut saya,” atau “Saya setuju/tidak setuju”.
3. Guru memberikan topik-topik pemicu (misalnya, berolahraga setiap hari, jajan di luar sekolah, atau bangun pagi).
4. Setiap peserta didik menyusun satu kalimat pendapat tentang topik tersebut, diucapkan secara lisan di depan kelas atau di dalam kelompok.



Aktivitas 7

Menyampaikan Alasan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Aktivitas ini merupakan kelanjutan dari Aktivitas 6.
2. Guru meminta peserta didik menyusun kalimat pendapat yang disertai alasan secara utuh (misalnya, “Menurut saya, bangun pagi itu sulit karena saya terbiasa bergadang”).



3. Peserta didik dapat melakukan percakapan berpasangan yang berisi pendapat setuju/tidak setuju tentang topik tertentu dan diakhiri dengan alasan yang kuat.
4. Guru mengapresiasi kemampuan peserta didik dalam menyusun argumen lisan yang lengkap.
5. Rubrik ini digunakan untuk menilai kemampuan berargumen lisan, bekerja sama, dan bermain peran (digunakan untuk **Aktivitas 4, 5, 6, 7**).

Tabel 2.12 Rubrik Keterampilan Mengemukakan Pendapat dan Bermain Peran

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kejelasan Pendapat	Pendapat disampaikan sangat jelas, kuat, dan langsung pada inti bahasan.	Pendapat disampaikan dengan jelas dan lugas tentang topik yang dibahas.	Pendapat ada, tetapi masih samar-samar atau kurang fokus.	Pendapat yang disampaikan tidak jelas atau tidak ada.
2	Kekuatan dan Kelengkapan Alasan	Memberikan alasan yang sangat kuat, terperinci, dan mampu memengaruhi pendengar.	Memberikan alasan yang logis dan relevan untuk menguatkan pendapat.	Memberikan alasan, tetapi tidak logis atau tidak mendukung pendapatnya.	Tidak memberikan alasan sama sekali untuk mendukung pendapat.
3	Kolaborasi (Bermain Peran/ Diskusi)	Sangat aktif, memimpin inisiatif, dan dialog/diskusi berjalan sangat lancar.	Berpartisipasi aktif, bekerja sama, dan menghargai peran teman.	Berpartisipasi, tetapi sering bergantung kepada teman dan kurang inisiatif.	Pasif, tidak berkontribusi, dan mengganggu jalannya aktivitas.
4	Sikap Saat Berbicara	Berbicara dengan penuh percaya diri, volume optimal, dan menunjukkan sikap menghargai.	Berbicara dengan percaya diri, volume jelas, dan bersikap santun.	Suara cukup jelas, tetapi sikap masih terlihat ragu-ragu.	Suara terlalu pelan, tidak menjaga kontak mata, dan kurang santun.

Kriteria Penilai

4 = **Sangat Baik:** Peserta didik mampu menyusun dan menyampaikan argumen lisan yang sangat kuat, bekerja sama secara efektif, dan menunjukkan sikap percaya diri.



- 3 = **Baik**: Peserta didik mampu menyampaikan pendapat dengan alasan yang jelas dan berinteraksi secara aktif.
- 2 = **Cukup**: Peserta didik memahami instruksi, tetapi memerlukan dorongan untuk berbicara dan alasannya masih lemah.
- 1 = **Kurang**: Peserta didik kesulitan merumuskan pendapat dan alasan, serta pasif dalam kelompok.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$

Subbab D: Kamus Buatanku

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menulis kalimat singkat yang mengandung kata bermakna denotatif yang ditemukan di kamus.
-  Melengkapi kalimat rumpang untuk menyampaikan pendapatnya.
-  Menulis teks argumentasi sederhana (2—3 kalimat) tentang topik tertentu.
-  Membuat kamus sederhana (kata dan arti denotatif) secara mandiri.
-  Membuat poster sederhana dengan menuliskan nama kegiatan dan alasannya.

Tabel 2.13 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 2

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Menulis Kalimat Singkat	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 2. Bahas Bahasa	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3. Menulis Makna Kata	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 4. Membuat Kamus Sederhana	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 5. Pilih dan Jelaskan	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 6. Melengkapi Kalimat Rumpang	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 7. Menulis Teks Sederhana	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.
Aktivitas 8. Poster Karyaku	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata.



Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Menulis Kalimat Singkat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Peserta didik membaca teks “Menanam Pohon” (atau teks pemicu lain).
2. Peserta didik diminta mencari arti kata yang dicetak tebal (berteduh, sejuk, indah) menggunakan kamus (cetak/daring).
3. Guru menjelaskan bahwa kata-kata tersebut harus digunakan sesuai makna maknanya sebenarnya.
4. Peserta didik membuat satu kalimat untuk setiap kata yang ditemukan artinya.
5. Guru memeriksa kalimat peserta didik untuk memastikan ketepatan penggunaan kata.



Aktivitas 2

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memimpin sesi mengingat kembali (reviu) tentang makna denotatif (makna yang sebenarnya atau lugas).
2. Guru memberikan contoh perbedaan antara makna denotatif dan makna kias/konotatif.

Denotatif = makna sebenarnya (lugas).
Kata dipakai sesuai arti kamus/apa adanya.



Konotatif = makna kiasan (ada rasa/penilaian).
Kata memberi makna tambahan/tautan perasaan, bukan arti sebenarnya.

3. Guru menekankan bahwa kata-kata dalam teks argumentasi sebaiknya digunakan dalam makna denotatif agar pesan tersampaikan jelas.

Contoh

Denotatif : "Adi melihat bintang di langit malam."

Konotatif : "Sinta adalah bintang kelas."
(siswa yang berprestasi)

Denotatif : "Ibu membeli bunga mawar di pasar."

Konotatif : "Nia jadi bunga panggung."
(orang yang paling menarik/perhatian)

Denotatif : "Aku pulang ke rumah jam dua."

Konotatif : "Sekolah adalah rumah kedua."
(tempat yang nyaman seperti rumah)



Aktivitas 3

Menulis Makna Kata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memberikan daftar kata-kata baru yang relevan dengan bab ini (misalnya, berpendapat, emosi, berdiskusi, argumen).
2. Peserta didik secara mandiri mencari makna denotatif dari kata-kata tersebut menggunakan KBBI Daring.
3. Peserta didik menuliskan kata dan maknanya di buku tulis.
4. Guru memastikan semua peserta didik sudah menemukan makna yang benar.



Aktivitas 4

Membuat Kamus Sederhana

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengaitkan ke kegiatan sebelumnya (mencari arti kata) dan menjelaskan bahwa ini proyek pembuatan kamus sederhana.
2. Guru menunjukkan alat-bahan seperti kertas/kartu, pensil-spidol-pensil warna, gunting, dan lem.



3. Guru memandu pemilihan kosakata: 10—20 kata emosi (bahagia, sedih, marah, takut, bangga, malu, cemas, tenang, kesal, terkejut) dan boleh menambah kata lain.
4. Guru membimbing cara mencari arti kata pada kamus.
5. Guru mengingatkan penyusunan A—Z.
6. Guru memberikan contoh panduan tabel pada Buku Siswa.
7. Guru mengarahkan menghias kamus (gambar ekspresi/ilustrasi) dan membuat sampul (judul, nama, tanggal).
8. Guru memandu penyusunan dan penjiilidan sederhana menjadi buku kecil.
9. Guru memberi umpan balik cepat dan, bila waktu ada, fasilitasi presentasi/galeri singkat.

Catatan: Aktivitas dapat dilanjutkan sebagai proyek di rumah dengan pendampingan orang tua.

Rubrik ini digunakan untuk menilai hasil karya proyek akhir (Kamus Sederhana dan Poster) dan kemampuan presentasi (digunakan untuk **Aktivitas 4 dan 8**).

Tabel 2.14 Rubrik Keterampilan Proyek dan Kreativitas

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Kelengkapan Unsur Karya	Semua unsur karya terpenuhi dengan sangat baik, terperinci, dan sesuai standar yang diminta.	Semua unsur karya (kata, arti, gambar/ alasan) terpenuhi dengan baik.	Unsur dasar karya terpenuhi 50%–75%, tetapi ada bagian yang hilang (misalnya: tidak ada arti kata).	Karya tidak lengkap (kurang dari 50% unsur terpenuhi) atau tidak sesuai instruksi.
2	Kreativitas dan Estetika	Karya sangat rapi, desain menonjol, dan menunjukkan kreativitas tinggi serta unik.	Karya rapi, menarik, dan menunjukkan kreativitas yang baik dalam ilustrasi atau desain.	Karya cukup rapi, tetapi desain atau ilustrasi kurang menarik.	Karya tidak rapi dan tidak ada unsur kreativitas.
3	Kesesuaian Isi (Logika Argumen)	Makna kata/ alasan sangat akurat dan konsisten dengan	Makna kata/ alasan akurat dan mendukung tujuan karya	Makna kata/ alasan cukup jelas, tetapi ada sedikit ketidakakuratan.	Makna kata/ alasan yang ditulis salah atau tidak



No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
		tujuan persuasif karya.	(argumen/informasi).		masuk akal.
4	Presentasi (Khusus Aktivitas 8)	Presentasi sangat jelas, meyakinkan, dan mampu menjawab pertanyaan dengan lugas.	Presentasi dilakukan dengan jelas, percaya diri, dan suara terdengar oleh semua audiens.	Presentasi dilakukan, tetapi ragu-ragu dan tanpa kontak mata.	Makna kata/ alasan yang ditulis salah atau tidak masuk akal.

Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik:** Peserta didik menghasilkan karya yang menonjol dan akurat isinya serta mampu mempresentasikan argumennya secara persuasif dan percaya diri.
- 3 = **Baik:** Peserta didik menyelesaikan proyek dengan lengkap dan rapi serta mampu mempresentasikan isinya dengan baik.
- 2 = **Cukup:** Peserta didik menyelesaikan proyek, tetapi kualitasnya kurang maksimal dan presentasinya masih membutuhkan dorongan.
- 1 = **Kurang:** Peserta didik tidak menyelesaikan proyek atau hasil karyanya tidak memenuhi kriteria minimal.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{16} \times 100$$



Aktivitas 5

Pilih dan Jelaskan

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan empat set kartu gambar yang berisi pilihan kontras (misalnya, pantai/gunung, kucing/anjing).
2. Peserta didik diminta memilih satu gambar dari setiap set kartu.
3. Untuk setiap pilihan, peserta didik harus menjelaskan alasan mereka memilihnya (secara lisan atau tertulis).
4. Guru memimpin diskusi dan menekankan bahwa di balik setiap pilihan harus ada alasan yang logis.





Aktivitas 6

Melengkapi Kalimat Rumpang

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Peserta didik membaca teks “Manfaat Berolahraga”.
2. Peserta didik diminta melengkapi kalimat rumpang yang tersedia, yang terstruktur sebagai kalimat argumentasi:
“Menurut saya, [topik] adalah ... karena ...”.
3. Guru memeriksa kelengkapan kalimat dan memastikan kalimat tersebut memuat pendapat dan alasan yang logis.
4. Guru membantu peserta didik menulis pendapat yang jelas dan alasan yang logis dengan pola:
“Menurut saya, [topik] adalah ... karena ...”.
5. Guru menguatkan kebiasaan berbahasa baik (pilihan kata denotatif, ejaan, huruf kapital, tanda baca) secara ramah-anak.
6. Guru mendorong peserta didik untuk mereviu bagian yang sudah tepat dan bagian yang perlu diperbaiki.



Aktivitas 7

Menulis Teks Sederhana

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memberikan beberapa pilihan topik yang relevan (misalnya, pentingnya sayur, kegiatan yang disukai).
2. Peserta didik memilih satu topik dan menulis teks argumentasi sederhana (2—3 kalimat).
3. Teks harus memuat pendapat utama dan alasan pendukung yang jelas.
4. Guru mengoreksi tulisan, terutama pada aspek struktur argumen dan penggunaan kata denotatif.

Pembelajaran Berdiferensiasi

- Pada Aktivitas 7, peserta didik menulis argumen 2—3 kalimat dengan urutan pendapat–alasan–contoh/penegasan menggunakan kata denotatif dan penghubung seperti “karena/oleh karena itu”. Guru menyiapkan topik yang dekat dengan peserta didik beserta visual dan kartu kata, lalu memodelkan teks singkat sebelum peserta didik berpasangan menyampaikan ide dan menulis.



- Peserta didik merapikan kalimat acak dan memilih penghubung. Peserta didik yang mahir menulis sendiri dan boleh menambah ajakan atau sanggahan. Produk bisa berupa kartu argumen, komik tiga panel, atau rekaman singkat yang lalu ditulis.

Rubrik ini digunakan untuk menilai kemampuan menulis kalimat/teks sederhana dan penerapan makna kata (digunakan untuk **Aktivitas 1, 3, 6, 7**).

Tabel 2.15 Rubrik Keterampilan Menulis Argumentasi dan Kebahasaan

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Struktur Argumen	Menulis pendapat yang jelas dan didukung dua alasan atau lebih yang kuat.	Menulis pendapat dan satu alasan yang jelas.	Hanya menulis pendapat tanpa alasan yang jelas.	Tidak ada pendapat atau alasan yang tertulis.
2	Ketepatan Makna Denotatif	Makna kata akurat, dan kata digunakan secara sangat efektif dalam kalimat.	Makna kata dan penggunaan dalam kalimat sudah tepat sesuai makna denotatif.	Makna kata yang ditulis cukup akurat, tetapi penggunaan dalam kalimat kurang tepat.	Terdapat banyak kesalahan dalam penulisan makna kata atau penggunaan kata.
3	Kerapian dan Ejaan	Tulisan sangat rapi serta, ejaan, dan tanda baca sudah benar semua.	Tulisan rapi, dan ejaan serta tanda baca sebagian besar benar.	Tulisan cukup rapi, terdapat beberapa kesalahan ejaan.	Tulisan tidak rapi, sulit dibaca, dan banyak kesalahan ejaan/ tanda baca.

Kriteria Penilai

- 4 = **Sangat Baik**: Peserta didik mampu menulis argumen dengan sangat jelas dan logis serta terampil menggunakan kata bermakna denotatif dengan tata bahasa yang benar.
- 3 = **Baik**: Peserta didik mampu menulis pendapat yang disertai alasan yang jelas, meskipun penulisan tata bahasanya masih perlu sedikit koreksi.
- 2 = **Cukup**: Peserta didik dapat menulis kalimat, tetapi kesulitan menyusun argumen yang logis dan perlu bimbingan dalam penggunaan makna kata.
- 1 = **Kurang**: Peserta didik kesulitan menyusun kalimat efektif dan belum memahami konsep makna denotatif.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$





Aktivitas 8

Poster Karyaku

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan proyek poster tentang kegiatan yang disukai. Poster tersebut bertujuan mempersuasi pembaca. Misalnya, "Ayo, bermain sepeda!".
2. Guru menunjukkan beberapa gambar pilihan kegiatan.
3. Guru meminta peserta didik memilih satu kegiatan yang disukai.
4. Guru membimbing peserta didik menggambar kegiatan yang dipilih di kertas.
5. Guru mengingatkan memberi warna agar poster menarik.
6. Guru membimbing menulis judul/nama kegiatan dan alasan di poster (kalimat ajakan singkat, tanda baca tepat).
7. Guru berkeliling memberi umpan balik saat peserta didik bekerja.
8. Guru memfasilitasi presentasi singkat setiap peserta didik di depan kelas.
9. Guru memberi apresiasi dan catatan perbaikan seperlunya.



G. Sumatif

Asesmen Sumatif Bab 2 dapat dilakukan dengan menggunakan uji kompetensi tertulis (pilihan ganda dan isian singkat) yang berfokus pada pemahaman teks argumentasi dan kosakata.

Tabel 2.16 Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 2

Tipe Soal	Skor	Deskripsi Kriteria
Pilihan ganda dan isian singkat	10	$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Guru juga dapat melakukan asesmen sumatif lainnya, misalnya dengan menggunakan aktivitas yang terdapat pada Buku Siswa. Sebagai contoh, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali teks argumentasi dan menyampaikan pendapat pribadi di depan kelas (seperti Presentasi



Poster/Proyek Akhir). Berikut ini contoh pedoman pemberian skor dengan menggunakan rubrik kinerja.

Tabel 2.17 Contoh Pedoman Penskoran

No.	Aspek Penilaian Kinerja Lisan	Skor	Deskripsi
1	Kejelasan Pendapat dan Alasan	4	Sangat Baik: Menyampaikan pendapat yang sangat jelas serta didukung alasan logis dan persuasif.
		3	Baik: Pendapat jelas, didukung alasan, tetapi kurang persuasif.
		2	Cukup: Pendapat kurang jelas, alasan lemah atau tidak relevan.
		1	Kurang: Tidak mampu merumuskan pendapat dan alasan.
2	Intonasi dan Ekspresi	4	Sangat Baik: Intonasi tepat, volume jelas, dan ekspresi menghidupkan argumen.
		3	Baik: Intonasi dan volume jelas, ekspresi cukup mendukung.
		2	Cukup: Intonasi monoton, volume terlalu pelan.
		1	Kurang: Berbicara sangat pelan dan tidak ada ekspresi.
3	Penguasaan Materi/ Konteks	4	Sangat Baik: Menguasai materi presentasi sepenuhnya dan mampu menjawab pertanyaan.
		3	Baik: Menguasai sebagian besar materi, tetapi ragu-ragu saat ditanya.
		2	Cukup: Hanya menguasai inti materi dan memerlukan bimbingan.
		1	Kurang: Tidak menguasai materi sama sekali.

Kriteria Penilaian:

4 = Sangat Baik	3 = Baik	2 = Cukup	1 = Kurang
-----------------	----------	-----------	------------





H. Kunci Jawaban

Subbab A: Kegemaranku

- **Aktivitas 1 Simak dengan Bijak**

1. Membaca buku.
2. Karena membaca buku dapat membuatnya pintar, melatih cara berpikir, dan tidak membuat mata cepat lelah.
3. Menonton TV terlalu lama dapat membuat mata cepat lelah.
4. Jawaban disesuaikan dengan pendapat peserta didik (ya/tidak).
5. Jawaban disesuaikan dengan alasan pribadi peserta didik (misalnya: menambah pengetahuan, ceritanya seru, atau membuat saya rileks).

- **Aktivitas 2 Bertukar Cerita**

Jawaban disesuaikan dengan kegemaran peserta didik. misalnya:

Nama : Bima

Kegiatan : bermain sepak bola

Alasan : karena olahraga membuat badan sehat dan ia suka kerja sama.

- **Aktivitas 3 Menyimak Pendapat Teman**

1. Sepak bola.
2. Olahraga yang seru, bisa bekerja sama dengan tim, juga bisa berlari di lapangan.
3. Melatih napas dan menggerakkan seluruh tubuh. Apalagi kalau cuaca panas, renang bisa membuat badan menjadi segar.
4. Ingin mencoba berenang.

Jawaban untuk soal nomor 5—6 disesuaikan dengan pendapat peserta didik dan alasannya.

- **Aktivitas 4 Simak dan Lakukan**

1. Respons fisik yang tepat terhadap setiap pernyataan.
2. Alasan logis yang mendukung posisi (Contoh: "Saya setuju karena ..." atau "Saya tidak setuju karena ...").



- **Aktivitas 5 Menyimak Cerita Seru**

1. Sedih sekali, hampir menangis.
(Boleh: sedih/cemas/panik karena pensilnya hilang)
2. Safa menunduk malu dan meminta maaf saat mengembalikan pensil.
(Kata kunci: menunduk malu, berkata “maaf”)
3. Saya akan menenangkan diri, memaafkan Safa, lalu mengingatkan agar meminta izin dulu sebelum meminjam.
4. Jawaban pribadi, contoh:
 - Pernah, karena merasa bersalah. Sekarang saya selalu minta izin.
 - Tidak pernah, karena tidak sopan meminjam tanpa izin.

- **Aktivitas 6 Mengingat Cerita Bersama Teman**

Aktivitas ini adalah tindak lanjut dari Aktivitas 5 dan berfokus pada moral cerita.

Judul Cerita: *Pensil Warna Kesayangan*

Pesan Cerita: Kita harus meminta izin sebelum meminjam barang teman. Jika salah, jujur dan minta maaf serta segera mengembalikan barang. Teman yang baik memaafkan dan menasihati dengan sopan.

- **Aktivitas 7 Dengar dan Pahami**

1. Permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu kala (atau yang dimainkan turun-temurun).
2. Petak umpet, gobak sodor, engklek
3. Manfaatnya: membuat tubuh banyak bergerak sehingga sehat dan kuat, melatih kerja sama/kebersamaan, serta membuat suasana ramai dan gembira.

- **Aktivitas 8 Berdiskusi Bersama Teman**

Sekarang permainan tradisional jarang dimainkan.
Contoh: petak umpet, gobak sodor, engklek.

- Manfaat: membuat tubuh banyak bergerak → sehat dan kuat; melatih kerja sama/kekompakan.
- Dampak dan sikap: membuat suasana ramai dan gembira; karena itu perlu dilestarikan.



Subbab B: Petualangan Kata

• Aktivitas 2 Bahas Bahasa

Ide pokok adalah gagasan utama atau inti dari sebuah teks.

Ide pendukung adalah gagasan yang memperjelas ide pokok dalam sebuah teks. Dalam argumen, ide pokok adalah pendapat utama. Ide pendukung adalah alasan dan contoh yang menguatkan.

• Aktivitas 3 Baca dan Temukan

Pesan penting: Menggambar itu menyenangkan dan bermanfaat; lewat menggambar Luna bisa menyalurkan ide, merasa tenang/bahagia, dan melatih imajinasi.

Ide pokok: Luna sangat suka menggambar karena kegiatan itu menyenangkan dan bermanfaat.

Ide pendukung:

- Dapat menuangkan ide di atas kertas.
- Bisa menggambar pemandangan, binatang, atau tokoh kartun.
- Merasa tenang dan bahagia saat menggambar.
- Seperti sedang bercerita lewat gambar.
- Melatih tangan dan imajinasi.

• Aktivitas 8 Berlatih sambil Bermain

lebat: banyak; rapat

harum: berbau sedap; wangi

terjal: curam; tegak lurus

gemuruh: bunyi berderu-deru

licin: permukaan halus; mudah tergelincir

Subbab C: Perasaanku

• Aktivitas 2 Perasaanku

Identifikasi emosi yang tepat (misalnya: sedih atau kecewa) dan satu alasan logis di baliknya (misalnya: mainannya rusak atau dia terjatuh).



Aku melihat seorang anak perempuan menangis karena bonekanya rusak. **Jika aku mengalami kejadian seperti itu, aku merasa** sedih dan kecewa. Aku akan menarik napas dan menenangkan diri. Lalu aku meminta bantuan Ibu atau Ayah untuk memperbaiki boneka, misalnya, dijahit atau dilem. Setelah itu aku berjanji merawat mainanku lebih hati-hati. Jika hal itu terjadi pada temanku, aku menghiburnya dan menawarkan bantuan.

• **Aktivitas 3 Menceritakan**

Menceritakan kembali inti pesan tentang pentingnya menjaga kebersihan dengan urutan yang runtut dan bahasa sendiri (jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik).

Versi singkat (3—4 kalimat)

Menjaga kebersihan itu penting agar kita sehat dan nyaman. Jika lingkungan kotor, kuman bisa menyebabkan penyakit. Rumah dan sekolah harus dijaga kebersihannya, misalnya dengan membuang sampah pada tempatnya. Karena itu, menjaga kebersihan adalah kewajiban semua orang.

Versi lengkap (6—7 kalimat)

Kebersihan membuat hidup kita lebih sehat dan nyaman. Bila lingkungan kotor, banyak kuman yang dapat menimbulkan penyakit. Rumah dan sekolah adalah tempat yang harus kita jaga karena kita beraktivitas di sana setiap hari. Salah satu caranya adalah membuang sampah pada tempatnya. Dengan begitu, lingkungan tidak kotor dan tidak bau. Kita akan betah belajar dan tinggal. Jadi, menjaga kebersihan merupakan kewajiban setiap orang.

Tips ekspresi dan intonasi:

tegas saat mengucapkan “penting” dan “kewajiban”, hangat saat menyebut “sehat” dan “nyaman”, jeda singkat setelah tiap kalimat.

Subbab D: Kamus Buatanku

• **Aktivitas 1 Menulis Kalimat Singkat**

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

Kata: berteduh

- Arti kata: berada di tempat yang terlindung dari panas atau hujan.
- Kalimat: Kami berteduh di bawah pohon saat matahari terik.



Kata: sejuk

- Arti kata: tidak panas; terasa dingin dan nyaman.
- Kalimat: Udara menjadi sejuk karena banyak pohon.

Kata: indah

- Arti kata: cantik; enak dipandang.
- Kalimat: Taman terlihat indah dengan pohon dan bunga-bunga.

• Aktivitas 2 Bahas Bahasa

Penjelasan: Makna denotatif adalah makna yang sebenarnya atau lugas, bukan makna kiasan atau perumpamaan.

Contoh makna denotatif dari kata pada tugas sebelumnya (teks “Menanam Pohon”):

- **berteduh:** berada di tempat yang terlindung dari panas atau hujan.
- **sejuk:** tidak panas; terasa dingin dan nyaman.
- **indah:** enak dipandang; cantik.
(Boleh ditambah: akar = bagian tumbuhan di tanah yang menyerap air; menanam = menaruh benih/bibit ke tanah agar tumbuh.)

• Aktivitas 3 Menulis Makna Kata

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

- **Udara** – gas yang kita hirup untuk bernapas.
- **Berteduh** – berada di tempat yang terlindung dari panas atau hujan.
- **Akar** – bagian tumbuhan di dalam tanah yang menambat pohon dan menyerap air.
- **Sejuk** – tidak panas; terasa dingin dan nyaman.
- **Indah** – enak dipandang; cantik.

• Aktivitas 4 Membuat Kamus Sederhana

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

No.	Kata	Arti Kata	Gambar Ekspresi (contoh)
1	bahagia	perasaan sangat senang	wajah tersenyum lebar
2	bangga	merasa puas/lega atas diri atau teman	dada tegak, jempol ke atas



No.	Kata	Arti Kata	Gambar Ekspresi (contoh)
3	cemas	khawatir akan sesuatu	alis berkerut, keringat kecil
4	kesal	jengkel karena terganggu	mulut manyun, tangan menyilang
5	malu	tidak nyaman karena dilihat/berbuat salah	pipi memerah, menunduk
6	marah	emosi tidak suka yang kuat	alis menurun, mulut cemberut
7	sedih	hati susah/berduka	air mata, bibir melengkung ke bawah
8	takut	merasa ngeri/waswas	mata membesar, tangan menutup mulut
9	tenang	damai, tidak panik	mata terpejam, napas dalam
10	terkejut	kaget karena sesuatu tiba-tiba	mulut terbuka, bahu terangkat

Judul: Kamus Emosi Kelasku

Dibuat oleh: (Nama Peserta Didik)

Tanggal: (Isi sesuai hari ini)

Catatan: gambar ekspresi boleh diganti dengan ikon/emotikon sesuai kreativitas peserta didik.

• Aktivitas 5 Pilih dan Jelaskan

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

Jawaban boleh bervariasi selama memakai kalimat jelas dengan alasan.

- Kartu 1: Gunung
Alasanku: Udaranya sejuk dan pemandangannya indah.
- Kartu 2: Apel
Alasanku: Rasanya renyah dan segar serta menyehatkan.
- Kartu 3: Kucing
Alasanku: Lucu, jinak, dan mudah dirawat.
- Kartu 4: Bola
Alasanku: Bisa dimainkan bersama teman dan membuat badan sehat.



(Alternatif yang juga benar:

- pantai—karena bisa bermain pasir
- pisang—karena manis dan menyenangkan
- anjing—karena setia; boneka—karena bisa diajak bermain peran.)

• Aktivitas 6 Melengkapi Kalimat Rumpang

Jawaban disesuaikan dengan jawaban peserta didik.

Isian rumpang:

"Menurut saya, berolahraga adalah kegiatan yang penting karena membuat tubuh sehat dan bugar." (Boleh juga: "hal yang menyehatkan atau kegiatan yang menyenangkan".)

Contoh pendapat 2—3 kalimat:

Menurut saya, berolahraga itu penting karena membuat tubuh sehat dan kuat. Oleh karena itu, kita perlu berolahraga secara rutin. Berolahraga juga menyenangkan karena bisa dilakukan bersama teman. Dengan olahraga, badan jadi bugar dan semangat belajar.

KUNCI JAWABAN SUMATIF

Pilihan Ganda	Isian Singkat
1. b 4. c	1. tempat sampah 4. di mana
2. c 5. d	2. kerja sama/gotong royong 5. bersama/semua orang
3. c	3. sehat



I. Tindak Lanjut

Untuk menentukan tindak lanjut bagi peserta didik, perlu dilakukan evaluasi berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, baik asesmen formatif maupun sumatif. Bagi peserta didik yang sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, dapat diberikan pengayaan. Sementara bagi peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, perlu



diberikan aktivitas remedial. Guru dapat memberikan alternatif kegiatan pengayaan dan remedial seperti berikut.

1. Pengayaan

Pengayaan diberikan untuk memperdalam pemahaman dan meningkatkan keterampilan aplikasi. Kegiatan ini berfokus pada analisis teks yang lebih kompleks dan keterampilan persuasif.

- Peserta didik diminta mencari teks argumentasi atau editorial pendek dari surat kabar daring (*online*), majalah anak, atau buku pengetahuan.
- Peserta didik mencatat minimal 10 kosakata baru dari teks tersebut dan mencari arti konotatif/kiasan (selain makna denotatif) dari beberapa kata, untuk memperkaya gaya bahasa.
- Peserta didik menganalisis struktur teks (pendapat utama, alasan, dan kesimpulan) dari teks yang ditemukan, lalu menuliskan bantahan atau pendapat tandingan terhadap isi teks tersebut.
- Peserta didik diminta membuat video singkat (30—60 detik) atau podcast di kelas untuk mempersuasi teman-temannya tentang topik yang dianalisis, menggunakan intonasi dan bahasa yang meyakinkan.

2. Remedial

Remedial diberikan untuk membantu peserta didik mencapai Tujuan Pembelajaran dasar. Kegiatan ini menggunakan materi yang lebih sederhana dan pendampingan intensif.

- Peserta didik diberikan teks argumentasi yang sangat sederhana dan pendek (misalnya, teks satu paragraf dengan kalimat yang lugas).



- Guru memberikan pendampingan individual atau kelompok kecil dengan fokus pada satu keterampilan yang belum dikuasai (misalnya, jika kesulitan menemukan ide pokok, guru meminta peserta didik hanya menggarisbawahi kalimat pertama setiap paragraf).
- Guru menyiapkan kartu kosakata yang berisi kata-kata sulit dari Bab 2 (terjal, denotatif, emosi, dsb.). Peserta didik diminta menghafal arti dan membuat kalimat dari kartu tersebut.
- Guru menerapkan tutor teman sebaya (peserta didik yang sudah tuntas akan mendampingi yang belum tuntas) untuk latihan menyampaikan pendapat lisan. Tutor juga dapat menggunakan kartu emosi untuk melatih ekspresi dan intonasi.



J. Refleksi

Refleksi pembelajaran diperlukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran berikutnya. Aktivitas ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru.

1. Refleksi Peserta didik

Guru memandu peserta didik melakukan refleksi yang ada di Buku Siswa. Selain itu, berikut ini beberapa pertanyaan lain yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai bahan refleksi lainnya.

- Apa kejadian penting yang kamu alami saat pembelajaran?
- Bagaimana perasaanmu saat mempelajari Bab 2?
Apakah menyenangkan? Apakah pembelajaran ini penting bagimu?
- Apa manfaat yang kamu dapatkan dalam pembelajaran ini?
- Bagaimana kamu menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari?



2. Refleksi Guru

Berikut ini beberapa inspirasi pertanyaan yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

- Apakah inspirasi di dalam buku panduan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bapak/Ibu?
- Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi untuk mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik?
- Apakah konsep-konsep pembelajaran yang Bapak/Ibu sampaikan sudah relevan dengan pembelajaran yang kontekstual?
- Apa saja rencana perubahan atau inovasi dalam praktik pembelajaran yang akan Bapak/Ibu lakukan?



K. Sumber Belajar

Sumber belajar utama pembelajaran Bab 2 adalah Buku Siswa. Namun, saat ini buku pengayaan tersedia dalam bentuk digital dan dapat diunduh secara cuma-cuma. Guru dapat memperkenalkan buku-buku pengayaan dalam bentuk digital kepada peserta didik dengan cara mengunjungi tautan <https://buku.kemendikdasmen.go.id/>. Selain itu, untuk memperkaya pembelajaran, guru dapat mengajak peserta didik untuk berkunjung ke perpustakaan sekolah. Guru juga dapat mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi, melakukan observasi pustaka, menganalisis teks eksposisi baik di media elektronik maupun media cetak. Berikut beberapa sumber belajar lain yang dapat digunakan guru.

1. Pusat Perbukuan. (2021). *Kelas III Tema 4: Kewajiban dan Hakku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Dapat diakses dari <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/Kelas-III-tema-4-Kewajiban-Dan-Hak-ku>



2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). Struktur dan Kebahasaan Teks Eksposisi (Kelas X Bahasa Indonesia KD 3.4). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dapat diakses dari https://repositori.kemendikdasmen.go.id/21635/1/X_Bahasa-Indonesia_KD-3.4_Final.pdf
3. Lasubu, Kalsum M.Y. (2020). E-modul bahasa Indonesia Kelas X: Teks eksposisi. Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengan Atas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. Dapat diakses dari <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/19420/>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring
untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)

Penulis: S. Nailul Muna Aljamaliah dan Gantino Habibi

ISBN 978-634-00-3323-6 (jil.3 PDF)

Pribadi yang Hebat

BAB





A. Pendahuluan

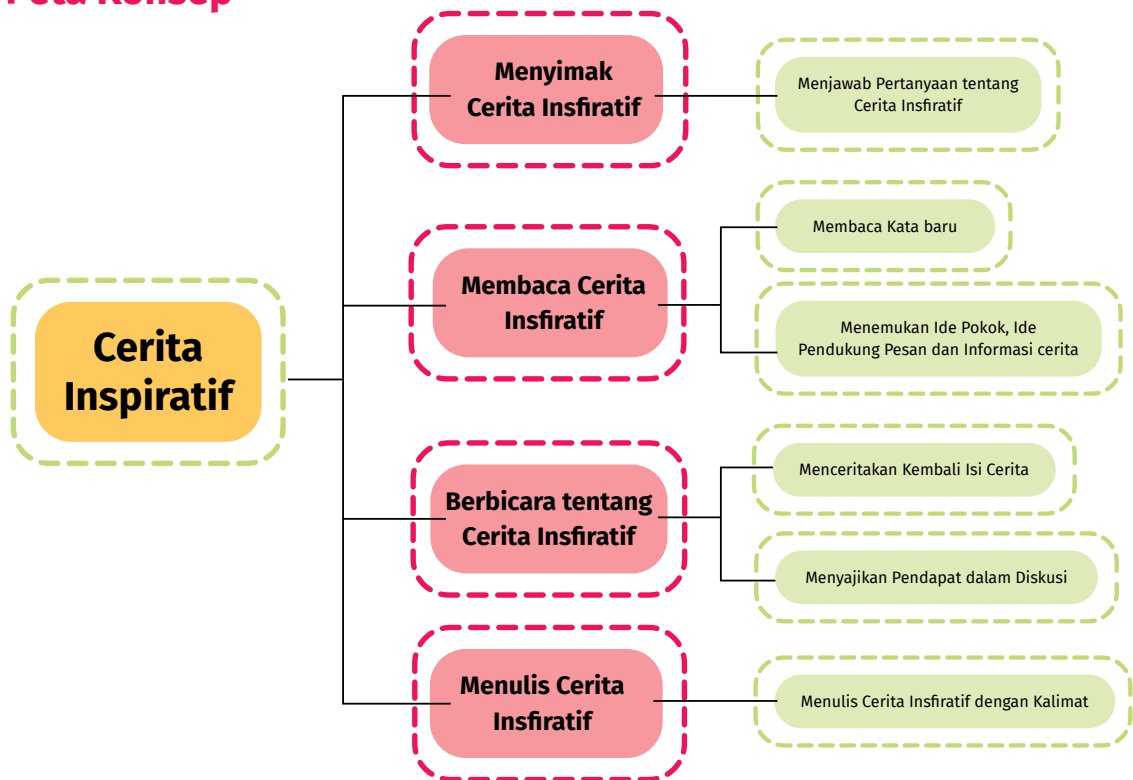
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 3.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 3

Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
1. Memahami isi cerita inspiratif berbentuk teks aural.	- Menyebutkan tokoh, latar, dan peristiwa utama dari cerita inspiratif yang didengar. - Menjawab pertanyaan tentang isi cerita dengan benar.
2. Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk cerita inspiratif.	- Membaca kata-kata baru dengan tepat. - Menggunakan tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!) pada kalimat.
3. Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam cerita inspiratif.	- Menemukan ide pokok dalam cerita inspiratif. - Menemukan ide pendukung dalam cerita inspiratif. - Menuliskan pesan moral atau pelajaran yang dapat diambil dari cerita.
4. Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/ gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan cerita inspiratif.	- Menyampaikan pendapat dengan suara jelas dan intonasi sesuai. - Menggunakan bahasa santun dan sikap tubuh tegap saat menyampaikan pendapat.
5. Menanggapi diskusi tentang cerita inspiratif sederhana sesuai tata cara.	- Mengangkat tangan sebelum berbicara saat diskusi. - Menanggapi pendapat teman dengan sopan tanpa memotong pembicaraan.
6. Menceritakan kembali isi dan/ atau informasi cerita inspiratif yang dibaca, dipirsa, atau didengar.	- Menceritakan kembali isi cerita secara runtut (awal, tengah dan akhir). - Menggunakan kata-kata sendiri saat menceritakan kembali.
7. Menulis cerita inspiratif dengan rangkaian kalimat yang beragam.	- Menulis cerita dengan mencantumkan unsur cerita (tokoh, latar, alur). - Menggunakan variasi kalimat tunggal.



2. Peta Konsep



3. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Materi pada bab ini disampaikan

54 JP (9 minggu x 6 JP)

Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuan di sekolah masing-masing.



B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada pembahasan bab ini, peserta didik diharapkan sudah memiliki bekal keterampilan proses di antaranya peserta didik sudah lancar membaca, mengungkapkan pendapat, mampu menulis dengan baik dan sudah mampu menemukan informasi dan pesan dari pembelajaran pada fase sebelumnya.





C. Kerangka Pembelajaran

Sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, berikut ini kerangka pembelajaran pada Bab 3 “Pribadi yang Hebat”.

1. Praktik Pedagogis

- Pendekatan Inkuiri untuk mendorong berpikir kritis serta menemukan sendiri pengetahuan terdapat pada **Subbab A** Aktivitas 1, 3, dan 7; **Subbab C** Aktivitas 1 dan 6; serta melatih peserta didik menarik kesimpulan terdapat di Subbab D Aktivitas 2.
- *Role Play* dengan terlibat secara langsung terdapat pada **Subbab A** Aktivitas 4.
- *Problem Based Learning* untuk mencoba memecahkan permasalahan terdapat pada **Subbab B** Aktivitas 4; **Subbab C** aktivitas 4; serta melatih analisis data pada **Subbab D** aktivitas 4.
- *Project Based Learning* dengan membuat karya kreatif terdapat pada **Subbab B** Aktivitas 7.

2. Kemitraan Pembelajaran

- Kerja sama antarpeserta didik terdapat pada **Subbab A** Aktivitas 2, 3, 5, 8, dan 10; Subbab B Aktivitas 3, 8, dan 9; serta **Subbab C** Aktivitas 3 dan 5.
- Kerja sama dengan masyarakat terdapat di **Subbab D** Aktivitas 8.

3. Lingkungan Pembelajaran

- Suasana menarik dan ekspresif untuk menciptakan suasana fokus dengan intonasi dan ekspresi menarik terdapat pada **Subbab A** Aktivitas 1 dan 6.
- Kerja kreatif dengan menggunakan kartu kata dan lembar kerja terdapat pada **Subbab B** Aktivitas 2 dan 10.
- Suasana aktif untuk menghidupkan kelas dengan permainan bahasa terdapat pada **Subbab B** Aktivitas 6.
- Kelas kondusif untuk mendukung peserta didik berani bercerita ekspresif terdapat di **Subbab C** aktivitas 2 dan 7.



- Lingkungan belajar interaktif dengan media kartu kalimat untuk mendorong peserta didik bergerak, aktif, dan fokus terdapat di **Subbab D** Aktivitas 2 dan 3.

4. Pemanfaatan Digital

- Audio visual dengan menggunakan tayangan digital atau teks elektronik terdapat pada **Subbab A** Aktivitas 8 dan 10.
- Kreativitas digital dengan menayangkan *slide* tentang sejarah Kartini, menggunakan aplikasi desain, dan mempresentasikan materi terdapat pada **Subbab B** Aktivitas 1, 7, dan 9.
- Tayangan digital menggunakan visual, cerita, atau *e-book* terdapat di **Subbab C** Aktivitas 1 dan 7.
- Papan tulis digital menggunakan papan visual untuk mencatat hasil diskusi.
- Perangkat digital untuk mendukung dan melatih kreativitas terdapat di **Subbab D** Aktivitas 6 dan 9.



D. Apersepsi

Sebelum mulai belajar, guru perlu memastikan peserta didik siap secara fisik dan psikis dengan menciptakan suasana kelas yang hangat dan menyenangkan, misalnya, menyapa peserta didik dengan ramah, menanyakan kabar, dan mengajak berbagi cerita ringan agar mereka merasa dihargai dan lebih siap mengikuti pelajaran. Sebagai pengantar ke kegiatan inti, guru dapat menyampaikan cerita inspiratif yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti kisah perjuangan anggota keluarga atau pengalaman pribadi tentang menolong orang lain, belajar dari kegagalan, atau menghadapi kesulitan sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, empati, dan semangat belajar. Melalui kegiatan apersepsi ini, peserta didik diharapkan:

1. termotivasi untuk menyimak dan memahami isi cerita inspiratif yang akan disampaikan;



2. terbangun minat untuk membaca dan mendengarkan teks dengan saksama;
3. siap berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan berbicara dengan percaya diri; serta
4. terinspirasi untuk menulis dan menceritakan kembali kisah yang bermakna dengan bahasa mereka sendiri.



E. Formatif Awal

Sebelum melakukan pembelajaran tentang cerita inspiratif, guru dapat menanyakan pemahaman awal peserta didik tentang sebuah cerita. Guru dapat menanyakan pertanyaan yang terdapat pada Buku Siswa.

Peserta didik diharapkan sudah memiliki pemahaman dasar tentang cerita, seperti isi cerita, tokoh, latar, urutan cerita, dan pesan dalam cerita. Jawaban peserta didik dari hasil penilaian awal ini dapat menjadi masukan guru untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap konsep awal. Setelah asesmen awal tersebut guru dapat melakukan rencana tindak lanjut seperti contoh berikut.

Tabel 3.2 Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal

Kategori	Kriteria	Rencana Tindak Lanjut
Sudah Siap Belajar	Peserta didik mengerti pertanyaan, dapat menjawab semua pertanyaan dengan baik, dan memiliki sedikit pemahaman tentang sebuah cerita.	Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan aktivitas secara mandiri tanpa bantuan guru.
Belum Siap Belajar	Peserta didik tidak memahami pertanyaan yang diajukan dan tidak dapat menjawab pertanyaan tentang sebuah cerita.	Guru menjelaskan kembali cara memahami isi cerita dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan aktivitas.





F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Subbab A: Petualangan Ken Dan Alif

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menyebutkan tokoh, latar, dan peristiwa utama dari cerita inspiratif yang didengar.
-  Menjawab pertanyaan tentang isi cerita dengan benar.
-  Membaca kata-kata baru dengan tepat.

Tabel 3.3 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Ada Apa dengan Alif?	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Menjelajah Kata-Kata Baru	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 3. Seru Menjawab Pertanyaan Cerita	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 4. Seandainya Aku Menjadi Ken	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus mempelajari cara belajar.
Aktivitas 5. Menemukan Pelajaran Berharga	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 6. Bahas Bahasa	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 7. Menguak Rahasia Cerita Inspiratif	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Aktivitas 8. Kisah Inspiratif Rani dan Buku Tua	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.



Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Ada Apa dengan Alif?

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan cerita “Ada Apa dengan Alif?” dengan intonasi dan ekspresi yang menarik.
2. Peserta didik menyimak secara fokus (guru dapat memberi lembar panduan menyimak dengan pertanyaan yang terdapat dalam Buku Siswa).
3. Setelah menyimak, peserta didik diminta menceritakan kembali dengan kata-kata mereka.
4. Guru memandu peserta didik melalui pertanyaan untuk menemukan pesan moral dari cerita.
Contoh: “Menurutmu, apa yang bisa kita pelajari dari cerita ini?”
5. Peserta didik diminta menghubungkan cerita dengan kehidupan nyata:
“Jika kalian menjadi Alif, apa yang akan kalian lakukan?”
6. Peserta didik menuliskan atau menggambar pengalaman pribadi ketika menghadapi masalah serupa, lalu menceritakan cara mereka menyelesaikannya.
7. Guru mengajak peserta didik duduk melingkar untuk berbagi pengalaman dan perasaan setelah mendengar cerita.

Peserta didik diajak merefleksi:

- Apa yang mereka pelajari dari Alif?
- Bagaimana perasaan mereka setelah mendengar cerita ini?

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

1. Peserta didik mungkin hanya fokus pada masalah Alif tanpa memahami penyelesaian atau pesan moralnya.
2. Peserta didik mungkin meniru perilaku salah dari tokoh tanpa memahami konteks (misalnya, meniru Alif ketika ia sedang marah).



8. Guru dapat melakukan formatif dengan menggunakan pendekatan rubrik seperti berikut.



Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Menyimak Cerita Inspiratif

No.	Aspek Penilaian	4	3	2	1
1	Menyimak Cerita	Mendengarkan dengan penuh perhatian dan memahami isi cerita.	Mendengarkan cukup baik, memahami sebagian besar isi.	Kurang fokus, hanya memahami sebagian kecil isi.	Tidak fokus dan tidak memahami isi.
2	Menceritakan Kembali	Menceritakan kembali dengan runtut dan jelas.	Menceritakan kembali dengan cukup runtut.	Menceritakan kembali, tetapi kurang lengkap.	Tidak dapat menceritakan kembali.
3	Menemukan Pesan Moral	Menyebutkan pesan dengan tepat.	Menyebutkan pesan dengan cukup tepat.	Menyebutkan pesan kurang tepat.	Tidak menemukan pesan moral.
4	Menghubungkan dengan Kehidupan	Dapat mengaitkan pesan dengan kehidupan sehari-hari.	Dapat mengaitkan dengan contoh sederhana.	Contoh kurang sesuai.	Tidak mengaitkan dengan kehidupan.

Kriteria Penilai	Kategori		
------------------	----------	--	--

Skor Maksimal

16

Sangat baik = 91–100
Baik = 76–90

Cukup = 61–75
Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = (\text{Jumlah Skor} \div \text{Skor Maksimal}) \times 100$$



Aktivitas 2

Menjelajah Kata-Kata Baru

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Setelah membaca atau mendengarkan cerita “Ada Apa dengan Alif?”, peserta didik diminta menandai atau mencatat kata-kata yang baru atau asing. Alternatifnya, teks cerita dicetak dan dibagikan, lalu peserta didik menandai kosakata baru dengan pena penyorot atau penanda teks.



2. Diskusi bersama: guru menuliskan kosakata baru di papan tulis, lalu mencari makna bersama peserta didik melalui beberapa cara berikut ini.
 - Bantuan kamus sederhana yang ada di perpustakaan sekolah, alternatif jika dimungkinkan menggunakan kamus digital.
 - Penjelasan guru, menampilkan perumpamaan dengan makna yang dapat dipahami peserta didik.
3. Guru memberikan contoh penggunaan kosakata dalam kalimat sehari-hari.
4. Peserta didik berlatih menggunakan kosakata baru dengan cara:
 - membuat kalimat sederhana dari kata yang baru dipelajari, atau
 - bermain “pasangan kata dan arti” secara berkelompok.
5. Guru membimbing agar peserta didik sadar bahwa kata-kata baru membantu mereka memperkaya bahasa untuk berkomunikasi lebih baik.
6. Peserta didik menuliskan 1—2 kosakata baru yang paling berkesan bagi mereka, lalu membagikannya di depan kelas.
7. Guru mengajak peserta didik merenung bersama untuk menjawab pertanyaan reflektif:
 - Bagaimana perasaan kalian setelah menemukan kata baru?
 - Mengapa penting menambah kosakata setiap hari?

Pembelajaran Berdiferensiasi

Peserta didik dengan kemampuan membaca lebih rendah dapat difokuskan pada kegiatan mendengar cerita atau diberikan bacaan yang lebih ringan.



Pada tahapan menemukan kosakata baru dengan rangkaian aktivitas pembelajaran, guru dapat menggunakan penilaian dengan model **Benar** dan **Salah** seperti berikut.

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Menemukan Kosakata Baru

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1	Saya menandai atau mencatat kosakata baru yang saya dengar atau baca dari cerita.		
2	Saya ikut berdiskusi menemukan arti kosakata baru bersama teman dan guru.		



No.	Pernyataan	Benar	Salah
3	Saya menuliskan 1—2 kosakata baru yang paling berkesan bagi saya.		
4	Saya membuat minimal 1 kalimat sederhana menggunakan kosakata baru.		

Cara Menggunakan

- Peserta didik memberi tanda centang (✓) pada kolom Benar jika mereka melakukan/ merasakan hal tersebut, atau kolom Salah (X) jika tidak.
- Guru dapat menambahkan kolom skor (Benar = 1, Salah = 0) untuk menghitung ketercapaian.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Benar})}{4} \times 100$$



Aktivitas 3

Seru Menjawab Pertanyaan Cerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Peserta didik menjawab pertanyaan secara lisan atau tertulis, dibimbing guru untuk mengingat isi cerita.
2. Variasi kegiatan:
 - **Tanya-jawab berantai:** guru melempar pertanyaan, peserta didik menjawab lalu memberi pertanyaan ke teman.
 - **Kartu pertanyaan:** peserta didik mengambil kartu pertanyaan dan menjawab di depan kelompok.
3. Guru menekankan bahwa menjawab pertanyaan berarti memahami isi cerita, bukan menebak.
4. Peserta didik berbagi pengalaman: pertanyaan mana yang mudah, mana yang sulit, dan alasannya.
5. Peserta didik menuliskan satu hal yang mereka pelajari tentang cara menjawab pertanyaan dengan baik.
6. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan **"Jawab Cepat"**, menjawab pertanyaan ringan yang menyenangkan (misalnya, tentang hobi atau makanan kesukaan).

Dalam melakukan penilaian kegiatan ini, guru menghitung banyaknya jawaban benar peserta didik dari beberapa pertanyaan yang diberikan. Teknik pemberian skor dapat dilakukan seperti berikut ini.



Tabel 3.6 Skor Penilaian Aktivitas Seru Menjawab Pertanyaan

No.	Kriteria	Skor				Catatan Guru
		1	2	3	4	
1	Ketepatan jawaban dengan isi cerita					
2	Kelengkapan jawaban					
3	Kejelasan bahasa dan kerapian tulisan					

Skor	Deskripsi	Kriteria
4	Sangat Baik	Menunjukkan pemahaman yang sangat kuat, jawaban lengkap, jelas, dan tanpa kesalahan.
3	Baik	Menunjukkan pemahaman yang baik, jawaban cukup lengkap, hanya sedikit kesalahan.
2	Cukup	Pemahaman masih kurang, jawaban tidak lengkap atau kurang tepat.
1	Kurang	Belum memahami materi, jawaban salah atau tidak relevan, perlu pendampingan intensif.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{12} \times 100$$



Aktivitas 4

Seandainya Aku Menjadi Ken

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik berpasangan dan memberikan peran (Alif dan Ken).
2. Peserta didik berlatih memerankan tokoh dengan memperhatikan cara berbicara, ekspresi wajah dan gerak tubuh.
3. Kegiatan variasi:
 - *Role play*: peserta didik memainkan adegan sesuai cerita.
 - Improvisasi: peserta didik boleh menambahkan dialog singkat yang sesuai dengan karakter tokoh.



4. Guru membimbing agar peserta didik menyadari nilai dari peran yang dimainkan (contoh: berani, jujur, dan bertanggung jawab).
5. Setelah bermain peran, peserta didik berbagi pengalaman dengan menjawab pertanyaan berikut ini.
 - Bagaimana rasanya menjadi tokoh tersebut?
 - Apa yang mereka pelajari dari tokoh itu?

Strategi Belajar:

Experiential Learning: peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan tokoh cerita.



Miskonsepsi yang mungkin muncul:

Peserta didik bisa menganggap bermain peran hanya hiburan. Guru perlu menekankan nilai yang terkandung dalam tokoh (jujur, berani, bertanggung jawab).

Pada asesmen atau penilaian Aktivitas 4 Seandainya Aku Menjadi Ken, peserta didik diminta menjawab pertanyaan sesuai pilihan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan.

Tabel 3.7 Deskripsi Kriteria Penilaian Aku Seandainya Menjadi Ken

No.	Pernyataan	Bisa	Belum Bisa
1	Peserta didik dapat memilih minimal 2—3 jawaban yang mencerminkan sikap positif (misalnya: mencari tahu, berprasangka baik, bermain sambil menjaga adik, segera pulang menjaga adik, memberi tahu teman).		
2	Peserta didik dapat menjelaskan alasan secara logis memilih respons tersebut (misalnya: karena itu sikap yang baik, membantu teman, bertanggung jawab).		
3	Peserta didik mampu menuliskan minimal 1 pesan cerita yang sesuai (misalnya: "Kita harus peduli dengan teman" atau "Kita harus bertanggung jawab terhadap keluarga").		
4	Peserta didik membuat minimal 1 kalimat sederhana menggunakan kosakata baru.		
Keterangan: Ketuntasan tujuan pembelajaran apabila peserta didik mampu menjawab minimal dua indikator.			





Aktivitas 5

Menemukan Pelajaran Berharga

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengajukan pertanyaan yang terdapat dalam Buku Siswa.
2. Guru menceritakan beberapa cerita inspiratif secara sederhana.
3. Peserta didik menuliskan beberapa hal menarik yang didengarkan dari cerita guru.
4. Guru memberikan arahan agar peserta didik menemukan pesan yang terdapat dalam cerita yang telah didengar.
5. Guru membimbing peserta didik memaknai maksud cerita inspiratif sesuai dengan yang terdapat dalam Buku Siswa pada bagian bahas bahasa.
6. Guru memancing aktivitas tanya jawab agar pemahaman terbentuk.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Peserta didik bisa menganggap pesan cerita adalah ringkasan isi cerita. Guru perlu menjelaskan bahwa pesan adalah nilai/ajaran yang bisa dipetik, bukan sekadar isi cerita.



7. Pada tahapan ini guru dapat melakukan pengamatan pembelajaran dengan melakukan formatif menggunakan model di bawah ini.

Tabel 3.8 Penilaian Menemukan Pelajaran Berharga

No.	Kriteria	Skor				Catatan Guru
		1	2	3	4	
1	Aktif dan santun dalam mendengar dan bertanya.					
2	Menemukan hal menarik dan pesan cerita.					

Tabel 3.9 Deskripsi Aktif dan Santun dalam Mendengar dan Bertanya

Skor	Deskripsi
4	Sangat aktif mendengarkan, mencatat, bertanya, dan menjawab dengan santun.
3	Aktif mendengarkan dan sesekali bertanya atau menjawab dengan santun.
2	Kurang aktif, hanya mendengarkan tanpa bertanya atau menjawab.
1	Tidak memperhatikan, tidak bertanya/jawab, kurang santun.



Tabel 3.10 Menemukan Hal Menarik dan Pesan Cerita

Skor	Deskripsi
4	Menuliskan hal menarik dan pesan cerita dengan lengkap dan tepat.
3	Menuliskan hal menarik dan pesan cerita meski kurang lengkap.
2	Hanya menuliskan salah satu (hal menarik atau pesan cerita).
1	Tidak menuliskan hal menarik atau pesan cerita.



Aktivitas 6

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan gambar di Buku Siswa tentang unsur-unsur cerita dan menanyakan pengertian tokoh, tema, serta latar waktu dan tempat.
2. Guru kemudian menjelaskan secara singkat: tokoh adalah pelaku cerita; penokohan adalah penggambaran sifat tokoh; tema adalah ide pokok cerita; latar waktu dan tempat adalah waktu dan lokasi peristiwa; alur adalah rangkaian kejadian; dan amanat adalah pesan moral cerita.
3. Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangku untuk menuliskan pengertian unsur cerita dengan bahasa mereka sendiri, lalu membuat kesimpulan singkat di buku catatan.
4. Guru mendengarkan beberapa jawaban, mengulasnya, dan memastikan pemahaman peserta didik.
5. Guru bertanya tentang perasaan mereka setelah memahami unsur cerita, pentingnya mengetahui unsur cerita, dan unsur apa yang membuat cerita menarik.
6. Berdasarkan jawaban peserta didik, guru menegaskan bahwa cerita yang menarik perlu memperhatikan semua unsur, disertai elaborasi yang mendorong pemikiran kritis.



Aktivitas 7

Menguak Rahasia Cerita Inspiratif

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memandu peserta didik mengingat kembali pesan dari cerita “Ada Apa dengan Alif?”.



2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik:
 - Apakah kamu terinspirasi dengan cerita tersebut?
 - Apakah kamu tergugah untuk mengikuti pesan dalam cerita itu?
3. Guru menjelaskan bahwa “Cerita yang dapat menginspirasi, menggugah, dan memberi semangat disebut cerita inspiratif.”
4. Guru memberikan contoh singkat lain dari cerita inspiratif (misalnya, kisah perjuangan tokoh atau pengalaman sederhana yang bermakna).
5. Peserta didik diajak mendiskusikan “Mengapa cerita bisa membuat seseorang termotivasi?”
6. Peserta didik membagikan hasil diskusi atau tulisan singkat mereka.
 - Bagaimana perasaan kalian setelah mengenal cerita inspiratif?
 - Mengapa penting membaca atau menulis cerita inspiratif?

Pembelajaran Berdiferensiasi:

Peserta didik yang masih kesulitan menulis dapat menyampaikan inspirasi secara lisan atau dengan gambar sederhana.



Aktivitas 8

Kisah Inspiratif Rani dan Buku Tua

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan cerita kedua “**Rani dan Buku Tua**” secara ekspresif, peserta didik menyimak.
2. Peserta didik menentukan bagian-bagian cerita: awal, tengah, dan akhir.
3. Guru membimbing diskusi dan peserta didik menuliskan hasilnya dalam tabel.
4. Guru menegaskan persamaan dan perbedaan dengan cerita sebelumnya.
5. Guru mengajak peserta didik menyimpulkan pelajaran hari ini.
6. Guru memberikan pesan motivasi: “Setiap cerita bisa memberi inspirasi, mari kita biasakan mengambil hikmah dari cerita yang kita baca.”
7. Guru memberikan tugas rumah ringan, misalnya, menuliskan satu cerita inspiratif singkat dari pengalaman sendiri.

Kemitraan Belajar

Orang tua bisa diajak mendukung anak dengan memberikan cerita sederhana dari keluarga untuk ditulis kembali oleh anak.



Formatif yang dapat dilakukan pada kegiatan tersebut dapat menggunakan model ceklis seperti di bawah ini.

Tabel 3.11 Penilaian Kisah Inspiratif Rani dan Buku Tua

No.	Kriteria	Skor				Catatan Guru
		1	2	3	4	
1	Menyimak Cerita Guru					
2	Membaca Bergantian					
3	Menentukan Bagian Awal					
4	Menentukan Bagian Tengah					
5	Menentukan Bagian Akhir					
6	Menarik Kesimpulan					

Bobot Nilai		Konversi skor total ke kategori:	
Sangat Baik = 4	Cukup = 2	85–100 = Sangat Baik	55–69 = Cukup
Baik = 3	Kurang = 1	70–84 = Baik	<55 = Kurang

Rumus Nilai	
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{24} \times 100$	

Subbab B: Semangat Si Pantang Menyerah

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok dalam cerita inspiratif.
-  Menemukan ide pendukung dalam cerita inspiratif.
-  Menuliskan pesan moral atau pelajaran yang dapat diambil dari cerita.

Tabel 3.12 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Asyiknya Mendengar Cerita	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2. Kosakata	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3. Ayo, Lengkapi Kalimat!	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 4. Yuk, Kita Coba!	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5. Sehari Menjadi Kartini	Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
Aktivitas 6. Bahas Bahasa	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 7. Mari Berkarya	Merefleksi	Menerapkan strategi berpikir.
Aktivitas 8. Tentukan Pilihanmu	Mengaplikasi	Berpikir Kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 9. Pesan yang Kuterapkan	Memahami	Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya.
Aktivitas 10. Ayo, Lengkapi!	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Asyiknya Mendengar Cerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyapa peserta didik dan memperkenalkan cerita “Kartini Pejuang Perempuan.”
2. Guru membacakan cerita dengan intonasi dan ekspresi hidup sambil memperlihatkan ilustrasi, dapat disertai musik latar lembut.
3. Beberapa peserta didik membaca bergiliran untuk melatih keberanian dan kelancaran membaca.



4. Guru menggunakan permainan “Bola Pertanyaan” untuk menanyakan
 - siapakah kartini?
 - apa cita-citanya?
 - mengapa ia berhenti sekolah?
 - apa yang dilakukan setelah tidak boleh sekolah?
 - mengapa disebut pejuang perempuan?
5. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil membahas unsur cerita (tema, tokoh, latar, alur, amanat) dan menuliskannya di kertas manila atau lembar kerja).
6. Kegiatan kreatif: peserta didik menggambar, mewarnai, atau membuat slogan tentang perjuangan Kartini.
7. Hasil karya ditempel di “Papan Pamer Karya” agar kelas lebih hidup.
8. Peserta didik menuliskan satu kalimat inspiratif tentang Kartini, misalnya: “Aku ingin rajin belajar seperti Kartini.”

Miskonsepsi:

Peserta didik bisa saja berpikir perjuangan Kartini hanya tentang sekolah. Guru perlu menekankan nilai besarnya, yaitu memperjuangkan hak perempuan untuk belajar.



9. Untuk melakukan formatif dapat menggunakan rubrik di bawah ini sebagai panduan.

Tabel 3.13 Rubrik Penilaian Asyiknya Mendengar Cerita

No.	Aspek	Sangat Baik Skor (90–100)	Baik Skor (70–89)	Cukup Skor (50–69)	Kurang Skor (30–49)	Sangat Kurang Skor (10–29)
1	Kelancaran Membaca	Membaca lancar, intonasi tepat, hampir tanpa kesalahan.	Membaca cukup lancar, ada sedikit jeda/ulang kata.	Membaca dengan beberapa kali berhenti atau ragu-ragu.	Membaca dengan sering berhenti, banyak ragu-ragu.	Sulit membaca, banyak terhenti, hampir tidak bisa melanjutkan.



No.	Aspek	Sangat Baik Skor (90–100)	Baik Skor (70–89)	Cukup Skor (50–69)	Kurang Skor (30–49)	Sangat Kurang Skor (10–29)
2	Pemahaman Isi Cerita	Dapat menjawab semua pertanyaan dengan tepat dan lengkap.	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan tepat.	Menjawab separuh pertanyaan dengan benar.	Hanya bisa menjawab 1–2 pertanyaan dengan benar.	Tidak bisa menjawab pertanyaan.
3	Ekspresi dan Intonasi	Suara jelas, ekspresif, intonasi sesuai tanda baca.	Suara cukup jelas, intonasi kadang kurang tepat.	Suara kurang jelas, ekspresi minim.	Suara lemah, intonasi tidak sesuai, sulit didengar.	Tidak ada ekspresi, suara sangat pelan/tidak terbaca.

Skor Akhir	Rentang Penilaian		
Total skor diperoleh dengan menjumlahkan skor tiap aspek.	90–100 = Sangat Baik 70–89 = Baik	50–69 = Cukup 30–49 = Kurang	10–29 = Sangat Kurang



Aktivitas 2

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan peserta didik, misalnya, “Hari ini kita akan berpetualang mencari arti kata-kata yang pernah digunakan Ibu Kartini. Siap jadi detektif kata?”
2. Guru menunjukkan kembali kosakata di papan tulis: pejuang, zaman, penjajahan, bupati, bangsawan, dan nasib.
3. Peserta didik diminta untuk mencari arti kata-kata tersebut dengan menggunakan KBBI.
4. Setelah menemukan arti kata, peserta didik menuliskannya pada tabel.



Miskonsepsi atau Materi Sensitif

Miskonsepsi: kata bangsawan jangan hanya dimaknai sebagai orang kaya, tetapi dijelaskan sebagai orang keturunan raja atau ningrat.



Guru mendorong peserta didik untuk selalu menambah kosakatanya untuk meningkatkan kemampuan literasi dan pemahamannya dalam membaca. Bentuk penilaian yang dapat dilakukan.

Tabel 3.14 Deskripsi Kriteria Penilaian Kenali Kosakata Baru

Aspek Penilaian	Indikator	Mampu Skor (20)	Tidak Mampu Skor (10)
Mengenali Kosakata Baru	Peserta didik dapat menyebutkan kosakata baru dari cerita.	Menyebutkan minimal 2 kosakata baru dengan benar.	Tidak dapat menyebutkan kosakata baru atau salah menyebutkan.
Menebak Arti Kata	Peserta didik berusaha menjelaskan arti kosakata baru sebelum guru menjelaskan.	Menebak arti kata dengan tepat atau masuk akal.	Tidak mencoba menebak atau menebak tidak sesuai.
Memahami Arti Kata	Peserta didik mampu menjelaskan kembali arti kata setelah guru memberikan penjelasan.	Mampu menyebutkan arti kata dengan benar sesuai penjelasan guru.	Tidak mampu menyebutkan arti kata setelah dijelaskan.
Membuat kalimat sederhana	Peserta didik mampu menulis kalimat sederhana dengan kosakata baru yang sudah dipelajari.	Mampu menuliskan dan menyebutkan kalimat sederhana dengan menggunakan kosakata baru.	Tidak mampu menuliskan dan menyebutkan kalimat sederhana dengan menggunakan kosakata baru.

Perhitungan Skor Akhir

Setiap aspek diberi skor 20 (mampu) atau 10 (tidak mampu).
Jumlah aspek = 4 Skor maksimal = 80, skor minimal = 40.
Agar sesuai standar 10–100, skor dikonversi dengan rumus:

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{80} \times 100$$





Aktivitas 3

Ayo, Lengkapi Kalimat!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memberikan kalimat lucu yang belum lengkap, misalnya:
 - Kalau aku lapar, aku makan ...
(peserta didik menjawab bebas: nasi/gorengan/es krim, dan lain-lain).
2. Guru menuliskan contoh kalimat rumpang di papan tulis:
 - Kartini dikenal sebagai tokoh ... perempuan.
 - Kartini mengajarkan ... kepada teman-temannya.
3. Kartu Kalimat Rumpang
 - Guru membagikan kartu berisi kalimat rumpang, misalnya:
 - a. Pada masa itu ... tidak boleh bersekolah.
 - b. Kartini berhenti sekolah pada usia
 - c. Ayah Kartini ... Jepara.
 - Peserta didik melengkapi kalimat dengan jawaban yang sesuai.
4. Kegiatan Kreatif atau alternatif
 - Peserta didik membuat kalimat rumpang sendiri (minimal 2 kalimat), lalu saling bertukar dengan teman untuk dilengkapi.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif

- Pastikan peserta didik tidak salah memahami fakta (misalnya, Kartini berhenti sekolah bukan karena malas, tetapi karena aturan zaman).
- Hindari melucu berlebihan dengan isi kalimat rumpang Kartini agar tidak mengurangi rasa hormat pada tokoh sejarah.



Pada asesmen atau penilaian Ayo, Lengkapi Kalimat!, peserta didik diminta menggunakan kosakata baru yang dipelajarinya untuk melengkapi kalimat secara mandiri.

Setiap jawaban benar dinilai 1 poin.

Rentang Nilai

90–100 = Sangat Baik

75–89 = Baik

60–74 = Cukup

< 60 = Perlu Bimbingan



Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Benar} \times 10) \times 100}{60}$$

60



Aktivitas 4

Yuk, Kita Coba!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut

1. Guru menyapa peserta didik dan memperkenalkan permainan tebak-tebakan fakta atau bukan.
2. Guru memberi contoh lucu untuk mencairkan suasana, misal:
 - “Matahari terbit dari barat” = salah
 - “Kucing bisa terbang” = salah
3. Guru menuliskan pertanyaan atau membacakan pertanyaan secara langsung.
4. Peserta didik menunjukkan jawaban dengan cara seru: kartu hijau/merah atau jempol/kelingking.
5. Guru menjelaskan alasan benar atau salahnya pernyataan dengan menghubungkan ke cerita.
6. Variasi *Puzzle Pernyataan*: peserta didik menempelkan potongan kertas berisi pernyataan campur ke papan “Benar” atau “Salah”.
7. Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa pernyataan benar atau salah dapat diketahui dengan membaca dan memahami cerita.
8. Guru memberi motivasi: “Kalau kalian rajin membaca, kalian akan mudah membedakan informasi yang benar dan salah.”



Metode Pembelajaran:

Inkuiri: Peserta didik meneliti isi cerita lalu menyimpulkan benar atau salah.



Tabel 3.15 Rubrik Penilaian Yuk, Kita Coba!

No.	Kriteri	Skor
1	Mampu menjawab 8 pertanyaan dengan benar	100
2	Mampu menjawab 7 pertanyaan dengan benar	90
3	Mampu menjawab 6 pertanyaan dengan benar	85
4	Mampu menjawab 5 pertanyaan dengan benar	80
5	Mampu menjawab 4 pertanyaan dengan benar	75
6	Mampu menjawab 3 pertanyaan dengan benar	70
7	Mampu menjawab 2 pertanyaan dengan benar	65
8	Mampu menjawab 1 pertanyaan dengan benar	60

Rentang Nilai			
90–100 = Sangat Baik	75–89 = Baik	60–74 = Cukup	< 60 = Perlu Bimbingan

**Aktivitas 5****Sehari Menjadi Kartini**

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan kembali cerita singkat tentang perjalanan hidup Kartini, seperti saat ia dilarang bersekolah, belajar mandiri, dan mengajar teman perempuannya.
2. Guru mengajak peserta didik berdiskusi dengan pertanyaan: "Apa yang paling hebat dari Kartini?" dan "Jika kalian jadi Kartini, apa yang akan kalian lakukan?"
3. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil dan memberikan peran, misalnya: Kartini kecil, Ayah Kartini, Teman Kartini, Guru Belanda, atau perempuan yang diajari Kartini.
4. Guru menuliskan rangkaian cerita atau garis waktu sederhana di papan tulis sebagai panduan bermain peran.
5. Peserta didik bermain peran "Jika Aku Kartini", memerankan adegan seperti Kartini senang bersekolah, sedih ketika dilarang belajar, belajar mandiri, dan mengajar teman perempuan.



6. Peserta didik menambahkan kalimat imajinatif, misalnya: "Jika aku Kartini, aku akan tetap semangat belajar meskipun di rumah."
7. Setelah drama mini, setiap kelompok membuat satu kalimat inspiratif, misalnya: "Jika aku Kartini, aku ingin rajin membaca."

Miskonsepsi atau Materi Sensitif:

- Perlu dijelaskan bahwa "Kartini tidak menentang orang tuanya, tetapi mencari jalan lain untuk belajar."
- Hindari pemahaman keliru bahwa Kartini melawan dengan cara kasar, tekankan sikap cerdas, sabar, dan gigih.



Tabel 3.16 Deskripsi Kriteria Penilaian Sehari Menjadi Kartini

No.	Aspek	Sangat Baik Skor (90–100)	Baik Skor (70–89)	Cukup Skor (60–74)	Perlu Bimbingan Skor < 60
1	Pemahaman Peran	Sangat menguasai peran dan mampu menampilkan alur sesuai cerita.	Cukup menguasai peran, tetapi ada sedikit lupa alur.	Hanya sebagian memahami peran dan alur kurang jelas.	Tidak memahami peran dan tidak sesuai dengan cerita.
2	Ekspresi dan Penghayatan	Ekspresi sangat hidup, suara jelas, dan penuh penghayatan.	Ekspresi cukup hidup dan suara cukup jelas.	Ekspresi masih kaku dan suara pelan atau tidak konsisten.	Tidak ada ekspresi dan suara tidak terdengar.
3	Kerja Sama Kelompok	Sangat kompak, saling mendukung, dan tidak ada konflik.	Cukup kompak, tetapi sesekali kurang koordinasi.	Kerja sama minim, sering tidak sesuai alur kelompok.	Tidak bekerja sama, keluar dari peran dan bermain sendiri.
4	Kreativitas dan Kalimat Imajinatif	Sangat kreatif dan menambahkan kalimat atau ide baru yang sesuai.	Kreatif dan menambahkan 1–2 kalimat imajinatif sederhana.	Kurang kreatif dan hanya mengikuti teks yang sudah ada.	Tidak ada kreativitas dan diam atau keluar dari konteks.

Rentang Nilai

90–100 = Sangat Baik

75–89 = Baik

60–74 = Cukup

< 60 = Perlu Bimbingan





Aktivitas 6

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai pemahaman mereka terkait isi bacaan "Kartini Pejuang Perempuan".
2. Guru menjelaskan pengertian informasi kepada peserta didik.
3. Guru menjelaskan pengertian ide pokok, ide pendukung, dan pesan cerita dengan contoh sederhana dari bacaan.



Aktivitas 7

Mari Berkarya

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyebutkan cerita, lalu peserta didik mencari ide pokoknya.
Misalnya: "Saya lapar sekali. Saya memasak beberapa makanan seperti nasi goreng, kentang goreng, dan jus jeruk."
Guru bertanya: "Apa ide pokok kalimat itu?"
(Jawaban: Saya lapar).
2. Kegiatan Kelompok
 - Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil.
 - Setiap kelompok mendapat potongan teks pendek dari cerita Kartini.
 - Peserta didik mengerjakan tugas untuk menemukan ide pokok dan ide pendukung dari potongan teks tersebut.
3. Peta Pikiran Ide Pokok
 - Guru menyiapkan peta pikiran dengan lingkaran tengah bertuliskan Kartini Pejuang Perempuan.
 - Cabang utama: ide pokok (misalnya: Kartini pejuang perempuan yang memperjuangkan pendidikan).
 - Cabang kecil: ide pendukung (misalnya: Kartini belajar mandiri di rumah, Kartini mengajar teman-temannya, Kartini ingin perempuan bersekolah).
 - Peserta didik menuliskan hasilnya di kertas manila atau LKPD peta pikiran yang dikembangkan oleh guru.



Metode Pembelajaran:

Guru mengajak peserta didik membaca teks, menemukan ide pokok, dan membedakannya dengan ide pendukung.



Tabel 3.17 Rubrik Nilai Penilaian Mari Berkarya

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
Ketepatan Ide Pokok (Apakah kelompok menemukan ide pokok yang benar?)	Ide pokok sangat tepat dan dirumuskan dengan jelas.	4
	Ide pokok tepat, tetapi kurang jelas/terlalu panjang.	3
	Ide pokok kurang tepat.	2
	Ide pokok salah atau tidak ditemukan.	1
Kelengkapan Ide Pendukung	Semua ide pendukung utama ditemukan, lengkap dan relevan.	4
(Jumlah dan Kesesuaian Ide Pendukung yang Ditemukan)	Sebagian besar ide pendukung ditemukan.	3
	Hanya sebagian kecil ide pendukung ditemukan.	2
	Tidak menuliskan ide pendukung.	1
Penyajian dalam Peta Pikiran (Kerapian dan Keterbacaan Hasil Kerja Kelompok)	Peta pikiran rapi, sistematis, mudah dibaca, sesuai format (ide pokok di tengah, ide pendukung bercabang).	4
	Peta pikiran cukup rapi, sedikit kesalahan format.	3
	Peta pikiran kurang rapi, format kurang jelas.	2
	Peta pikiran tidak rapi dan sulit dibaca.	1

Rentang Nilai

90–100 = Sangat Baik

75–89 = Baik

60–74 = Cukup

< 60 = Perlu Bimbingan

Nilai Akhir

Skor Maksimal = 12 (3 Aspek x Skor Maksimal 4)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Total Perolehan Skor})}{12} \times 100$$





Aktivitas 8

Tentukan Pilihanmu

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memandu peserta didik untuk menyimak lembar aktivitas yang terdapat dalam Buku Siswa.
2. Ada dua alternatif jawaban yang akan dibubuhkan peserta didik pada lembar kerja mereka, dengan memilih sesuai dan tidak sesuai.
3. Guru mencontohkan sebuah pernyataan secara umum dan dijawab oleh semua peserta didik. Misal: "Jika ada teman yang terjatuh, dibiarkan saja". Peserta didik diminta menjawab spontan dengan memilih alternatif jawaban: sesuai dan tidak sesuai.
4. Guru melanjutkan membacakan satu pernyataan yang terdapat dalam Buku Siswa.
5. Selanjutnya peserta didik baik secara kelompok atau individu menjawab pernyataan yang sudah tersedia.
6. Guru dapat menyiapkan lembar kerja terpisah dengan alternatif pernyataan lain.



Miskonsepsi atau Materi Sensitif:

Guru sebaiknya menyiapkan pernyataan yang netral, umum, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.



Tabel 3.18 Rubrik Nilai Penilaian Tentukan Pilihanmu

Kriteria	Skor 4 Sangat Baik	Skor 3 Baik	Skor 2 Cukup	Skor 1 Perlu Bimbingan
Ketepatan Menjawab	Selalu memilih jawaban yang sesuai dengan pesan cerita (100% benar).	Sebagian besar jawaban sesuai dengan pesan cerita (75–90% benar).	Hanya separuh jawaban sesuai dengan pesan cerita (50–74% benar).	Hampir semua jawaban tidak sesuai dengan pesan cerita (<50% benar).



Kriteria	Skor 4 Sangat Baik	Skor 3 Baik	Skor 2 Cukup	Skor 1 Perlu Bimbingan
Pemahaman Pesan	Mampu menjelaskan dengan kata sendiri tentang alasan suatu pernyataan sesuai atau tidak sesuai dengan pesan cerita.	Sesekali mampu menjelaskan dengan kata sendiri, meski masih sederhana.	Penjelasan kurang jelas atau sering keliru.	Tidak dapat menjelaskan alasan, hanya menebak jawaban.

Kategori Nilai Akhir

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Cukup

Skor 1 = Perlu Bimbingan



Aktivitas 9

Pesan yang Kuterapkan

1. Guru menyebutkan pesan sederhana seperti "Kita harus menjaga kebersihan".
2. Peserta didik diajak menyebutkan secara bergantian kegiatan yang dapat dilakukan untuk menjaga kebersihan, di antaranya sebagai berikut.
 - membuang sampah pada tempat sampah.
 - mengosongkan air di botol ke selokan supaya tempat sampah tidak basah
 - memisahkan sampah sesuai jenis sampah.
3. Guru memberi instruksi untuk peserta didik menulis pesan pada tabel.

Pesan dalam Cerita	Hal yang Aku Lakukan
Ketepatan Menjawab	Selalu memilih jawaban yang sesuai dengan pesan cerita (100% benar).
Pemahaman Pesan	Mampu menjelaskan dengan kata sendiri tentang alasan suatu pernyataan sesuai atau tidak sesuai dengan pesan cerita.

4. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok untuk menemukan beberapa pesan dalam cerita dengan mengisi kolom Pesan dalam Cerita.
5. Setiap kelompok mengerjakan di kertas yang sudah disediakan.



- Kelompok lain akan berpindah untuk mengisi kolom yang masih kosong yaitu Hal yang Aku Lakukan. Satu kelompok hanya mengisi satu jawaban saja pada setiap kelompok yang dikunjungi.
- Guru dapat menggunakan metode sederhana berputar searah jarum jam saat berpindah. Guru mengatur dan memberi aba-abanya.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif:

Pastikan pernyataan tidak menyinggung kondisi pribadi peserta didik (misalnya, latar keluarga atau ekonomi).



Tabel 3.19 Deskripsi Kriteria Penilaian Pesan yang Kuterapkan

No.	Pernyataan	Mampu	Belum Mampu
1	Mampu menerapkan pesan "Kita harus rajin belajar ke sekolah".		
2	Mampu menerapkan pesan "Kita tidak boleh menyerah saat menghadapi masalah".		
3	Mampu menerapkan pesan "Kita harus rajin membaca buku".		
4	Mampu menerapkan pesan "Kita harus banyak bermain dengan teman-teman".		
Keterangan: Ketuntasan tujuan pembelajaran apabila peserta didik mampu menjawab benar minimal tiga indikator.			



Aktivitas 10

Ayo, Lengkapi!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 10 dapat dilakukan sebagai berikut.

- Guru mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya:
 - Siapa yang tadi pagi bangun pagi?
 - Apa yang kalian lakukan setelah bangun tidur?
- Guru menampilkan paragraf pada papan tulis atau LCD:

"Kita harus selalu bangun pagi. Kita selalu merapikan tempat tidur. Setelah itu, kita berolahraga."
- Guru mengingatkan kembali pengertian ide pokok dan ide pendukung.



4. Guru menandai kalimat pertama dan bertanya:
"Menurut kalian, kalimat manakah yang paling penting atau paling utama?"
5. Guru memandu peserta didik menemukan bahwa ide pokok.
6. Peserta didik melanjutkan dengan mengisi bagian yang kosong, yaitu ide pendukung dengan cara menuliskan pada kolom yang telah disediakan.

Pendekatan: *Meaning Learning*

Peserta didik memahami struktur paragraf dengan mengaitkan ke pengalaman sehari-hari (bangun pagi, merapikan tempat tidur, olahraga).



Tabel 3.20 Rubrik Penilaian Ayo, Lengkapi!

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor
Ketepatan Isi	Sesuai dan mendukung ide pokok dengan jelas (tepat dan logis)	4
	Sesuai dengan isi tetapi kurang lengkap	3
	Kurang sesuai, hanya sebagian mendukung ide pokok	2
	Tidak sesuai atau menyimpang dari ide pokok	1
Kelengkapan Jawaban	Melengkapi semua ide pendukung yang diharapkan	4
	Menulis sebagian besar ide pendukung	3
	Menulis hanya satu ide pendukung	2
	Tidak menulis ide pendukung	1

Nilai Akhir

Skor Maksimal = 8 (2 Aspek x Skor Maksimal 4)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Total Perolehan Skor})}{8} \times 100$$



Subbab C: Bintang Inspirasiku

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menyampaikan pendapat dengan suara jelas dan intonasi sesuai.
-  Menggunakan bahasa santun dan sikap tubuh tegap saat menyampaikan pendapat.
-  Mengangkat tangan sebelum berbicara saat diskusi.
-  Menanggapi pendapat teman dengan sopan tanpa memotong pembicaraan.
-  Menceritakan kembali isi cerita secara runtut (awal, tengah, dan akhir).
-  Menggunakan kata-kata sendiri saat menceritakan kembali.

Tabel 3.21 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Baca dan Cari Tahu	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Aku Bisa Bercerita	Merefleksi	Menyadari kembali sesuatu yang telah dipelajari.
Aktivitas 3. Diskusi Kita	Mengaplikasi	Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
Aktivitas 4. Ayo, Lakukan!	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 5. Diskusi dan Sikapku	Memahami	Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya.
Aktivitas 6. Ayo, Pilih Sikap!	Memahami	Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.
Aktivitas 7. Ceritakan Kembali!	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 8. Mendiskusikan Cerita	Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).



Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1

Baca dan Cari Tahu

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan sampul cerita “Buku untuk Bintang” dan memancing prediksi isi cerita, misal: “*Apa buku yang dibaca Bintang?*”
2. Guru membacakan judul dan pengarang, lalu peserta didik membaca bergiliran dengan memperhatikan intonasi.
3. Guru berhenti sesekali untuk membahas kosakata baru atau sulit dengan bantuan KBBI.
4. Guru menanyakan isi bacaan: tokoh utama, masalah, dan perasaan tokoh.
5. Peserta didik dalam kelompok kecil membaca ulang bagian cerita dengan ekspresi sesuai dan memerankan tokoh melalui dialog lantang.
6. Guru mengajak menghubungkan isi cerita dengan pengalaman pribadi, misal memberi atau menerima hadiah.
7. Peserta didik menulis satu kalimat refleksi: “Hal yang saya pelajari dari cerita ini adalah ...” dan beberapa peserta berbagi.
8. Guru menekankan pesan inspiratif: berbagi, tulus memberi, dan persahabatan”.

Pembelajaran Berdiferensiasi:

Peserta didik dengan kemampuan membaca berbeda dapat diberi bagian teks sesuai tingkat kemampuannya. Kegiatan ini bisa menggunakan SIBI Kemdikdasmen.



Pada penilaian Aktivitas Baca dan Cari Tahu, peserta didik diminta membuat catatan penting dari cerita “Buku untuk Bintang”. Kemudian mereka menceritakan kembali isi cerita tersebut di depan kelas.

Tabel 3.22 Rubrik Penilaian Kriteria Baca dan Cari Tahu

No.	Aspek	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Sikap Berdiri Tegap	Berdiri tegap dan percaya diri.	Kadang kurang tegap.	Tidak tegap, tampak ragu.



No.	Aspek	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
2	Suara Jelas	Suara lantang dan mudah didengar.	Kadang kurang jelas.	Suara pelan atau sulit didengar.
3	Pandangan ke Audiens	Menatap audiens dengan percaya diri.	Sesekali menatap audiens.	Tidak menatap audiens.
4	Cerita Runtut	Cerita runtut dan mudah dipahami.	Ada bagian yang terlewat.	Cerita tidak runtut tau sulit dipahami.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	12	10–12 = Baik 7–9 = Cukup	4–6 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 2

Aku Bisa Bercerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru bertanya: “Siapa yang pernah menceritakan kembali kisah dari buku atau film kepada teman atau keluarga?”
2. Guru mengaitkan kegiatan hari ini: “Hari ini kita akan menjadi pencerita hebat! Kita akan menyusun kembali kisah “Buku untuk Bintang” dengan bahasa kita sendiri, lalu membuat produk mini seperti *mind map*, poster, atau rekaman audio/video.”
3. Peserta didik diminta mencatat kata kunci di buku catatan atau *sticky note* (misalnya: tokoh, masalah, tempat, dan pesan cerita).
4. Guru dan peserta didik bersama membuat peta cerita sederhana (awal, tengah, dan akhir) di papan tulis.
5. Guru membagi peserta didik dalam kelompok, setiap kelompok memilih salah satu produk:
 - *Mind Map*: menggambarkan alur cerita di kertas besar.
 - Poster Kreatif: menggambar adegan favorit dari cerita dan menuliskan pesan cerita.
 - Rekaman Audio/Video: menceritakan kembali kisah dengan gaya mereka sendiri.



6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka di depan kelas dengan cara:
- menunjukkan poster atau *mind map*
 - atau memutar rekaman cerita yang mereka buat.

Pembelajaran Berdiferensiasi:

Produk bisa berbeda: peserta didik yang senang menggambar boleh membuat poster atau komik, yang suka menulis bisa menulis ringkasan, yang percaya diri bisa rekaman audio atau video.



Tabel 3.23 Rubrik Penilaian Aku Bisa Bercerita

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Membaca Komik	Membaca dengan serius dan memahami isi cerita dengan baik.	Membaca cukup fokus, tetapi hanya memahami sebagian isi cerita.	Membaca tetapi kurang fokus dan pemahaman masih lemah.	Tidak membaca dengan sungguh-sungguh.
2	Partisipasi Diskusi	Sangat aktif memberi pendapat dan ide.	Aktif memberi pendapat walau belum lengkap.	Sesekali ikut memberi pendapat.	Tidak berpartisipasi sama sekali.
3	Kerja Sama	Selalu menghargai teman dan bergiliran berbicara dengan tertib.	Umumnya menghargai teman, tetapi kadang masih memotong pembicaraan.	Kurang menghargai teman, tetapi sering mendominasi atau diam saja.	Tidak mau bekerja sama dengan teman.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	12	10–12 = Baik 7–9 = Cukup	4–6 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$





Aktivitas 3

Diskusi Kita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menanyakan peserta didik tentang komik favorit dan isi ceritanya.
2. Guru menyampaikan tujuan kegiatan dan mengajak peserta didik menebak isi komik.
3. Peserta didik membaca komik secara bergantian atau berkelompok, memperhatikan tokoh, gambar, dan percakapan.
4. Guru mengajukan pertanyaan terbuka, misal: "Bagaimana perasaan tokoh pada gambar ini?"
5. Peserta didik mencatat kosakata baru, alur, tokoh, masalah, dan penyelesaian cerita.
6. Peserta didik menjawab pertanyaan isi komik secara individu atau berpasangan, lalu membandingkan jawaban dengan teman.
7. Guru memfasilitasi diskusi singkat tentang pentingnya membaca teliti dan memahami isi serta pesan cerita.
8. Peserta didik menyampaikan hal yang disukai dari komik, bagian paling menarik, dan pesan yang didapat.
9. Peserta didik mencari komik lain di rumah atau perpustakaan, membaca, dan menuliskan 3 hal yang dipelajari.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif:

Luruskan bahwa komik bukan hanya hiburan, tetapi juga bisa memberi nilai atau pelajaran; pastikan komik yang dipilih sesuai usia.



Tabel 3.24 Rubrik Penilaian Diskusi Kita

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Partisipasi	Sangat aktif berpendapat, bertanya, dan merespons teman.	Aktif berpendapat, walau belum konsisten.	Sesekali berpendapat, lebih banyak diam.	Tidak berpartisipasi.



No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
2	Kerja Sama	Selalu menghargai teman dan memberi kesempatan bicara.	Umumnya bekerja sama, kadang mendominasi atau diam.	Kurang menghargai pendapat teman.	Tidak mau bekerja sama.
3	Sikap Saat Diskusi	Duduk rapi, fokus, dan sopan dalam berbicara.	Umumnya sopan, kadang kurang fokus.	Kadang tidak sopan (memotong, bercanda berlebihan).	Tidak sopan, tidak fokus.
4	Kemampuan Menyampaikan Ide	Ide jelas, runtut, dan mudah dipahami.	Ide cukup jelas, kadang kurang runtut.	Ide masih kurang jelas dan membingungkan.	Tidak menyampaikan ide sama sekali.

Kriteria Penilai	Kategori
------------------	----------

Skor Maksimal

16

13–16 = Sangat Baik
9–12 = Baik

5–8 = Cukup
4 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 4

Ayo, Lakukan!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membuka dengan pertanyaan: “Siapa yang suka bermain peran? Apa rasanya jadi tokoh lain?”
2. Guru menjelaskan proyek mini: tiap kelompok berperan sebagai tokoh komik (Vino, Jesika, Fahmi, Zahra) dan memperagakan diskusi mereka.
3. Guru dan peserta didik membaca ulang percakapan komik, mendiskusikan topik diskusi dan cara menyampaikan pendapat.
4. Guru membagi peserta didik ke kelompok 4 orang, tiap anggota memilih tokoh yang diperankan.



- Kelompok berlatih membaca dialog dengan ekspresi, intonasi, dan sikap tubuh yang sesuai.
- Kelompok menyiapkan pementasan kecil berupa drama pendek memeragakan diskusi.
- Kelompok tampil di depan kelas, sementara kelompok lain menjadi penonton dan pengamat.
- Guru mengajak diskusi reflektif: “Apa yang kalian sukai dari bermain peran? Bagaimana rasanya menunggu giliran berbicara?”
- Guru menekankan nilai sopan santun, bergiliran berbicara, dan menghargai pendapat dalam diskusi.

Metode Pembelajaran:

Mini proyek: memeragakan komik diskusi



Tabel 3.25 Rubrik Penilaian Ayo, Lakukan!

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Duduk dengan Rapi dan Sopan	Duduk rapi sepanjang diskusi, sikap sopan.	Duduk cukup rapi, kadang kurang sopan.	Duduk kurang rapi, sering gelisah.	Tidak duduk rapi, tidak sopan.
2	Mendengarkan Teman yang Berbicara	Selalu fokus mendengarkan, tidak menyela.	Mendengarkan, tetapi kadang kurang fokus.	Sering tidak memperhatikan saat teman bicara.	Tidak mendengarkan sama sekali.
3	Mengangkat Tangan Bila Ingin Berbicara	Selalu mengangkat tangan sebelum berbicara.	Sering mengangkat tangan, kadang lupa.	Jarang mengangkat tangan, sering langsung bicara.	Tidak pernah mengangkat tangan.
4	Berbicara dengan Suara Jelas, Tidak Memotong	Suara jelas, runtut, tidak memotong pembicaraan	Suara cukup jelas, kadang masih menyela.	Suara kurang jelas, sering memotong.	Suara tidak jelas, sering mengganggu.
5	Menghargai Pendapat Teman	Selalu menghargai, memberi respon positif.	Menghargai, tetapi kadang kurang menunjukkan sikap.	Jarang menghargai, acuh.	Tidak menghargai pendapat teman.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	20	16–20 = Sangat Baik 10–15 = Baik	6–9 = Cukup 5 = Perlu Bimbingan
Rumus Nilai			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$			



Aktivitas 5

Diskusi dan Sikapku

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengajak peserta didik duduk dalam lingkaran atau setengah lingkaran agar suasana akrab.
2. Guru memancing rasa ingin tahu dengan pertanyaan santai: “Siapa yang pernah berdiskusi dengan teman di rumah atau di kelas? Tentang apa?”
3. Guru menggunakan emoji kartu (untuk setuju, untuk bingung) agar peserta didik menunjukkan perasaan.
4. Guru menyampaikan tujuan kegiatan: belajar mengenal tata cara berdiskusi dengan baik.
5. Guru menjelaskan bahwa diskusi adalah kegiatan berbicara bersama untuk bertukar pendapat dan mencari solusi.
6. Guru mengarahkan peserta didik menemukan aturan dasar diskusi dari gambar dan menuliskannya di papan.
7. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil (4—5 orang) dan mempraktikkan posisi duduk melingkar.
8. Guru memberi topik sederhana untuk latihan diskusi, misal: “Kegiatan apa yang ingin kita lakukan saat piket kelas?”
9. Peserta didik berlatih berdiskusi sesuai tata cara yang dipelajari, sementara guru berkeliling memberi umpan balik.

Pembelajaran Berdiferensiasi:

Guru memberi dukungan tambahan bagi peserta didik yang kesulitan menyampaikan pendapat.



Tabel 3.26 Rubrik Penilaian Diskusi dan Sikapku

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Ketepatan Jawaban	Jawaban benar, lengkap.	Jawaban benar sebagian besar.	Jawaban benar sebagian kecil.	Jawaban salah atau tidak menjawab.
2	Keberanian	Menjawab dengan percaya diri.	Menjawab dengan cukup yakin.	Menjawab ragu-ragu.	Tidak berani menjawab.
3	Penyampaian	Suara jelas, runtut, mudah dipahami.	Suara cukup jelas, kadang kurang runtut.	Suara pelan atau agak membingungkan.	Tidak jelas atau tidak terdengar.

Kriteria Penilai	Kategori	
Skor Maksimal	12	10–12 = Baik 7–9 = Cukup 4–6 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 6

Ayo, Pilih Sikap!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik:
 - “Kalau ada teman bicara, apa yang sebaiknya kita lakukan?”
 - “Kalau kita ingin bicara, apakah harus langsung memotong atau menunggu giliran?”
2. Guru mengajak peserta didik berdiskusi singkat untuk menilai contoh tersebut.
3. Guru membagikan lembar kerja tabel pernyataan dari Buku Siswa dan memberi instruksi: baca tiap pernyataan, beri centang (√) yang sesuai tata cara berdiskusi.
4. Peserta didik mengerjakan lembar kerja secara individu.
5. Peserta didik berdiskusi berpasangan untuk membandingkan jawaban.



6. Guru memandu pembahasan hasil di kelas secara bersama-sama.
7. Guru mengajak peserta didik menyebutkan contoh pernyataan yang sering terjadi di kelas.
8. Guru juga dapat menanyakan:
 - “Mengapa penting menunggu giliran bicara?”
 - “Apa yang terjadi kalau semua orang bicara bersamaan?”

Pembelajaran Berdiferensiasi:

Peserta didik dengan kemampuan membaca lebih cepat bisa menjadi pendamping teman yang masih lambat.



Aktivitas 7

Ceritakan Kembali!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membuka dengan pertanyaan pemantik tentang pengalaman membaca buku digital dan perbedaannya dengan buku cetak.
2. Guru menampilkan potongan cerita “Selem dan Nimi” melalui layar atau proyektor.
3. Guru menyampaikan tujuan kegiatan: membaca cerita, menjawab pertanyaan, bermain kuis, dan menceritakan ulang isi cerita.
4. Peserta didik membaca potongan cerita secara bergantian.
5. Guru mengecek pemahaman awal dengan bertanya tentang tokoh, peristiwa, dan pesan cerita.
6. Guru memberitahu bahwa cerita lengkap bisa diunduh untuk dibaca di luar kelas.
7. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok dan tiap kelompok memilih nama tim.
8. Guru menjelaskan aturan Kuis Pintar: angkat tangan untuk menjawab, jawaban benar mendapat poin, pemenang adalah tim dengan poin terbanyak.

Miskonsepsi atau Materi Sensitif:

Luruskan jika peserta didik hanya menghafal kata demi kata tekankan bahwa yang penting adalah memahami isi cerita.



Tabel 3.27 Rubrik Penilaian Ceritakan Kembali!

No.	Aspek	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Sikap	Berdiri rapi, percaya diri	Kadang ragu-ragu	Tidak percaya diri
2	Suara	Jelas, mudah didengar	Kadang kurang jelas	Tidak jelas atau pelan
3	Cerita	Runtut, lengkap, mudah dipahami	Ada bagian yang terlewat	Tidak runtut, sulit dipahami
4	Cerita Runtut	Cerita runtut dan mudah dipahami.	Ada bagian yang terlewat.	Cerita tidak runtut atau sulit dipahami.

Kriteria Penilai		Kategori		
Skor Maksimal	12	9-12 = Baik	5-8 = Cukup	≤ 4 = Perlu Bimbingan
Rumus Nilai				

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 8

Mendiskusikan Cerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membimbing kelompok untuk membaca cerita Selem dan Nimi secara bergantian dengan suara nyaring.
2. Guru membagikan daftar pertanyaan di Buku Siswa sebagai bahan diskusi kepada setiap kelompok.
3. Guru memberi arahan:
 - Setiap anggota kelompok harus berpartisipasi.
 - Hasil diskusi harus dicatat.
 - Guru berkeliling memberi bimbingan, memastikan diskusi berjalan aktif dan saling menghargai. Setelah waktu diskusi selesai, tiap kelompok menyiapkan hasil diskusi untuk dipresentasikan.
4. Guru memandu presentasi kelompok secara bergiliran.



5. Kelompok lain diberi kesempatan memberi tanggapan singkat atau pertanyaan.

Tabel 3.28 Rubrik Penilaian Mendiskusikan Cerita

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Isi jawaban	Jawaban lengkap, sesuai pertanyaan, ada penjelasan dan alasan yang logis.	Jawaban sesuai pertanyaan, ada penjelasan sederhana.	Jawaban singkat, belum jelas, alasan kurang.	Jawaban tidak sesuai/tidak ada alasan.
2	Keterhubungan dengan cerita	Jawaban sangat relevan dengan isi cerita.	Jawaban cukup relevan dengan cerita.	Jawaban kurang sesuai dengan cerita.	Jawaban tidak terkait dengan cerita.
3	Penyampaian	Menyampaikan dengan percaya diri, suara jelas, runtut.	Menyampaikan cukup jelas, kadang ragu.	Menyampaikan kurang jelas/ragu-ragu.	Tidak jelas/tidak berani menyampaikan.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	12	10–12 = Baik 7–9 = Cukup	4–6 = Cukup 3 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Subbab D: Tulis Ceritamu

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menulis cerita dengan mencantumkan unsur cerita (tokoh, latar, alur).
-  Menggunakan variasi kalimat tunggal.
-  Menggunakan tanda titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!) pada kalimat.



Tabel 3.29 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 3

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Menenal Kalimat Tunggal	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Gambar Jadi Kalimat	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Aktivitas 3. Kartu Kalimat	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 4. Kalimat Aktif dan Pasif	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 5. Membuat Kalimat Aktif dan Pasif	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 6. Ayo, Tulis Ceritamu!	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 7. Menulis Bersama Teman	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 8. Gambar Jadi Cerita Seru	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

Tahapan Pembelajaran



Aktivitas 1 Menenal Kalimat Tunggal

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengajak peserta didik menceritakan pengalaman singkat, misal: "Apa yang kamu lakukan pagi ini?"
2. Guru menuliskan jawaban di papan dan menanyakan kalimat mana yang hanya memiliki satu pokok pikiran.
3. Guru menjelaskan bahwa kalimat tunggal hanya memiliki satu subjek (S) dan satu predikat (P), memberi contoh: Dito belajar, Yura bermain, Bola menggelinding, dan Roda berputar.
4. Guru memberikan kata acak dan meminta peserta didik menyusunnya menjadi kalimat tunggal.
5. Peserta didik menulis 3—5 kalimat tunggal tentang aktivitas hari ini dan menandai subjek serta predikat.



6. Guru mencontohkan satu kalimat tunggal SPOK dan menjelaskan artinya.
7. Peserta didik membacakan satu kalimat pilihan di depan kelas, mendapat apresiasi.
8. Guru bertanya: “Apa yang paling mudah? Apa yang menantang saat membuat kalimat tunggal?”
9. Peserta didik membuat satu kalimat tunggal bersama-sama secara estafet, tiap peserta menyumbang kata hingga membentuk kalimat lucu atau sederhana.



Aktivitas 2

Gambar Jadi Kalimat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan beberapa gambar sederhana dan bertanya: “Apa yang kamu lihat di gambar ini?”, peserta didik menjawab dengan kata-kata sederhana.
2. Guru menjelaskan bahwa dari gambar bisa dibuat kalimat dan mengenalkan unsur kalimat (S, P, O, Pel, K) dengan contoh: “Anak itu makan nasi” → S = Anak itu, P = makan, O = nasi.
3. Guru memberi satu gambar; peserta didik menulis kalimat dan menandai unsur S, P, O, Pel, K. Contoh: “Ibu menyapu halaman rumah”.
4. Peserta didik dalam kelompok kecil membuat 2—3 kalimat dari gambar berbeda, menulis kalimat, dan menandai unsur-unsurnya.
5. Beberapa peserta didik membacakan kalimatnya dan menunjukkan analisis S, P, O, Pel, dan K.
6. Guru mengajukan pertanyaan reflektif.
 - “Apa yang kamu rasakan saat membuat kalimat dari gambar?”
 - “Bagian mana yang paling mudah? Mana yang perlu latihan?”
7. Guru dan peserta didik membuat satu kalimat estafet dari gambar lucu atau menarik, menuliskan S, P, O, Pel, dan K bersama di papan.



Aktivitas 3

Kartu Kalimat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menampilkan satu kalimat di papan dan menanyakan jumlah kata serta perubahan makna jika urutannya diubah.



2. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membuat kalimat dengan kartu kata untuk memahami struktur kalimat.
3. Peserta didik memilih satu kalimat dari kegiatan sebelumnya dan menghitung jumlah katanya.
4. Guru memberikan kartu kosong sesuai jumlah kata, sedangkan peserta didik menulis satu kata per kartu untuk membentuk kalimat utuh.
5. Peserta didik bertukar kartu dengan teman dan menyusun ulang menjadi kalimat yang benar.
6. Peserta didik menuliskan hasil susunan kalimat temannya pada lembar kerja.
7. Guru berkeliling memberi arahan dan menanyakan konsekuensi perubahan urutan kata.
8. Beberapa peserta didik membacakan susunan kalimat milik temannya di depan kelas.

Pendekatan:

Discovery Learning: menemukan makna perubahan urutan kata melalui pengalaman langsung.



Tabel 3.30 Rubrik Penilaian Menyusun Kartu Kalimat

Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Persentase (%)
Ketelitian Menghitung Jumlah Kata dan Menulis pada Kartu	Jumlah kartu sesuai jumlah kata, setiap kata ditulis benar (tidak ada yang terlewat/salah).	40%
Kerja Sama	Mau bertukar kartu dengan teman, mengikuti aturan, dan menghargai pendapat teman.	30%
Kemampuan Menyusun Ulang Kalimat	Kalimat dapat disusun kembali dengan benar sesuai struktur.	15%
Kerapian Tulisan	Tulisan jelas, rapi, dan mudah dibaca.	15%

Rumus Nilai

Nilai Akhir = Jumlah skor persentase per aspek × 100

Contoh: Jika peserta didik mendapat

$$(35\% + 25\% + 15\% + 15\%) \times 100 = 80\% \times 100$$





Aktivitas 4

Kalimat Aktif dan Pasif

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menuliskan di papan:
 - Bintang sedang membaca buku.
 - Buku sedang dibaca Bintang.
2. Guru bertanya:
 - “Kalimat mana yang menyebutkan subjek sebagai pelaku?”
 - “Kalimat mana yang subjeknya dikenai pekerjaan?”
3. Guru menjelaskan konsep kalimat aktif (subjek sebagai pelaku) dan pasif (subjek sebagai penerima), memberi contoh:
 - Aktif: Ibu memasak nasi
 - Pasif: Nasi dimasak Ibu
4. Guru memberikan beberapa kalimat aktif, lalu peserta didik mengubahnya menjadi kalimat pasif, contohnya: Adi memakan mangga → Mangga dimakan Adi.
5. Setiap kelompok mengubah 3 kalimat aktif menjadi pasif dan menuliskannya di kertas besar/lembar kerja.
6. Peserta didik menulis 2 kalimat aktif dan mengubahnya menjadi pasif (atau sebaliknya).
7. Guru menekankan perbedaan posisi subjek, predikat, dan objek antara kalimat aktif dan pasif.
8. Beberapa peserta didik membacakan hasil kalimat aktif-pasif mereka di depan kelas.



Aktivitas 5

Membuat Kalimat Aktif dan Pasif

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengajukan pertanyaan pemantik yang terdapat dalam Buku Siswa.
2. Peserta didik menyebutkan informasi sesuai pengamatan. Guru menegaskan bahwa mereka sedang memahami isi gambar.
3. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (2—3 orang).
4. Setiap kelompok diberi gambar berbeda (misalnya: Orang membaca buku, Ibu memasak nasi, Peserta didik membersihkan kelas).
5. Peserta didik membuat satu kalimat aktif berdasarkan gambar.



6. Peserta didik mengubah kalimat aktif menjadi kalimat pasif di kertas, lembar kerja, atau papan tulis mini.
7. Beberapa kelompok diminta membacakan hasilnya, lalu peserta didik lain memberikan apresiasi.
8. Guru bertanya kepada peserta didik: "Apa perbedaan kalimat aktif dan pasif yang kalian rasakan?", "Kapan biasanya kita menggunakan kalimat aktif? Kapan kita menggunakan kalimat pasif?"

Pembelajaran Berdiferensiasi:

- Kelompok dengan kemampuan dasar bisa diberi gambar sederhana (misalnya: "Ani menulis").
- Kelompok lebih mahir diberi gambar yang kompleks untuk membuat kalimat lebih panjang (misalnya: "Ayah sedang memperbaiki sepeda di halaman rumah").



Tabel 3.31 Rubrik Penilaian Membuat Kalimat Aktif dan Pasif

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Pemahaman Kalimat Aktif	Menulis kalimat aktif dengan struktur S-P-O-K benar, jelas, dan sesuai gambar.	Menulis kalimat aktif dengan struktur S-P-O benar, tetapi kurang keterangan.	Menulis kalimat aktif, tetapi ada kesalahan tata bahasa atau struktur.	Tidak menulis kalimat aktif atau kalimat tidak sesuai gambar.
2	Pemahaman Kalimat Pasif	Mengubah kalimat aktif menjadi pasif dengan tepat, struktur benar, dan makna tidak berubah.	Mengubah kalimat aktif menjadi pasif cukup tepat, ada sedikit kesalahan struktur.	Mengubah kalimat aktif ke pasif, tetapi banyak kesalahan struktur atau makna berubah.	Tidak bisa mengubah kalimat aktif ke pasif.
3	Keterlibatan dan Kerja Sama	Aktif terlibat, bekerja sama, dan berkontribusi dalam kelompok.	Terlibat dan bekerja sama dengan kelompok meski masih terbatas.	Kurang aktif, hanya mengikuti tanpa banyak kontribusi.	Tidak terlibat sama sekali dalam kerja kelompok.
4	Presentasi dan Apresiasi	Membacakan hasil dengan jelas, percaya diri, dan memberi apresiasi positif kepada teman.	Membacakan hasil dengan cukup jelas, memberi apresiasi sederhana.	Membacakan hasil kurang jelas, apresiasi kurang.	Tidak mau membacakan atau tidak memberi apresiasi.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$			



Aktivitas 6

Ayo, Tulis Ceritamu!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan contoh cerita inspiratif singkat, misalnya, tentang anak yang menolong temannya.
2. Guru menanyakan:
 - “Masih ingatkah kamu dengan kegiatan menulis cerita?”
 - “Bagian apa saja yang biasanya ada dalam sebuah cerita?”
3. Guru bersama peserta didik mengingat kembali bagian cerita: tema, tokoh, latar (waktu & tempat), dan alur.
4. Guru menuliskan bagian cerita di papan dengan skema sederhana, memberi contoh cerita inspiratif dengan pesan moral (menolong, menghargai, dan bekerja sama).
5. Peserta didik bersama guru menemukan pesan inspiratif dari contoh cerita.
6. Guru memberi panduan menulis:
 - Tentukan tema
 - Tentukan tokoh
 - Tentukan latar
 - Buat alur/urutan peristiwa
 - Kembangkan menjadi cerita inspiratif
7. Peserta didik menulis kerangka cerita di buku, kemudian mengembangkan menjadi cerita lengkap.
8. Beberapa peserta didik membacakan hasil tulisannya di depan kelas, setelah itu teman memberi tepuk tangan dan komentar positif.
9. Guru menanyakan: “Apa yang kalian rasakan setelah menulis cerita inspiratif?”



Miskonsepsi atau Materi Sensitif:

Perlu ditegaskan bahwa cerita inspiratif harus menyampaikan pesan positif (hindari tema yang menyinggung atau terlalu pribadi).



Tabel 3.32 Rubrik Penilaian Ayo, Tulis Ceritamu!

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Kelengkapan Kerangka Cerita	Menuliskan semua unsur (tema, tokoh, latar, alur) dengan jelas dan runtut.	Menuliskan sebagian besar unsur (3 unsur lengkap).	Menuliskan 2 unsur, belum runtut.	Tidak menuliskan kerangka atau hanya 1 unsur.
2	Pengembangan Cerita	Cerita lengkap, runtut, sesuai kerangka, mudah dipahami.	Cerita cukup runtut, ada sedikit bagian kurang jelas.	Cerita tidak runtut, masih ada bagian hilang.	Cerita sangat singkat, tidak sesuai kerangka.
3	Kreativitas Bahasa	Menggunakan kalimat bervariasi, ekspresif, menarik dibaca.	Kalimat cukup bervariasi, cukup menarik.	Kalimat sederhana, banyak pengulangan.	Kalimat sangat terbatas, sulit dipahami.
4	Membacakan Cerita	Percaya diri, intonasi jelas, ekspresi sesuai isi cerita.	Cukup percaya diri, intonasi kadang kurang jelas.	Membaca pelan, hampir tanpa ekspresi.	Enggan membaca di depan kelas.
5	Sikap Apresiatif	Selalu memberi tepuk tangan dan komentar positif untuk teman.	Sesekali memberi apresiasi atau komentar.	Jarang memberi apresiasi.	Tidak memberi apresiasi sama sekali.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	20	16-20 = Sangat Baik 10-15 = Baik	6-9 = Cukup 5 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$





Aktivitas 7

Menulis Bersama Teman

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menampilkan gambar yang akan diamati (misalnya: seorang anak laki-laki membantu Ibu mencuci piring).
2. Guru meminta peserta didik menulis kalimat berdasarkan gambar.
3. Guru mengingatkan peserta didik tentang pola SPOK, contoh:
 - Aktif: "Peserta didik membersihkan halaman sekolah pagi ini."
 - Pasif: "Halaman sekolah dibersihkan oleh peserta didik pagi ini."
4. Guru membagi kelompok peserta didik, duduk berkelompok.
5. Setiap anggota menulis satu kalimat dengan pola S-P-O-K pada 1 buku tulis secara bergantian.
6. Anggota kelompok bergantian membacakan kalimat masing-masing dengan suara jelas. Teman lainnya menyimak dengan saksama.
7. Setelah semua membaca, kelompok menyusun kalimat-kalimat menjadi cerita runtut pada lembar kerja.

Pendekatan:

Project-based mini (produk akhir berupa cerita singkat hasil kerja kelompok).



Pembelajaran berdiferensiasi:

- Peserta didik yang masih kesulitan boleh menulis kalimat sederhana (2-3 kata inti S-P).
- Peserta didik yang lebih mahir bisa menulis kalimat lebih lengkap (S-P-O-K).
- Peserta didik kinestetik mendapat peran aktif saat membaca lantang; peserta didik visual terbantu dengan gambar.

Tabel 3.33 Rubrik Penilaian Menulis Bersama Teman

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Kerja Sama Kelompok	Semua anggota aktif berpendapat dan berkontribusi dalam diskusi.	Sebagian besar anggota aktif, hanya 1-2 kurang berperan.	Hanya sebagian kecil anggota aktif, kerja sama kurang.	Hampir tidak ada kerja sama, hanya 1-2 orang yang bekerja.



No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
2	Pembuatan Kalimat Individu (SPOK, aktif/pasif)	Semua anggota membuat kalimat sesuai gambar, lengkap SPOK, dan tepat (aktif/pasif).	Sebagian besar membuat kalimat benar, ada 1-2 kesalahan kecil.	Hanya sebagian anggota membuat kalimat sesuai, masih banyak kesalahan.	Hampir semua kalimat tidak sesuai atau tidak lengkap.
3	Membaca Kalimat Bergantian	Semua anggota membaca dengan jelas, intonasi dan ekspresi sesuai.	Sebagian besar membaca cukup jelas, intonasi cukup.	Beberapa membaca kurang jelas, intonasi datar.	Hampir semua tidak mampu membaca dengan baik.
4	Menyusun Cerita Runtut	Cerita sangat runtut, jelas, sesuai urutan, mudah dipahami.	Cerita cukup runtut, ada sedikit bagian kurang jelas.	Cerita agak meloncat, sulit dipahami.	Cerita tidak runtut, tidak bisa dipahami.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Grade A = 91–100 Grade B = 76–90	Grade C = 61–75 Grade D = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 8

Gambar Jadi Cerita Seru

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan gambar seri (4 gambar berurutan) dari Buku Siswa.
2. Guru memberi pertanyaan pemantik: apa yang terlihat pada gambar pertama dan kemungkinan kejadian berikutnya.
3. Guru menjelaskan setiap gambar bisa ditulis menjadi satu kalimat, memberi contoh, dan mengingatkan unsur penting cerita.
4. Guru menekankan kalimat dari gambar seri dapat membentuk alur cerita.
5. Peserta didik menerima lembar kerja berisi 4 gambar seri dan menulis satu kalimat per gambar menggunakan pola S-P-O-K.



- Setelah selesai, peserta didik menyusun kalimat menjadi alur cerita, menentukan tokoh utama, menambahkan latar, mengembangkan detail, dan membuat judul.
- Beberapa peserta didik membacakan hasil cerita, teman memberi tepuk tangan.
- Guru mengajak peserta didik refleksi tentang manfaat menulis cerita dari gambar seri.

Metode:

Picture and Picture (mengamati gambar seri), *Guided Writing* (menulis terbimbing), dan *storytelling*.



Tabel 3.34 Rubrik Penilaian Gambar jadi Cerita Seru

No.	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1	Kalimat Berdasarkan Gambar	Semua gambar diberi kalimat tepat, jelas, sesuai ilustrasi.	Sebagian besar kalimat tepat, hanya ada sedikit kesalahan.	Kalimat kurang sesuai, banyak bagian kurang jelas.	Kalimat tidak sesuai atau tidak ditulis.
2	Kelengkapan Alur Cerita	Cerita mencakup semua urutan kejadian dari awal-akhir, runtut dan logis.	Cerita cukup lengkap, ada 1 bagian terlewat.	Cerita kurang lengkap, banyak kejadian hilang.	Cerita tidak runtut dan tidak lengkap.
3	Struktur Cerita (Judul, Tokoh, Latar, Awal-Tengah-Akhir)	Semua unsur ada: judul menarik, tokoh jelas, serta latar dan alur lengkap.	Sebagian unsur ada, misalnya, tokoh dan latar sudah jelas, tetapi judul kurang menarik.	Hanya sebagian kecil unsur cerita ditulis.	Hampir tidak ada struktur cerita yang benar.
4	Penggunaan Bahasa (SPOK, Kalimat Aktif/Pasif, Ejaan, Tanda Baca)	Kalimat sesuai SPOK, ejaan dan tanda baca tepat, variasi kalimat baik.	Ada 1-2 kesalahan kecil dalam SPOK atau ejaan.	Banyak kesalahan SPOK dan ejaan, cerita masih bisa dipahami.	Cerita sulit dipahami karena banyak kesalahan.
5	Kerapian dan Keterbacaan Tulisan	Tulisan sangat rapi, jelas, dan mudah dibaca.	Tulisan cukup rapi, tetapi masih ada sedikit coretan.	Tulisan kurang rapi, agak sulit dibaca.	Tulisan sangat berantakan dan sulit terbaca.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	20	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



G. Sumatif

Asesmen Sumatif Bab 3 dapat dilakukan dengan menggunakan uji kompetensi tertulis (pilihan ganda dan pilihan ganda kompleks) yang berfokus pada pemahaman teks cerita inspiratif. Guru juga dapat mengembangkan asesmen sumatif dalam bentuk lain untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran pada bab ini.

Tabel 3.35 Rubrik Penilaian Sumatif

Bentuk Soal	Skor Maksimal	Kriteria Penilaian	Cara Menilai
Pilihan Ganda	5 x 1 = 5	Jawaban benar = 5	Beri skor langsung per nomor. Jumlahkan, tulis di kolom skor.
Pilihan Ganda Kompleks	5 x 2 = 10	Jawaban benar = 5	Cek kunci jawaban. Jumlahkan skor benar.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	15	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Guru juga dapat melakukan asesmen sumatif lainnya, misalnya dengan menggunakan aktivitas yang terdapat pada buku Buku Siswa. Sebagai contoh, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali cerita inspiratif di depan kelas (seperti presentasi poster/proyek akhir). Berikut ini contoh pedoman penskorannya pemberian skor dengan menggunakan rubrik kinerja.

Tabel 3.36 Contoh Pedoman Penskoran

No.	Indikator	Kriteria		
		Mulai Berkembang	Berkembang	Mahir
1	Komponen isi	Komponen isi teks yang disajikan tidak lengkap.	Komponen isi teks yang disajikan lengkap, tetapi menggunakan bahasa yang kurang dipahami.	Komponen isi teks disajikan lengkap, detail, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
2	Komponen suara	Suara sangat pelan dan hampir tidak terdengar.	Suara pelan, tetapi masih bisa didengar.	Suara lantang dan intonasi bagus.
3	Presentasi	Mulai mampu menyampaikan isi teks meskipun terbata-bata.	Sudah mampu menyampaikan isi teks, tetapi masih harus melihat teks.	Menyampaikan informasi secara detail dan tanpa melihat teks.



H. Kunci Jawaban

Subbab A: Petualangan Ken dan Alif

• Aktivitas 3 Seru Menjawab Pertanyaan Cerita

1. Mereka adalah teman sekelas.
2. Mainan robot-robotan barunya.
3. Bingung.
4. Rumah Alif.
5. Bermain sambil menjaga Kayla.



• **Aktivitas 4 Seandainya Aku Menjadi Ken**

Apa yang kamu lakukan jika menjadi Ken?

- ☐ Mencari tahu apa yang terjadi dengan Alif.
- ☐ Bermain bersama Alif sambil menjaga Kayla.
- ☐ Berprasangka baik bahwa Alif sedang ada urusan penting.



Apa yang kamu lakukan jika kamu menjadi Alif?

- ☐ Mengajak Ken bermain ke rumahnya.
- ☐ Memberi tahu Ken kalau ia harus cepat pulang untuk menjaga adiknya.



• **Aktivitas 5 Menemukan Pelajaran Berharga**

Contoh alternatif jawaban:

1. Kita harus memahami keadaan teman dengan baik.
2. Tanggung jawab perlu didahulukan sebelum bermain.
3. Kita harus membantu keluarga saat mereka membutuhkan.
4. Jangan menilai seseorang sebelum mengetahui alasannya.
5. Persahabatan yang baik ditunjukkan dengan sikap saling mendukung dan peduli.

• **Aktivitas 7 Mengungkap Rahasia Cerita Inspiratif**

Pertanyaan	Jawaban	Bagian Cerita
Siapa pelaku di dalam cerita? Bagaimana ciri-ciri tokoh itu?	- Alif, rajin membantu orang tua - Ken, peduli teman, kritis	Tokoh dan Penokohan
Apa isi atau hal yang diceritakan?	Persahabatan Alif dan Ken	Tema
Kapan cerita itu terjadi?	Siang dan sore hari	Latar Waktu
Di mana cerita itu terjadi?	Di rumah Ken, lapangan, rumah Alif	Latar Tempat
Bagaimana urutan ceritanya?	Sepulang sekolah Ken mengajak Alif bermain ke rumahnya.	Alur



Pertanyaan	Jawaban	Bagian Cerita
	- Alif langsung pulang meninggalkan Ken. - Ken mencari tahu masalah yang terjadi dengan Alif. - Ken pergi ke rumah Alif. - Ternyata Alif harus menjaga adiknya.	
Apa pesan cerita tersebut?	- Kita harus membantu orang tua. - Kita harus peduli dengan teman. - Kita harus kreatif memecahkan masalah yang terjadi.	Amanat

Subbab B: Semangat Si Pantang Menyerah

• Aktivitas 3 Ayo, Lengkapi Kalimat!

- Kartini dikenal sebagai tokoh pejuang perempuan.
- Kartini mengajarkan menulis dan membaca kepada teman-temannya.
- Pada masa itu perempuan tidak boleh bersekolah.
- Kartini berhenti sekolah saat berusia dua belas tahun.
- Karena keturunan bangsawan, Kartini dibolehkan sekolah.
- Ayah Kartini adalah Bupati Jepara.

• Aktivitas 4 Yuk, Kita Coba!

- | | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1. Benar | 3. Salah | 5. Benar | 7. Benar |
| 2. Salah | 4. Salah | 6. Salah | 8. Benar |

• Aktivitas 8 Tentukan Pilihanmu

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. Sesuai | 5. Sesuai |
| 2. Tidak sesuai | 6. Tidak Sesuai |
| 3. Sesuai | 7. Tidak Sesuai |
| 4. Tidak Sesuai | |

• Aktivitas 10 Ayo, Lengkapi!

Ide Pendukung : Kita selalu merapikan tempat tidur.
 Ide Pendukung : Setelah itu, kita berolahraga.



Subbab C: Bintang Inspirasiku

• Aktivitas 3 Diskusi Kita

1. Membahas cerita yang berjudul Buku untuk Bintang.
2. Bintang yang membaca buku-buku bekas.
3. Fahmi menganggap buku bekas tak berguna. Sedangkan pendapat Zahra dan Jesika, buku bekas masih ada pengetahuannya.

• Aktivitas 6 Ayo, Pilih Sikap!

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. Santun | 4. Santun |
| 2. Tidak Santun | 5. Santun |
| 3. Tidak Santun | 6. Tidak Santun |

• Aktivitas 7 Ceritakan Kembali!

1. Nimi adalah anak perempuan yang bekerja sebagai tukang angkut barang di pasar. Nimi pintar dan baik hati.
2. Selem adalah anjing jalanan yang penakut dan agresif.
3. Manusia suka melukai dan mengusir anjing.
4. Selem kehilangan keluarganya.
5. Selem selalu diusir.
6. Nimi membawa Selem pulang ke rumahnya dan merawatnya.
7. Ayah Nimi tidak suka pada Selem.
8. Di rumah Kak Desi.
9. Nimi dan Kak Desi merawatnya dengan sabar.
10. Selem menyerang ayah Nimi.

Subbab D: Tulis Ceritamu

• Aktivitas 2 Gambar Jadi Kalimat

Contoh alternatif jawaban:



Ken menggunakan helm saat bermain sepeda

Ken bermain sepeda di halaman

S

P

O

K





Ken bermain robot-robotan

S

P

Pel



Ibu berjualan bakso sapi

S

P

Pel



Ken menyuapi bubur kepada adik

S

P

O

K

• Aktivitas 5 Membuat Kalimat Aktif dan Pasif

Contoh alternatif jawaban:

- Kalimat aktif: Pak Joko menjual pisang.
Kalimat pasif: Pisang dijual Pak Joko.
- Kalimat aktif: Nelayan menangkap ikan dengan jangkar.
Kalimat pasif: Ikan ditangkap oleh nelayan.
- Kalimat aktif: Petani menanam padi di sawah.
Kalimat pasif: Sawah ditanami padi oleh petani.
- Kalimat aktif: Petugas kebersihan menarik gerobak.
Kalimat pasif: Gerobak diisi dengan sampah.
- Kalimat aktif: Pak Abi mengendarai sepeda motor.
Kalimat pasif: Motor dinaiki dua orang.

KUNCI JAWABAN SUMATIF

Pilihan Ganda

- | | |
|------|------|
| 1. b | 1. c |
| 2. b | 2. c |
| | 3. b |

Pilihan Ganda Kompleks

- Kita harus rajin belajar
 - Kita harus peduli dengan sesama



Pilihan Ganda	Pilihan Ganda Kompleks
	2. a. Ayah memperbaiki motor di halaman rumah. c. Ibu memasak sayur di dapur. 3. b. Latar c. Amanat 4. a. Budi bermain bola di lapangan. b. Dina membaca buku di perpustakaan. 5. b. Berbicara dengan kalimat yang jelas. d. Harus mendengarkan teman dengan baik.



I. Tindak Lanjut

Untuk menentukan tindak lanjut bagi peserta didik, perlu dilakukan evaluasi berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, baik asesmen formatif maupun sumatif. Bagi peserta yang sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, dapat diberikan pengayaan. Sementara bagi peserta yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, perlu diberikan aktivitas remedial. Guru dapat memberikan alternatif kegiatan pengayaan dan remedial seperti berikut.

1. Pengayaan

Pengayaan untuk peserta didik dapat diberikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Berikut ini langkah-langkah yang dapat dipertimbangkan sebagai inspirasi bagi guru untuk memberikan pengayaan kepada peserta didik.

- Peserta didik diminta mencari cerita inspiratif dari perpustakaan, buku milik sendiri, atau dari internet.
- Peserta didik diminta membaca cerita tersebut, kemudian mencatat kata-kata baru yang belum dipahaminya.
- Peserta didik menemukan informasi dan pesan di dalam cerita tersebut.
- Peserta didik diminta mencatat bagian-bagian (unsur intrinsik) cerita tersebut, kemudian menceritakan kembali isinya di depan teman-temannya.



2. Remedial

Sebagaimana pengayaan, remedial juga dapat diberikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Salah satu aktivitas yang dapat menjadi inspirasi guru adalah sebagai berikut.

- Peserta didik diminta membaca cerita inspiratif yang lebih sederhana. Guru dapat menyiapkan cerita dari jenjang yang lebih rendah, misalnya, jenjang B1 atau B2.
- Guru dapat memberikan pendampingan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.
- Guru juga dapat menerapkan tutor teman sebaya. Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran dapat dimentori oleh teman sebaya yang sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.



J. Refleksi

Refleksi pembelajaran diperlukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran berikutnya. Aktivitas ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru.

1. Refleksi Peserta Didik

Guru memandu peserta didik melakukan refleksi yang ada di Buku Siswa. Selain itu, berikut ini beberapa pertanyaan lain yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai bahan refleksi lainnya.

- Apa kejadian penting yang kamu alami saat pembelajaran?
- Bagaimana perasaanmu saat mempelajari Bab 3?
- Apakah menyenangkan? Apakah pembelajaran ini penting bagimu?
- Apa manfaat yang kamu dapatkan dalam pembelajaran ini?
- Bagaimana kamu menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari?



2. Refleksi Guru

Berikut ini beberapa inspirasi pertanyaan yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

- Apakah inspirasi di dalam buku panduan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bapak/Ibu?
- Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi untuk mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik?
- Apakah konsep-konsep pembelajaran yang Bapak/Ibu sampaikan sudah relevan dengan pembelajaran yang kontekstual?
- Apa saja rencana perubahan atau inovasi dalam praktik pembelajaran yang akan Bapak/Ibu lakukan?



K. Sumber Belajar

Guru dapat memanfaatkan beberapa sumber belajar lain.

1. Astuti, Y., & Mustadi, A. (2020). *Penggunaan Model Cooperative Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar peserta didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5(1), 34–42.
2. Hidayat, R., & Nurjanah, S. (2019). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kontekstual untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 4(2), 85–96.
3. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) VI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
4. Rahmawati, L., & Prasetyo, A. (2021). *Joyful Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 21(1), 11–19.
5. Sari, N. L. P., & Sudana, D. N. (2018). *Pengaruh Media Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi peserta didik Kelas V*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 7(2), 120–128.
6. Setiawan, D., & Lestari, P. (2022). *Strategi Guru dalam Mengajarkan Kalimat Aktif dan Pasif pada peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(3), 201–210.
7. Sistem Informasi Perbukuan Indonesia. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/>
8. Utami, F., & Salsabila, H. (2023). *Penerapan Media Digital Cerita Anak untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis peserta didik Sekolah Dasar*. Jurnal Literasi dan Bahasa Anak, 2(1), 55–67.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring
untuk SD/MI Kelas III (Edisi Revisi)

Penulis: S. Nailul Muna Aljamaliah dan Gantino Habibi
ISBN 978-634-00-3323-6 (jil.3 PDF)

BAB

4



Menyelamatkan Lingkungan





A. Pendahuluan

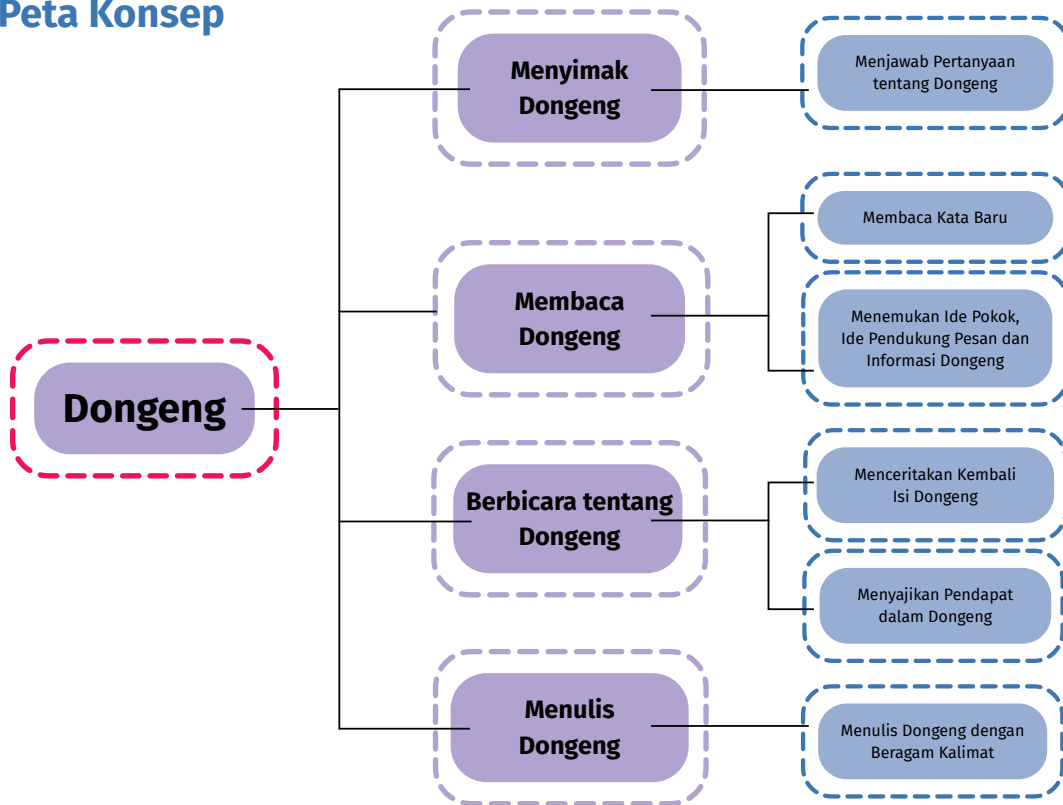
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Tujuan Pembelajaran Bab 4

Tujuan Pembelajaran	Indikator Tujuan Pembelajaran
Memahami isi dongeng berbentuk teks aural.	- Menyebutkan tokoh, latar, dan alur dari dongeng yang didengar dengan benar. - Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng dengan benar.
Membaca kosakata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa berbentuk dongeng.	- Membaca kosakata baru dengan lancar. - Membaca kosakata baru dengan intonasi dan ekspresi sesuai makna kata.
Memahami ide pokok, ide pendukung pesan dan informasi dalam dongeng berbentuk cetak dan/atau elektronik.	- Menemukan ide pokok dan ide pendukung dalam setiap paragraf bacaan. - Menuliskan pesan moral atau pelajaran yang dapat diambil dari dongeng.
Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks berkaitan dengan dongeng.	- Menyampaikan pendapat dengan suara jelas, intonasi tepat, dan pilihan kata yang santun. - Menggunakan sikap tubuh tegap dan kontak mata dengan audiens saat berbicara.
Menanggapi diskusi tentang dongeng sederhana sesuai tata cara.	- Mengajukan pendapat teman dengan sopan tanpa memotong pembicaraan. - Menanggapi pendapat teman dengan sopan tanpa memotong pembicaraan.
Menceritakan kembali isi dan/atau informasi dongeng yang dibaca, dipirsa, atau didengar.	- Menceritakan kembali isi dongeng dengan runtut (awal, tengah, akhir). - Menggunakan kata-kata sendiri dalam menyampaikan cerita kembali.
Menulis dongeng dengan rangkaian kalimat yang beragam.	- Menulis dongeng dengan mencantumkan unsur cerita (tokoh, latar, alur). - Menggunakan variasi kalimat (tunggal dan majemuk) dengan struktur yang benar.



2. Peta Konsep



3. Saran Periode atau Waktu Pembelajaran

Materi pada bab ini disampaikan

54 JP (9 minggu x 6 JP)

Namun, guru dapat menyesuaikan dengan kondisi dan kemampuan di sekolah masing-masing.



B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pembahasan pada bab ini bersifat opsional, peserta didik diharapkan sudah memiliki bekal keterampilan proses di antaranya peserta didik sudah lancar membaca, mengungkapkan pendapat, mampu menulis dengan baik, dan sudah mampu menemukan informasi dan pesan dari pembelajaran pada fase sebelumnya.





C. Kerangka Pembelajaran

Sebagai panduan sistematis dalam menyusun desain pembelajaran, berikut ini kerangka pembelajaran pada Bab 4 “Menyelamatkan Lingkungan”.

1. Praktik Pedagogis

- a. Subbab A. Sahabat Sungai Mahakam
 - Pendekatan Inkuiri terdapat pada Aktivitas 1, 4, dan 6.
 - Pendekatan *Project Based Learning* terdapat pada Aktivitas 3 dan 5.
- a. Subbab B. Istana yang Membawa Bencana
 - Pendekatan Inkuiri terdapat dalam Aktivitas 1 dan 6.
 - PjBL terdapat dalam Aktivitas 2, 7, dan 9.
 - *Discovery Learning* dalam Aktivitas 3, 5, dan 8.
- b. Subbab C. Dengarkan Dongeng Seru
 - PJBL terdapat dalam Aktivitas 2 dan 6.
 - PBL terdapat dalam Aktivitas 5 dan 9.
 - *Discovery Learning* terdapat pada Aktivitas 1, 3, dan 7.
 - Pendekatan Inkuiri terdapat pada Aktivitas 4 dan 8.
- c. Subbab D. Dongengku, Karyaku
 - PJBL terdapat dalam Aktivitas 6, 7, 9 dan 10.
 - PBL terdapat dalam Aktivitas 4.
 - *Discovery Learning* terdapat dalam Aktivitas 1, 3, dan 5.
 - Pendekatan Inkuiri terdapat dalam Aktivitas 2, 3, dan 8.

2. Kemitraan Pembelajaran

- a. Subbab A. Sahabat Sungai Mahakam
 - Peserta didik bekerja sama dengan teman sekelompok, bahkan bisa melibatkan masyarakat sekitar pada Aktivitas 5.
 - Kolaborasi antarpeserta didik dalam berdiskusi, bermain peran, atau simulasi terdapat pada Aktivitas 7.
 - Bentuk kemitraan melalui latihan berpasangan/berkelompok untuk memperkaya bahasa pada Aktivitas 3.



b. Subbab B. Istana yang Membawa Bencana

- Guru memfasilitasi pembelajaran melalui diskusi kelompok dan klasikal dalam Aktivitas 2, 7, dan 9.
- Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan teka-teki silang, memasang kata, dan melengkapi kalimat dalam Aktivitas 4, 5, dan 6.
- Ada kemitraan guru-peserta didik dalam membimbing penemuan kata baru dan pesan cerita dalam Aktivitas 3, 7, dan 8.
- Dalam beberapa kegiatan, peserta didik dapat bermitra dengan orang tua di rumah untuk membaca ulang cerita dan menemukan pesan cerita pada Aktivitas 1 dan 7.

c. Subbab C. Dengarkan Dongeng Seru

- Kemitraan antarpeserta didik (kerja kelompok), peserta didik bermain bersama (Bola Misteri, Meniru Gambar) dan berdiskusi dalam kelompok untuk menemukan pesan cerita dan unsur bahasa pada Aktivitas 2, 6, 7, dan 9.
- Kemitraan dengan orang tua, peserta didik dapat mendengarkan ulang buku audio atau menceritakan dongeng di rumah dengan bimbingan orang tua pada Aktivitas 1, 4, dan 9.

d. Subbab D. Dongengku, Karyaku

- Kemitraan dengan orang tua, peserta didik dapat meminta bantuan orang tua di rumah untuk membaca ulang dan menyempurnakan dongeng yang ditulis pada Aktivitas 6, 7, 9, dan 10.
- Kemitraan lingkungan sekolah, guru dapat memanfaatkan perpustakaan, sudut baca, atau dinding kelas untuk memajang hasil karya cerita atau dongeng peserta didik pada Aktivitas 6, 7, 9, dan 10.

3. Lingkungan Pembelajaran

a. Subbab A. Sahabat Sungai Mahakam.

- Dilaksanakan di luar kelas, lingkungan sekolah, atau rumah peserta didik pada Aktivitas 5.
- Berlangsung di kelas, melalui mendengarkan bacaan/cerita pada Aktivitas 1.
- Bisa dilakukan di kelas atau ruang baca pada Aktivitas 4.



b. Subbab B. Istana yang Membawa Bencana

- Kelas atau sekolah: untuk membaca, diskusi, mengisi teka-teki silang, memasang kata, dan melengkapi kalimat terdapat pada Aktivitas 1-6 dan 9.
- Perpustakaan sekolah: untuk mendalami cerita dan menemukan kata-kata baru terdapat pada Aktivitas 1 dan 3.
- Lingkungan rumah: untuk melaksanakan aksi nyata dari pesan cerita terdapat pada Aktivitas 7.
- Ruang diskusi/kelompok belajar: untuk membahas kata ajaib dan pesan cerita terdapat pada Aktivitas 7, 8, dan 9.

c. Subbab C. Dengarkan Dongeng Seru

- Ruang Kelas: untuk mendengarkan dongeng, membahas bahasa, berdiskusi, dan bermain meniru gambar terdapat pada Aktivitas 1, 3, 5, 6, 7, 8, dan 9.
- Perpustakaan atau Sudut Baca: untuk mengenal buku audio dan membaca berbagai dongeng terdapat pada Aktivitas 1, 4, dan 7.
- Ruang Terbuka/Lapangan: untuk aktivitas bermain yang memerlukan ruang gerak seperti Bola Misteri Lingkaran Ceria terdapat pada Aktivitas 2.

d. Subbab D. Dongengku, Karyaku

- Lingkungan sekitar kelas: untuk mencari benda sebagai bahan cerita pada Aktivitas 9.
- Ruang kreatif atau pameran karya: untuk menampilkan hasil karya seperti cerita bergambar atau dongeng tertulis pada Aktivitas 6, 9, dan 10.
- Lingkungan rumah: untuk latihan menulis dan melanjutkan proyek kreatif pada Aktivitas 6, 7, 9, dan 10.

4. Pemanfaatan Digital

a. Subbab A. Sahabat Sungai Mahakam

- Bisa menggunakan audio/video digital untuk menyimak cerita dapat dilakukan pada Aktivitas 1.
- Menggunakan kamus digital/aplikasi bahasa untuk mencari arti kata dilakukan pada Aktivitas 2.
- Dapat menggunakan aplikasi bahasa interaktif/digital untuk membandingkan struktur bahasa pada Aktivitas 6.



- b. Subbab B. Istana yang Membawa Bencana
 - Menggunakan *slide* presentasi atau proyektor untuk menampilkan cerita, gambar, dan daftar kata-kata baru pada Aktivitas 1 dan 3.
 - Menggunakan perangkat digital (tablet, laptop, atau gawai) untuk mengisi teka-teki silang daring atau interaktif pada Aktivitas 4.
 - Mengakses kamus digital/aplikasi daring untuk menemukan makna kata-kata baru dan kata ajaib pada Aktivitas 3 dan 8.
- c. Subbab C. Dengarkan Dongeng Seru
 - Ruang Kelas: untuk mendengarkan dongeng, membahas bahasa, berdiskusi, dan bermain meniru gambar terdapat pada Aktivitas 1, 3, 5, 6, 7, 8, dan 9.
 - Perpustakaan atau Sudut Baca: untuk mengenal buku audio dan membaca berbagai dongeng terdapat pada Aktivitas 1, 4, dan 7.
 - Ruang Terbuka/Lapangan: untuk aktivitas bermain yang memerlukan ruang gerak seperti Bola Misteri Lingkaran Ceria terdapat pada Aktivitas 2.
- d. Subbab D. Dongengku, Karyaku
 - Video dan animasi cerita: untuk memberi inspirasi dan memotivasi peserta didik dalam membuat dongeng pada Aktivitas 6, 7, 9, dan 10.
 - Aplikasi pengolah kata (Word/Docs) atau *platform* menulis *online*, untuk mengetik dan menyunting dongeng pada Aktivitas 6, 7, 9, dan 10.



D. Apersepsi

Sebelum belajar dimulai, guru perlu memastikan peserta didik siap secara fisik dan psikis. Langkah awalnya adalah menciptakan suasana kelas yang hangat dan menyenangkan dengan menyapa peserta didik secara ramah, menanyakan kabar, atau mengajak berbagi cerita ringan. Kegiatan ini membantu peserta didik merasa dihargai dan siap mengikuti pembelajaran.

Sebagai pengantar menuju kegiatan inti, guru dapat menyampaikan dongeng singkat yang dekat dengan kehidupan peserta didik, seperti *Penyelamat Sungai Mahakam*, *Semut dan Belalang*, atau *Anak Gembala*.



Guru dapat mengaitkan isi dongeng dengan pengalaman sehari-hari, misalnya, pentingnya menepati janji, rajin, atau saling membantu. Selain menumbuhkan rasa ingin tahu, kegiatan ini mengasah kemampuan menyimak dan menanamkan nilai moral.

Melalui kegiatan apersepsi ini, peserta didik diharapkan:

1. termotivasi untuk menyimak dan memahami dongeng;
2. berminat membaca dan mendengarkan dongeng dengan saksama;
3. siap berdiskusi dan menceritakan kembali isi dongeng dengan percaya diri; serta
4. terinspirasi menulis dan menyajikan dongeng dengan bahasa mereka sendiri.

Dengan demikian, apersepsi menjadi jembatan emosional dan kognitif antara pengalaman siswa dan materi tentang dongeng sehingga pembelajaran lebih hidup dan bermakna.



E. Formatif Awal

Sebelum melakukan pembelajaran tentang cerita inspiratif, guru dapat menanyakan pemahaman awal peserta didik tentang dongeng. Guru dapat menanyakan pertanyaan yang terdapat pada Buku Siswa.

Peserta didik diharapkan sudah memiliki pemahaman dasar tentang sebuah cerita, seperti isi cerita, tokoh, latar, urutan cerita, dan pesan dalam sebuah cerita.

Jawaban peserta didik dari hasil penilaian awal ini dapat menjadi masukan guru untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap konsep awal. Setelah asesmen awal tersebut guru dapat melakukan rencana tindak lanjut seperti contoh berikut.

Tabel 4.2 Rencana Tindak Lanjut Hasil Formatif Awal

Kategori	Kriteria	Rencana Tindak Lanjut
Sudah siap belajar	Peserta didik mengerti pertanyaan, dapat menjawab semua pertanyaan dengan baik, dan memiliki sedikit pemahaman tentang sebuah dongeng.	Peserta didik diarahkan untuk mengerjakan aktivitas “Menjawab Pertanyaan dari Dongeng” secara mandiri tanpa bantuan guru.



Kategori	Kriteria	Rencana Tindak Lanjut
Belum siap belajar	Peserta didik tidak memahami pertanyaan yang diajukan dan tidak dapat menjawab pertanyaan tentang sebuah dongeng.	Guru menjelaskan kembali cara memahami isi cerita dan mendampingi peserta didik dalam mengerjakan aktivitas “Menjawab Pertanyaan dari Dongeng”.



F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Subbab A: Sahabat Sungai Mahakam

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menyebutkan tokoh, latar, dan alur dari dongeng yang didengar dengan benar.
-  Menjawab pertanyaan tentang isi dongeng dengan benar.
-  Menuliskan pesan moral atau pelajaran yang dapat diambil dari dongeng.
-  Menyampaikan pendapat dengan suara jelas, intonasi tepat, dan pilihan kata yang santun.
-  Menggunakan sikap tubuh tegap dan kontak mata dengan audiens saat berbicara.

Tabel 4.3 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab A Bab 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Ayo, Kita Simak!	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Kosakata	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 3. Ayo, Gunakan Kosakata Baru!	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 4. Pesan Bijak dari Cerita	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
Aktivitas 5. Ayo, Amati Lingkungan Sekitar!	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 6. Bahas Bahasa	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Jika Kamu Menjadi	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.

Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Ayo, Kita Simak!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan dongeng dengan ekspresif atau meminta salah satu peserta didik membacakannya.
2. Peserta didik menyimak dengan saksama.
3. Guru memandu diskusi dengan beberapa pertanyaan: "Siapa tokoh-tokohnya? Apa masalah yang terjadi di Sungai Mahakam? Bagaimana cara Elok dan Poppi menyelesaikan masalah? Apa pesan moral dari cerita?"
4. Peserta didik menuliskan jawaban di lembar kerja.
5. Selanjutnya guru menanyakan pertanyaan analisis: "Bagaimana jika sungai dekat tempat tinggalku kotor? Apa upaya yang dapat aku lakukan?"
6. Selanjutnya guru menyiapkan beberapa kertas dan peralatan untuk peserta didik membuat poster tentang aksi yang akan dilakukan.
7. Peserta didik melakukan presentasi dan beberapa peserta didik lainnya memberikan masukan.

Miskonsepsi yang mungkin muncul:

Perlu diluruskan bahwa menjaga kebersihan sungai adalah tanggung jawab bersama, termasuk anak-anak melalui tindakan kecil.



Tabel 4.4 Rubrik Penilaian Ayo, Kita Simak!

No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Sikap Saat Menyimak	Menyimak dengan penuh perhatian, tidak berbicara sendiri, dan fokus pada pembicara.	Menyimak dengan cukup baik, kadang kurang fokus.	Sering tidak memperhatikan saat kegiatan berlangsung.	Tidak memperhatikan dan mengganggu teman.
2	Pemahaman Isi Cerita	Menjelaskan isi cerita dengan lengkap dan tepat.	Menjelaskan sebagian besar isi cerita dengan benar.	Menjelaskan isi cerita secara singkat dan kurang tepat.	Tidak bisa menjelaskan isi cerita.
3	Kerja Sama dalam Kelompok	Aktif berpartisipasi dan membantu teman dalam kegiatan menyimak dan diskusi.	Berpartisipasi dalam kegiatan, tetapi belum konsisten.	Kurang aktif dan jarang membantu teman.	Tidak mau bekerja sama dengan kelompok.
4	Menyampaikan Pendapat	Berani menyampaikan pendapat dengan sopan dan jelas.	Menyampaikan pendapat dengan baik meski masih perlu bimbingan.	Jarang menyampaikan pendapat atau kurang jelas.	Tidak mau berbicara atau menanggapi.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 2

Kosakata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan daftar kosakata baru: *pesut, limbah, tercemar, dan murung*.
2. Guru memodelkan cara membaca kosakata dengan lantang dan jelas.
3. Peserta didik membaca kata-kata tersebut bersama-sama.



4. Guru memberi contoh makna kata dengan kalimat sederhana.
5. Peserta didik mencari arti kata secara mandiri melalui KBBI.
6. Peserta didik menulis hasil pencarian arti kata di tabel catatan.
7. Peserta didik membuat kalimat sederhana dari setiap kata.
8. Peserta didik menuliskan satu kalimat refleksi pribadi di bawah tabel:

"Saya akan ... agar bisa mengenal banyak kosakata baru."

Pendekatan: Inkuiri Terbimbing

Guru memfasilitasi proses pembelajaran dengan membacakan dongeng dan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan informasi sendiri (tokoh, masalah, solusi, dan pesan moral).



Tabel 4.5 Rubrik Penilaian Kosakata

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan Arti Kata dari KBBI	Menulis arti kata dengan benar dan lengkap.	Menulis arti kata dengan benar, tetapi kurang lengkap.	Menulis arti kata tidak tepat.	Tidak mencari arti sama sekali.
2	Ketepatan Penggunaan Kata dalam Kalimat	Kalimat sesuai arti, jelas, dan kreatif.	Kalimat sesuai arti, tetapi kurang jelas.	Membuat kalimat, tetapi tidak sesuai arti.	Tidak membuat kalimat.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	8	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 3

Ayo, Gunakan Kosakata Baru!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik memaknai kalimat rumpang dengan mencontohkan terlebih dahulu sebuah kalimat di papan tulis.



2. Pancing kegiatan secara lisan dan tebak-tebakan.
3. Carilah kalimat yang ada di lingkungan sekolah untuk memudahkan peserta didik memahami kata yang akan mereka isikan.
4. Alternatif kegiatan dapat menggunakan tayangan menggunakan *powerpoint/slideshow* dengan menampilkan kalimat rumpang dan diisi otomatis dengan diberi warna yang berbeda.
5. Peserta didik mencoba membaca beberapa kalimat dan menemukan isi kata yang tepat.

Kemitraan Belajar:

Aktivitas seperti tebak-tebakan dan membaca kalimat secara bersama mendorong kolaborasi dan interaksi antarpeserta didik.



Tabel 4.6 Rubrik Penilaian Ayo, Gunakan Kosakata Baru!

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan Mengisi Kalimat (80%)	4 jawaban benar	3 jawaban benar	2 jawaban benar	1 jawaban benar
2	Kerapian Tulisan (20%)	Sangat rapi dan menarik	Cukup rapi	Sangat berantakan	Sangat berantakan

Rumus Nilai

Nilai Akhir: ((Skor Kriteria 1 : 4) x 80%) + ((Skor Kriteria 2 : 4) x 20%)



Aktivitas 4

Pesan Bijak dari Cerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memandu peserta didik mengamati pemahaman yang ada dalam Buku Siswa.
2. Guru menyampaikan secara sederhana 5 tahapan yang perlu dipahami oleh peserta didik dalam menemukan pesan dalam dongeng.
 - Pahami isi dongeng dengan membacanya.
 - Perhatikan yang dilakukan oleh tokoh dalam dongeng.
 - Temukan akibat dari tindakan tersebut.
 - Temukan hal yang bisa dipelajari.
 - Tuliskan pesan dari dongeng.



3. Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk menuliskan sendiri pesan dalam dongeng sesuai tahapan di buku tulisnya.
4. Untuk mengisi ini guru dapat mencari dongeng sendiri atau dengan menggunakan kembali dongeng di atas yang pernah disimak bersama.

Pendekatan: Pembelajaran Langsung

Proses diawali dengan pemodelan atau pemantik agar peserta didik bisa mengamati dan memahami langkah-langkah secara bertahap.



Tabel 4.7 Rubrik Penilaian Pesan Bijak dari Cerita

No.	Kriteria Penilaian	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Memahami Isi Dongeng	Menjelaskan isi dongeng secara lengkap, jelas, dan sesuai isi cerita.	Menjelaskan isi dongeng secara umum, tetapi kurang lengkap.	Tidak dapat menjelaskan isi dongeng dengan tepat.
2	Mengidentifikasi Tindakan dan Akibat Tokoh	Menyebutkan tindakan tokoh dan akibatnya secara lengkap dan benar.	Menyebutkan salah satu (hanya tindakan tokoh atau akibatnya).	Tidak mampu menyebutkan tindakan tokoh atau akibatnya.
3	Menemukan Pesan dan Moral Cerita	Pesan dongeng sesuai, jelas, dan menunjukkan pemahaman nilai moral.	Pesan dongeng sesuai, tetapi kurang jelas atau kurang lengkap.	Pesan dongeng tidak sesuai atau tidak menjawab pertanyaan.

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = ((\text{Skor Kriteria 1} : 3) \times 40\%) + ((\text{Skor Kriteria 2} : 3) \times 30\%) + ((\text{Skor Kriteria 3} : 3) \times 30\%)$$



Aktivitas 5

Ayo, Amati Lingkungan Sekitar!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menanyakan pengalaman peserta didik melihat sungai, selokan, atau taman.
2. Guru menampilkan gambar atau video tentang sungai bersih dan kotor.



3. Peserta didik diajak mengamati lingkungan sekitar sekolah.
4. Setiap kelompok mengamati kondisi lingkungan dan menjawab pertanyaan tentang keberadaan sampah dan kebersihan air.
5. Peserta didik mencatat hasil pengamatan pada lembar kerja.
6. Peserta didik berdiskusi dengan teman sebangku tentang kondisi lingkungan serta cara memperbaiki dan mencegahnya kotor.
7. Peserta didik menuliskan jawaban pada kotak isian.
8. Setiap kelompok memaparkan hasil temuannya.

Pendekatan: *Project-Based Learning*

Proses pengumpulan data mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah lingkungan, serta menghasilkan solusi nyata.



Tabel 4.8 Rubrik Penilaian Ayo, Amati Lingkungan Sekitar!

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Mengamati Lingkungan	Mengamati dengan teliti.	Mengamati cukup teliti.	Mengamati kurang teliti.	Tidak mengamati.
2	Memberikan Solusi Kerusakan Lingkungan	Memberi solusi tepat dan jelas.	Memberi solusi cukup tepat.	Memberi solusi kurang tepat.	Tidak memberi solusi.
3	Cara Mencegah Lingkungan Kotor	Menjelaskan cara dengan jelas.	Menjelaskan cukup jelas.	Menjelaskan kurang jelas.	Tidak menjelaskan.
4	Kerja Sama dengan Teman	Sangat aktif dan membantu teman.	Aktif dan membantu teman.	Kurang aktif.	Tidak mau bekerja sama.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$





Aktivitas 6

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengingatkan peserta didik tentang dongeng “Penyelamat Sungai Mahakam” yang sudah disimak pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru menyiapkan beberapa kartu yang akan dicocokkan oleh peserta didik.
3. Guru menempelkan **kartu kata** di papan tulis:
 - Kartu: “Cerita tidak benar-benar terjadi”.
 - Kartu: “Tokohnya hewan atau benda”.
 - Kartu: “Ada kejadian luar biasa”.
4. Peserta didik diminta mencocokkan isi dongeng dengan kartu.
5. Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan hasil pekerjaan mereka dalam menempelkan kartu kata.
6. Guru memberikan penguatan hasil kerja peserta didik dengan mengajak peserta didik mengingat kembali ciri-ciri dongeng.



Aktivitas 7

Jika Kamu Menjadi

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menanyakan siapa yang masih ingat cerita *Penyelamat Sungai Mahakam*.
2. Guru menunjukkan gambar Elok (enggang) dan Poppi (pesut) untuk mengingatkan tokoh cerita.
3. Guru membacakan kembali dongeng dengan intonasi ekspresif.
4. Peserta didik diminta menyimak dan mengingat tindakan Elok.
5. Guru bertanya tentang apa yang terjadi pada Elok dan masalah yang dihadapinya, sedangkan peserta didik menjawab secara lisan.
6. Guru membagikan Lembar Aktivitas berisi pertanyaan: “Apa yang akan kamu lakukan jika menjadi Elok?” dengan beberapa pilihan jawaban.
7. Peserta didik memberi tanda centang pada pilihan yang mereka anggap paling tepat.
8. Beberapa peserta didik membacakan pilihan dan alasan mereka.

Pendekatan: Inkuiri Terbimbing

Guru memancing ingatan peserta didik dengan pertanyaan dan media visual (gambar tokoh).



Tabel 4.9 Rubrik Penilaian Jika Kamu Menjadi

No.	Pilihan	Nilai
1	Gambar 1 Kunci jawaban: Pernyataan 2 dan 6	40
2	Gambar 2 Kunci jawaban: Pernyataan 2 dan 4	60
Total Nilai		100

Subbab B: Istana yang Membawa Bencana

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok dan ide pendukung dalam setiap paragraf bacaan.
-  Membaca kosakata baru dengan lancar.
-  Membaca kosakata baru dengan intonasi dan ekspresi sesuai makna kata.
-  Mengajukan pendapat dengan sopan tanpa memotong pembicaraan.
-  Menanggapi pendapat teman dengan sopan tanpa memotong pembicaraan.

Tabel 4.10 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab B Bab 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Ayo, Membaca!	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Kupas Isi Cerita	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3. Menjelajah Kata-Kata Baru	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 4. Mengisi Teka-Teki Silang	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
Aktivitas 5. Memasangkan Kata	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 6. Ayo, Temukan!	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 7. Pesan Cerita, Aksiku!	Merefleksi	Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
Aktivitas 8. Menemukan Kata Ajaib	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 9. Diskusikan Kata Ajaib	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 10. Ayo, Bedakan!	Mengaplikasi	Menerapkan strategi berpikir.
Aktivitas 11. Jika Aku Menjadi	Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).

Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Ayo, Membaca!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menampilkan gambar ilustrasi istana megah di papan atau proyektor.
2. Guru memberikan pertanyaan pemantik: apa yang diamati dari gambar dan apa yang terjadi jika hutan ditebang habis.
3. Guru membacakan dongeng dengan intonasi jelas dan ekspresif sambil menunjukkan ilustrasi sesuai bagian cerita.
4. Peserta didik membaca dongeng secara bergiliran untuk melatih pemahaman.
5. Peserta didik bercerita bersama teman atau mengingat kejadian penting dalam dongeng dengan metode sambung cerita.
6. Guru menyiapkan lembar penilaian, kemudian memberi tanda (√) di kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai kesesuaian jawaban.

Pendekatan: Literasi Berbasis Dongeng dan Gambar

Guru mengintegrasikan media visual dan teks secara aktif.



Tabel 4.11 Rubrik Penilaian Ayo, Membaca!

No.	Indikator	Ya	Tidak
1	Peserta didik dapat menyebutkan tokoh dalam dongeng.		
2	Peserta didik dapat menjelaskan peristiwa penting dalam dongeng.		
3	Peserta didik dapat menjelaskan akibat penebangan hutan.		
4	Peserta didik dapat menyebutkan pesan moral dari dongeng.		
5	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam diskusi atau menjawab pertanyaan.		

Skor Penilaian	Kriteria Penilai	Kategori
Setiap jawaban "Ya (✓)" = 1 poin "Tidak" = 0 poin	Skor Maksimal 5	5 = Sangat Baik 3-4 = Baik 2 = Cukup 0-1 = Perlu Bimbingan



Aktivitas 2

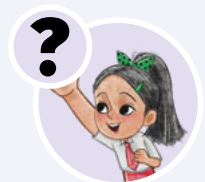
Kupas Isi Cerita

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru meminta peserta didik untuk memahami isi dongeng dengan menjawab beberapa pertanyaan yang sudah ada dalam Buku Siswa.
2. Guru mencontohkan satu pertanyaan untuk dapat dijawab bersama. Pada aktivitas ini dapat dilakukan berpasangan ataupun secara individu.
3. Guru mendampingi dan mengajak peserta didik untuk berdiskusi dan menebak kembali, jika mereka lupa dengan dongeng yang telah dibaca. Contoh pertanyaan pemantik: "Masih ingat, siapa saja tokoh utama dalam dongeng yang sudah kita baca? Apa yang mereka lakukan?"

Pendekatan: Membaca Terbimbing

Guru mengarahkan pemahaman isi teks (dongeng) dengan memberikan pertanyaan terstruktur dari Buku Siswa.





Aktivitas 3

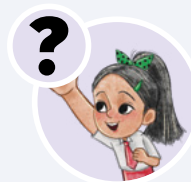
Menjelajah Kata-Kata Baru

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membuka pelajaran dengan menanyakan kata-kata baru atau sulit dari dongeng “Istana yang Membawa Bencana”.
2. Guru menulis kata-kata baru di papan dan menunjuk satu per satu, peserta didik membaca bersama dengan lancar.
3. Guru memberi contoh pelafalan yang benar.
4. Guru membuat permainan tebak arti dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil; tiap kelompok menebak arti kata berdasarkan konteks cerita.
5. Guru menampilkan arti kata sebenarnya setelah semua kelompok menjawab.
6. Guru membagikan lembar kerja berisi dua kolom (kata baru dan arti), kemudian peserta didik mencocokkan kata dengan artinya.

Pendekatan: Inkuiri

Guru memberikan model pelafalan yang benar, lalu peserta didik membaca bersama-sama, menggabungkan literasi fonologis dan makna kata.



Tabel 4.12 Rubrik Penilaian Menjelajah Kata-Kata Baru

No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Pelafalan Kata Baru	Membaca kata dengan pelafalan jelas dan benar tanpa kesalahan.	Membaca kata dengan pelafalan benar, ada sedikit kesalahan.	Membaca kata dengan pelafalan kurang tepat dan beberapa kesalahan.	Pelafalan kata tidak jelas dan banyak kesalahan.
2	Menulis atau Men-cocokkan Arti Kata	Menulis atau mencocokkan arti kata dengan benar dan jelas.	Menulis atau mencocokkan arti kata cukup tepat, tetapi kurang jelas.	Menulis atau mencocokkan arti kata kurang tepat dan kurang jelas.	Menulis atau mencocokkan arti kata salah atau tidak sesuai.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	8	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 4

Mengisi Teka-Teki Silang

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menampilkan gambar atau cuplikan cerita yang memuat kata-kata untuk teka-teki silang.
2. Guru membagikan lembar kerja teka-teki silang kepada peserta didik atau kelompok.
3. Guru membaca soal mendatar dan menurun satu per satu.
4. Peserta didik mendiskusikan jawaban secara individu atau kelompok, lalu menulis di kotak teka-teki.
5. Guru dan peserta didik bersama-sama mengecek jawaban di papan tulis.
6. Guru memberikan umpan balik dan meluruskan kesalahan pemahaman kosakata.

Pendekatan: Pembelajaran Kooperatif

Guru membimbing peserta didik bekerja berkelompok untuk berdiskusi dan menemukan jawaban teka-teki silang.



Tabel 4.13 Rubrik Penilaian Mengisi Teka-Teki Silang

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Jawaban TTS	Semua jawaban benar (8 kata).	6–7 jawaban benar.	4–5 jawaban benar.	≤ 3 jawaban benar.
2	Kerja Sama (Jika Berkelompok)	Aktif membantu teman dan berdiskusi.	Cukup aktif membantu teman dan berdiskusi.	Kurang aktif membantu teman dan berdiskusi.	Tidak bekerja sama.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	8	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 5

Memasangkan Kata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membuka pelajaran dengan mengingatkan kembali tentang kosakata baru yang sudah dipelajari sebelumnya.
2. Peserta didik membaca setiap kalimat rumpang yang sudah disiapkan di Buku Siswa.
3. Guru membimbing peserta didik memahami isi kalimat dan petunjuk konteks (seperti “dirancang”, “kediaman Raja”, “banjir”, dll.).
4. Peserta didik diminta memilih kata yang paling tepat dari daftar kata yang tersedia, seperti arsitek, jemawa, istana, bandang, desain, erosi, reboisasi, mengabaikan, dan bukit.
5. Setelah selesai, guru mengajak peserta didik membandingkan jawaban, menjelaskan alasan pemilihan kata, dan meluruskan jika ada kesalahan.

Miskonsep yang mungkin muncul:

Peserta didik mungkin memilih kata yang kurang tepat jika belum memahami konteks kalimat.



Tabel 4.14 Rubrik Penilaian Memasangkan Kata

No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Ketepatan Memilih Kata	Semua kata dipasangkan dengan tepat sesuai konteks kalimat.	Hanya salah 1-2 kata.	Salah 3-4 kata.	Salah lebih dari 4 kata.



No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
2	Pemahaman Makna Kata	Dapat menjelaskan arti semua kata dengan benar dan memberi contoh kalimat lain.	Dapat menjelaskan arti sebagian besar kata dengan benar.	Hanya bisa menjelaskan arti sedikit kata.	Tidak dapat menjelaskan arti kata sama sekali.
3	Keterlibatan dalam Diskusi	Aktif menjawab, bertanya, dan memberi alasan pemilihan kata.	Sesekali aktif dalam diskusi	Jarang berpartisipasi, hanya menjawab jika ditunjuk.	Tidak terlibat dalam diskusi.
4	Kerapian dan Kesesuaian Jawaban	Jawaban ditulis rapi, jelas, dan sesuai instruksi.	Jawaban cukup rapi, sedikit ada kekeliruan.	Jawaban kurang rapi dan sering tidak sesuai format.	Jawaban tidak rapi dan tidak mengikuti instruksi.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	16	85–100 = Sangat Baik 70–84 = Baik	55–69 = Cukup <55 = Perlu Bimbingan

Rumus Nilai
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$



Aktivitas 6

Ayo, Temukan!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan secara singkat tentang ide pokok dan ide pendukung.
2. Peserta didik membaca bersama dongeng “Gugu Sahabat Petani.”
3. Guru mengecek pemahaman melalui tanya jawab singkat.
4. Guru memandu diskusi inti cerita dengan pertanyaan pemantik.
5. Peserta didik menuliskan ide pokok dan peristiwa penting sebagai ide pendukung.
6. Peserta didik berdiskusi bersama teman sebangku dengan bimbingan guru.
7. Beberapa kelompok mempresentasikan hasilnya dan menerima masukan.
8. Guru dan peserta didik menyimpulkan perbedaan ide pokok dan ide pendukung.



Miskonsep yang mungkin muncul:

Peserta didik mengira ide pokok adalah ringkasan cerita.



Tabel 4.15 Rubrik Penilaian Ayo, Temukan!

No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Menentukan Ide Pokok	Menemukan ide pokok yang tepat, singkat, dan sesuai isi cerita.	Ide pokok cukup tepat, tetapi agak panjang atau kurang spesifik.	Ide pokok kurang tepat atau tidak sesuai inti cerita.	Tidak dapat menemukan ide pokok atau sangat keliru.
2	Menentukan Ide Pendukung	Menuliskan beberapa ide pendukung yang relevan dan memperkuat ide pokok.	Menuliskan ide pendukung cukup tepat, tetapi belum lengkap.	Menuliskan ide pendukung yang kurang relevan.	Tidak menuliskan ide pendukung atau semua ide pendukung keliru.
3	Diskusi dan Presentasi	Aktif berdiskusi dan menyampaikan hasil dengan percaya diri dan jelas.	Cukup aktif berdiskusi, hasil dipresentasikan dengan baik.	Kurang aktif berdiskusi, presentasi masih kurang jelas.	Tidak aktif dalam diskusi dan tidak mampu menjelaskan hasil.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	12	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 7

Pesan Cerita, Aksiku!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengingatkan kembali tentang dongeng “Gugu Sahabat Petani”.
2. Guru menanyakan secara lisan: “Menurutmu, apa yang bisa kita pelajari dari kisah Gugu, Petani, dan Bubu?”



3. Peserta didik berdiskusi dengan pasangan (teman sebangku) untuk menemukan pesan moral dalam cerita.
4. Guru memberi contoh: "Pesan dalam cerita ini adalah pentingnya hidup berdampingan dan damai."
5. Peserta didik menuliskan cara menerapkan pesan tersebut, misalnya, melakukan musyawarah saat ada masalah, tidak merusak lingkungan, dan menghargai tempat tinggal orang lain.
6. Beberapa kelompok membacakan pesan cerita dan penerapannya.
7. Guru menegaskan bahwa pesan dongeng harus terlihat nyata dalam sikap sehari-hari. Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa setiap dongeng memiliki pesan yang bisa diterapkan dalam kehidupan nyata.



Kemitraan Belajar:

Diskusi berpasangan (teman sebangku) membentuk kemitraan belajar alami, saling tukar pendapat memudahkan peserta didik membangun pemahaman bersama.



Tabel 4.16 Rubrik Penilaian Pesan Cerita, Aksiku!

No.	Aspek Penilaian	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Pemahaman Pesan	Menyebutkan pesan cerita dengan tepat dan jelas.	Menyebutkan pesan cerita, tetapi kurang lengkap.	Tidak bisa menyebutkan pesan cerita.
2	Penerapan Pesan	Memberikan penerapan nyata, relevan, dan mudah dipahami.	Memberikan penerapan, tetapi kurang jelas atau kurang sesuai.	Tidak bisa memberikan contoh penerapan.
3	Partisipasi Diskusi	Aktif berdiskusi dan menyampaikan pendapat.	Sesekali ikut berdiskusi.	Pasif, hanya mendengarkan.

Kriteria Penilai	Interpretasi Nilai:			
Skor Maksimal	9	8-9 = Sangat Baik	6-7 = Baik	3-5 = Perlu Bimbingan





Aktivitas 8

Menemukan Kata Ajaib

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyapa peserta didik dan memberi pertanyaan pemantik tentang kata yang digunakan saat meminta bantuan atau mengakui kesalahan.
2. Guru membacakan contoh kalimat dari teks, lalu peserta didik menirukan dengan intonasi tepat.
3. Guru menanyakan kata yang membuat kalimat terdengar santun, lalu peserta didik menandai kata ajaib: tolong, maaf, terima kasih, dan permisi.
4. Guru menjelaskan makna setiap kata ajaib.
5. Guru memberi beberapa situasi sederhana sebagai contoh penggunaan.
6. Peserta didik membuat kalimat sesuai situasi dengan kata ajaib.
7. Beberapa peserta didik membacakan kalimatnya di depan kelas.

Pendekatan: Teknik Klarifikasi Nilai

Guru mengaitkan penggunaan bahasa dengan pengalaman hidup peserta didik, bukan sekadar hafalan.



Tabel 4.17 Rubrik Penilaian Menemukan Kata Ajaib

No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Ketepatan Penggunaan Kata	Menggunakan kata ajaib dengan benar dan sesuai situasi.	Menggunakan kata dengan tepat tapi kurang konteks.	Ada kesalahan kecil dalam penggunaan atau konteks.	Salah memilih kata atau tidak sesuai situasi.
2	Kreativitas Kalimat	Kalimat lengkap, jelas, dan menggunakan kata santun dengan alami.	Kalimat cukup lengkap dan dapat dimengerti.	Kalimat masih sederhana atau terlalu umum.	Kalimat tidak lengkap atau tidak jelas.
3	Partisipasi dan Penyampaian	Aktif dan percaya diri saat membacakan kalimat di depan kelas.	Cukup percaya diri, suara terdengar jelas.	Kurang percaya diri, suara pelan atau terbata-bata.	Tidak mau membacakan atau enggan berpartisipasi.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	12	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 9

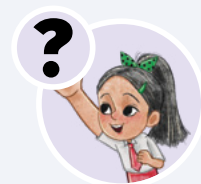
Diskusikan Kata Ajaib

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 9 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan contoh ilustrasi dalam tabel.
2. Peserta didik berdiskusi berpasangan atau kelompok kecil tentang kapan dan bagaimana kata ajaib digunakan, lalu menuliskan hasilnya di tabel.
3. Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
4. Guru memberikan contoh nyata penggunaan kata ajaib di sekolah, rumah, atau tempat umum.
5. Guru memandu *role play* sederhana, misalnya, meminta tolong, minta maaf, mengucapkan permissi, dan berterima kasih.
6. Guru menekankan pentingnya menggunakan kata ajaib setiap hari di rumah, sekolah, dan masyarakat.
7. Guru memberi tugas menuliskan pengalaman nyata saat menggunakan kata ajaib di rumah atau sekolah.

Pendekatan: Pembelajaran Pengalaman

Guru membangun keterampilan sosial dan nilai-nilai hidup yang aplikatif, bukan sekadar kemampuan berbahasa.



Tabel 4.18 Rubrik Penilaian Diskusikan Kata Ajaib

No.	Aspek Penilaian	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Pemahaman Kata Ajaib	Dapat menjelaskan kegunaan semua kata ajaib dengan tepat.	Dapat menjelaskan kegunaan sebagian kata ajaib dengan benar.	Kesulitan menjelaskan kegunaan kata ajaib.



No.	Aspek Penilaian	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
2	Pengisian Tabel	Tabel terisi lengkap, jelas, dan sesuai dengan ilustrasi.	Tabel terisi sebagian, ada yang kurang tepat.	Tabel kosong atau banyak jawaban tidak sesuai.
3	Partisipasi Diskusi/ <i>Role Play</i>	Aktif berdiskusi, bekerja sama, dan memainkan peran dengan baik.	Sesekali terlibat dalam diskusi atau <i>role play</i> .	Pasif, tidak terlibat dalam diskusi maupun <i>role play</i> .

Kriteria Penilai	Interpretasi Nilai:			
Skor Maksimal	9	8–9 = Sangat Baik	6–7 = Baik	3–5 = Perlu Bimbingan



Aktivitas 10

Ayo, Bedakan!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 10 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membuka pelajaran dengan pertanyaan pemantik tentang perbedaan kalimat santun dan tidak santun serta pentingnya berbicara sopan.
2. Guru mengenalkan konsep kesantunan bahasa dan menjelaskan ciri-ciri kalimat santun, seperti penggunaan kata ajaib, intonasi sopan, dan tidak memerintah kasar.
3. Peserta didik membaca kalimat dalam tabel Buku Siswa bergantian dan memberi tanda centang pada kolom Santun atau Tidak Santun.
4. Guru membahas jawaban peserta didik dan menjelaskan alasan suatu kalimat dikategorikan santun atau tidak.
5. Peserta didik mengubah kalimat tidak santun menjadi santun dan beberapa membacakan hasil perbaikan di depan kelas.
6. Guru dan peserta didik menyimpulkan ciri-ciri kalimat santun dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
7. Guru menegaskan penguatan: gunakan selalu kalimat santun dalam berbicara kepada teman, guru, maupun orang tua.

Miskonsep yang mungkin muncul:

Peserta didik menganggap kata “tolong” saja cukup, tanpa memperhatikan intonasi atau konteks.



Tabel 4.19 Rubrik Penilaian Ayo, Bedakan!

No.	Aspek Penilaian	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Ketepatan Identifikasi	Semua kalimat diberi tanda centang dengan benar.	Sebagian besar (5–6) kalimat benar.	Banyak kesalahan (≤ 4 kalimat benar).
2	Ketepatan Mengubah Kalimat	Semua kalimat tidak santun berhasil diubah menjadi kalimat santun yang tepat.	Sebagian kalimat diubah dengan baik, tetapi ada yang kurang tepat.	Hampir semua kalimat belum bisa diubah dengan benar.

Kriteria Penilai		Interpretasi Nilai:	
Skor Maksimal	6	5–6 = Sangat Baik 3–4 = Baik	2 atau kurang = Perlu Bimbingan



Aktivitas 11

Jika Aku Menjadi

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 11 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok berisi tiga orang.
2. Guru membagikan gambar komik strip dan meminta peserta didik memperhatikan alur cerita.
3. Guru menginstruksikan peserta didik membagi peran sesuai tokoh: Satya, Brata, dan Ayah.
4. Peserta didik berlatih memerankan dialog dengan ekspresi dan sikap tubuh yang sesuai.
5. Setiap kelompok secara bergiliran memperagakan percakapan di depan kelas.
6. Guru memberikan umpan balik terhadap bahasa santun, ekspresi, dan sikap tubuh.
7. Guru membagikan pertanyaan reflektif; peserta didik menulis jawaban di buku tulis.
8. Guru membimbing peserta didik menjawab dan menyimpulkan pentingnya berbicara serta bersikap santun.

Miskonsep yang mungkin muncul:

Peserta didik mungkin hanya meniru teks tanpa memperhatikan intonasi santun atau bahasa tubuh yang sopan



Tabel 4.20 Rubrik Penilaian Jika Aku Menjadi

No.	Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
1	Penggunaan Bahasa Santun	Menggunakan semua kata santun dengan sangat tepat dan alami.	Menggunakan hampir semua kata santun dengan baik.	Menggunakan sebagian kata santun dengan tepat.	Tidak menggunakan kata santun atau salah konteks.
2	Ekspresi dan Sikap Tubuh Saat Memerankan Tokoh	Ekspresi dan sikap tubuh sangat sesuai dan meyakinkan.	Ekspresi atau sikap umumnya sesuai.	Ekspresi atau sikap kadang sesuai.	Tidak menunjukkan ekspresi atau sikap sesuai.
3	Jawaban Refleksi Tertulis	Jawaban lengkap, jelas, dan menunjukkan pemahaman mendalam.	Jawaban cukup jelas dan logis.	Jawaban singkat dan kurang alasan.	Jawaban tidak lengkap atau tidak sinkron.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	12	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Subbab C: Dengarkan Dongeng Seru

Indikator Tujuan Pembelajaran:

-  Menemukan ide pokok dan ide pendukung dalam setiap paragraf bacaan.
-  Membaca kosakata baru dengan lancar.
-  Menceritakan kembali isi dongeng dengan runtut (awal, tengah, akhir).

Tabel 4.21 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab C Bab 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Ayo, Mendengarkan Dongeng!	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Bola Misteri Lingkaran Ceria	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3. Dongeng dan Imajinasiku	Merefleksi	Menerapkan strategi berpikir.
Aktivitas 4. Tahukah Kamu Buku Audio?	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5. Bersikap Santun Saat Berbicara	Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
Aktivitas 6. Ayo, Bermain Meniru Gambar!	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 7. Bahas Bahasa	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 8. Ayo, Lakukan dengan Cermat!	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 9. Bisa Menulis Kalimat	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.



Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Ayo, Mendengarkan Dongeng!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menginformasikan bahwa peserta didik akan mendengarkan buku audio dongeng “Mengusir Mesin Raksasa”.
2. Guru memutar audio dongeng melalui perangkat kelas atau peserta didik memindai kode respons cepat.
3. Peserta didik diminta fokus menyimak dongeng dengan saksama.
4. Setelah mendengarkan, guru mengajak diskusi singkat tentang isi dongeng dengan pertanyaan terbuka: apa yang terjadi, tokoh utama dan masalahnya, cara mengatasi masalah, dan pesan moral.
5. Peserta didik menceritakan kembali dongeng dengan kalimat sendiri.
6. Guru menutup aktivitas dengan memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif berdiskusi dan menuliskan ringkasan dengan baik.

Kemitraan Belajar:

Diskusi kelas atau dalam kelompok kecil setelah mendengarkan membangun kemitraan belajar dan saling bertukar pendapat.



Tabel 4.22 Rubrik Penilaian Ayo, Mendengarkan Dongeng!

No.	Aspek Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Pemahaman Isi Cerita	Ringkasan sangat jelas dan lengkap.	Ringkasan sesuai dengan isi cerita.	Ringkasan sebagian sesuai, tetapi masih kurang lengkap.	Ringkasan tidak sesuai atau tidak lengkap.
2	Partisipasi dalam Diskusi	Sangat aktif dan memberikan kontribusi positif.	Berpartisipasi aktif.	Ikut berpartisipasi, tetapi kurang aktif.	Tidak berpartisipasi atau pasif.
3	Kemampuan Menyimak	Fokus penuh selama mendengarkan.	Fokus selama sebagian besar waktu.	Kadang fokus, kadang terganggu.	Tidak fokus saat mendengarkan.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	12	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 2

Bola Misteri Lingkaran Ceria

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memastikan peserta didik memahami isi dongeng “Mengusir Mesin Raksasa”.
2. Peserta didik bermain Lingkaran Musik, duduk membentuk lingkaran dan mengoper bola sambil bernyanyi lagu nasional.
3. Saat guru mengucapkan “stop,” peserta didik yang memegang bola menjawab pertanyaan terkait isi dongeng.
4. Jika tidak dapat menjawab, peserta didik melakukan tantangan seperti menari, menyanyi, atau membaca puisi.
5. Guru memberikan pertanyaan secara bergantian sesuai Buku Siswa.
6. Guru membimbing diskusi singkat untuk jawaban kurang tepat dan mengapresiasi usaha peserta didik.

Pembelajaran Diferensiasi:

Peserta didik yang kurang percaya diri bisa berpasangan saat menjawab.



Tabel 4.23 Rubrik Penilaian Bola Misteri Lingkaran Ceria

No.	Aspek Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Pemahaman Isi Dongeng	Jawaban tepat dan lengkap.	Jawaban cukup tepat.	Jawaban kurang tepat.	Tidak dapat menjawab.
2	Partisipasi dalam Permainan	Sangat aktif dan antusias.	Aktif ikut permainan.	Ikut, tetapi kurang aktif.	Tidak berpartisipasi.



No.	Aspek Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
3	Keberanian Menjawab atau Tantangan	Berani dan berhasil melakukan tantangan dengan baik.	Mencoba dengan baik.	Mencoba, tetapi kurang maksimal.	Enggan mencoba.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	12	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 3

Dongeng dan Imajinasiku

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengingatkan peserta didik tentang peta pikiran dari dongeng “Mengusir Mesin Raksasa”.
2. Guru meminta peserta didik untuk menceritakan kembali dongeng dengan bahasa sendiri menggunakan peta pikiran sebagai panduan.
3. Peserta didik berpasangan atau membentuk kelompok kecil (2—3 orang) dan membagi peran: narator, tokoh utama, atau tokoh lain.
4. Peserta didik menyusun cerita berdasarkan peta pikiran.
5. Guru mendorong penggunaan tata cara berbicara yang baik: suara jelas dan lantang, kontak mata, intonasi bervariasi, dan bahasa tubuh sesuai.
6. Tiap kelompok atau peserta didik menceritakan dongeng di depan kelas sesuai peran.
7. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik singkat untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Pendekatan: *Discovery Learning*

Peserta didik menemukan sendiri cara menyampaikan isi dongeng dengan memanfaatkan peta pikiran dan bekerja sama dalam kelompok, lalu menyampaikannya dalam bentuk performa lisan.



Tabel 4.24 Rubrik Penilaian Dongeng dan Imajinasiku

No.	Aspek Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Isi Cerita	Cerita lengkap dan sangat sesuai.	Cerita cukup lengkap dan sesuai.	Cerita sebagian sesuai dengan dongeng.	Cerita tidak sesuai atau sangat singkat.
2	Tata Cara Berbicara	Suara jelas, intonasi baik, dan percaya diri.	Cukup jelas, kontak mata sesekali.	Suara kurang jelas dan kontak mata minim.	Tidak menggunakan teknik berbicara.
3	Kerja Sama Kelompok	Kerja sama sangat kompak dan terorganisasi.	Kerja sama cukup baik.	Kerja sama kurang.	Tidak ada kerja sama.
4	Penggunaan Peta Pikiran	Peta digunakan secara efektif dan maksimal.	Mengacu cukup pada peta pikiran.	Menggunakan sedikit panduan.	Tidak menggunakan peta sama sekali.

Kriteria Penilai	Kategori
------------------	----------

Skor Maksimal

16

Sangat baik = 91–100
Baik = 76–90

Cukup = 61–75
Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 4

Tahukah Kamu Buku Audio?

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengajak peserta didik mendengarkan dongeng petualangan penuh kejutan.
2. Guru memutar audio dongeng dari tautan yang disediakan.
3. Setelah mendengarkan, peserta didik dibagi menjadi kelompok berisi 5 orang untuk mendiskusikan isi dongeng menggunakan pertanyaan panduan.
4. Guru membagikan lembar kerja kelompok berisi kolom jawaban dan gambar urutan kejadian dongeng untuk dilengkapi peserta didik.
5. Guru berkeliling membantu kelompok yang bingung atau belum memahami cerita.



6. Tiap kelompok memaparkan hasil diskusi secara singkat.
7. Guru memberikan umpan balik ringan dan mengajak refleksi.

Pendekatan: Inkuiri Terbimbing

Guru membimbing diskusi dengan memberikan pertanyaan terbuka dan mengarahkan pemahaman.



Tabel 4.25 Rubrik Penilaian Tahukah Kamu Buku Audio?

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Pemahaman Isi Cerita	Paham isi cerita secara utuh dan tepat.	Paham hampir seluruh isi cerita.	Paham sebagian isi cerita.	Tidak paham isi cerita.
2	Kerja Sama dalam Kelompok	Bekerja sama sangat baik dan kompak.	Cukup bekerja sama.	Sedikit bekerja sama.	Tidak bekerja sama.
3	Kelengkapan Jawaban	Semua jawaban lengkap dan jelas.	Semua jawaban terisi, tetapi kurang lengkap.	3–4 jawaban terisi.	Hanya 1–2 jawaban terisi.
4	Keterkaitan dengan Kehidupan	Memberi contoh pribadi yang jelas dan relevan.	Ada contoh pribadi sederhana.	Mengaitkan secara umum.	Tidak mengaitkan sama sekali.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 5

Bersikap Santun Saat Berbicara

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membuka dengan pertanyaan reflektif tentang berpamitan kepada orang tua.



2. Guru menjelaskan tujuan kegiatan: mengenali sikap santun dan tidak santun melalui gambar.
3. Guru membagikan lembar kerja berisi gambar situasi di rumah, sekolah, dan tempat umum, dengan pilihan Santun atau Tidak Santun.
4. Peserta didik mengamati gambar, berdiskusi singkat, dan menjawab pertanyaan guru: “Apa yang dilakukan anak ini?” dan “Apakah ini sopan? Mengapa?”
5. Peserta didik memberi tanda centang pada sikap yang sesuai di lembar kerja.
6. Guru menegaskan pentingnya sikap santun dalam berbicara dan bersikap, serta manfaatnya.
7. Guru menutup dengan penguatan: membiasakan bersikap sopan dan santun di mana pun berada.

Miskonsepsi yang mungkin muncul:

Peserta didik menganggap sikap sopan hanya soal kata-kata, padahal juga menyangkut bahasa tubuh dan ekspresi wajah.



Tabel 4.26 Rubrik Penilaian Bersikap Santun Saat Berbicara

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan Menilai Gambar	Menjawab semua 8 gambar dengan benar.	Menjawab 6–7 gambar dengan benar.	Menjawab 4–5 gambar dengan benar.	Menjawab ≤3 gambar dengan benar.
2	Alasan atau Penjelasan	Menjelaskan semua alasan secara tepat dan meyakinkan.	Menjelaskan sebagian alasan dengan cukup baik.	Menjelaskan 1–2 alasan dengan ragu.	Tidak bisa menjelaskan alasannya.
3	Partisipasi Diskusi	Aktif berdiskusi dan membantu teman.	Aktif menjawab saat ditanya.	Respons terbatas dan kurang percaya diri.	Pasif dan tidak merespons.
4	Sikap Selama Kegiatan	Fokus penuh dan menunjukkan sikap santun selama kegiatan.	Cukup fokus dan sopan	Kadang fokus, kadang tidak.	Tidak fokus atau mengganggu teman.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$			



Aktivitas 6

Ayo, Bermain Meniru Gambar!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menunjukkan 8 gambar ilustrasi di depan kelas.
2. Kelas dibagi menjadi 8 kelompok, masing-masing kelompok memerankan satu gambar.
3. Setiap kelompok berdiskusi untuk membuat dialog sesuai gambar yang mereka perankan.
4. Kelompok menulis dialog dan berlatih memerankannya.
5. Tiap kelompok tampil memperagakan drama mini di depan kelas.
6. Guru dan peserta didik lain memberi apresiasi dan umpan balik terhadap penampilan.

Pendekatan: Pembelajaran Berbasis Proyek

Peserta didik diberi proyek kecil: membuat dialog berdasarkan gambar dan memerankannya. Proses ini melibatkan kreativitas, kerja tim, dan komunikasi.



Tabel 4.27 Rubrik Penilaian Ayo, Bermain Meniru Gambar!

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kesesuaian Dialog dengan Gambar	Sangat sesuai.	Cukup sesuai.	Kurang sesuai.	Tidak sesuai.
2	Kreativitas Isi Percakapan	Sangat kreatif.	Cukup kreatif.	Agak kreatif.	Kurang kreatif.



No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
3	Kerja Sama Kelompok	Kompak dan saling mendukung.	Bekerja sama cukup baik.	Kadang bekerja sama.	Tidak kompak.
4	Ekspresi dan Penghayatan Tokoh	Sangat menjiwai dan ekspresif.	Cukup menjiwai.	Kurang menjiwai.	Tidak menjiwai peran.
5	Penggunaan Bahasa yang Tepat	Bahasa sangat tepat dan lancar.	Sedikit kesalahan.	Beberapa kesalahan.	Banyak kesalahan.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	20	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 7

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan atau meminta peserta didik membaca dongeng “Kampung Damai Kembali Hijau” dengan intonasi tepat, peserta didik menyimak.
2. Guru menampilkan tiga kalimat dari dongeng dan menanyakan perbedaannya.
3. Guru memandu diskusi untuk mengidentifikasi jenis kalimat: berita, tanya, dan perintah.
4. Peserta didik bekerja berpasangan untuk mengelompokkan kalimat ke dalam tiga jenis.
5. Beberapa kelompok membacakan hasil diskusi mereka.
6. Guru dan peserta didik mengecek kebenaran pengelompokan kalimat.
7. Guru memberi penguatan dan menyimpulkan ciri-ciri ketiga jenis kalimat.



Miskonsepsi yang mungkin muncul:

Peserta didik bisa menyalahartikan kalimat perintah sebagai kalimat berita jika tidak ada tanda seru.

Contoh:

Kalimat perintah dengan tanda seru: "Tolong ambilkan buku itu!"

Kalimat pernyataan tanpa tanda seru: "Tolong ambilkan buku itu."



Tabel 4.28 Rubrik Penilaian Bahasa Bahasa

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kemampuan Mengidentifikasi Kalimat	Semua tepat.	Hampir benar semua.	Beberapa salah.	Banyak kesalahan.
2	Kerja Sama dalam Diskusi	Sangat kompak dan aktif.	Cukup kompak.	Kurang aktif.	Tidak bekerja sama.
3	Kejelasan Penjelasan Lisan/ Tulisan	Sangat jelas dan meyakinkan.	Cukup jelas.	Agak jelas.	Sulit dipahami.
4	Kesesuaian Kalimat Buatan Sendiri	Semua sesuai dan tepat.	Semua sesuai, tetapi kurang tepat.	Ada 1-2 sesuai.	Tidak sesuai jenis.
5	Penggunaan Bahasa yang Tepat	Bahasa sangat tepat dan lancar.	Sedikit kesalahan.	Beberapa kesalahan.	Banyak kesalahan.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	20	Sangat baik = 91-100 Baik = 76-90	Cukup = 61-75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 8

Ayo, Lakukan dengan Cermat!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membacakan kalimat dengan intonasi dan ekspresi sesuai jenisnya: perintah, tanya, atau berita.



2. Guru menanyakan jenis kalimat kepada peserta didik secara lisan, peserta didik menjawab.
3. Guru menuliskan kalimat di papan atau proyektor.
4. Peserta didik menuliskan tanda baca akhir yang sesuai: titik, tanya, atau seru.
5. Guru menjelaskan bahwa nada dan ekspresi membantu membedakan jenis kalimat.
6. Guru menampilkan gambar lingkungan dan meminta peserta didik membuat kalimat sendiri berdasarkan gambar, memperhatikan jenis kalimat dan ekspresi.
7. Guru membimbing peserta didik yang kesulitan dan memberi contoh bila diperlukan.

Kemitraan Belajar:

Dalam membuat kalimat berdasarkan gambar, peserta didik bisa berdiskusi dengan teman sebangku atau berlatih membaca bersama.



Tabel 4.29 Rubrik Penilaian Ayo, Lakukan dengan Cermat!

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan Tanda Baca Akhir Kalimat	Semua benar.	Hampir semua benar.	Beberapa salah.	Banyak salah.
2	Jenis Kalimat Sesuai Gambar	Sangat sesuai.	Cukup sesuai.	Kurang sesuai.	Tidak sesuai.
3	Ekspresi dan Nada Saat Membaca	Sangat tepat dan meyakinkan.	Cukup tepat.	Kurang tepat.	Tidak sesuai.
4	Kreativitas Kalimat Buatan Sendiri	Kalimat menarik dan orisinal.	Cukup variatif.	Kurang variatif.	Sangat sederhana atau meniru.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$





Aktivitas 9

Kamu Bisa Menulis Kalimat

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan peserta didik akan belajar mengenali jenis kalimat berdasarkan nada dan ekspresi.
2. Guru membacakan beberapa kalimat dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai: perintah, tanya, dan berita.
3. Guru menanyakan jenis kalimat kepada peserta didik, peserta didik menjawab lisan atau angkat tangan.
4. Guru menampilkan 9 gambar ilustrasi.
5. Peserta didik membuat kalimat sendiri berdasarkan gambar, memperhatikan jenis kalimat dan ekspresi.
6. Beberapa peserta didik membacakan kalimat dengan ekspresi sesuai jenis kalimatnya.
7. Guru memberikan umpan balik, apresiasi, dan menjelaskan bahwa nada serta ekspresi membantu membedakan jenis kalimat.

Pembelajaran Diferensiasi:

Peserta didik bisa membuat kalimat sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa masing-masing.



Tabel 4.30 Rubrik Penilaian Kamu Bisa Menulis Kalimat

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan Tanda Baca Akhir Kalimat	Semua benar.	Hampir semua benar.	Beberapa salah.	Banyak salah.
2	Jenis Kalimat Sesuai Gambar	Sangat sesuai.	Cukup sesuai.	Kurang sesuai.	Tidak sesuai.
3	Ekspresi dan Nada Saat Membaca	Sangat tepat dan meyakinkan.	Cukup tepat.	Kurang tepat.	Tidak sesuai.
4	Kreativitas Kalimat Buatan Sendiri	Kalimat unik.	Cukup variatif.	Kurang variatif.	Sangat sederhana atau meniru.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Subbab D: Dongengku, Karyaku

Indikator Tujuan Pembelajaran:

- 👤 Menggunakan kata-kata sendiri dalam menyampaikan cerita kembali.
- 👤 Menulis dongeng dengan mencantumkan unsur cerita (tokoh, latar, alur).
- 👤 Menggunakan variasi kalimat (tunggal dan majemuk) dengan struktur yang benar.

Tabel 4.31 Pengalaman Belajar di Setiap Aktivitas Subbab D Bab 4

Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 1. Bahas Bahasa	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 2. Menenal Kalimat Langsung	Memahami	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3. Ayo, Temukan!	Mengaplikasikan	Menerapkan strategi berpikir.
Aktivitas 4. Mengubah Kalimat Langsung	Mengaplikasikan	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 5. Melengkapi Ide Pendukung	Mengaplikasikan	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
Aktivitas 6. Mudah Menulis Dongeng	Memahami	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.



Kode dan Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 7. Kisah Seru dari Tiga Kata	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 8. Ayo Mencoba!	Mengaplikasi	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 9. Benda Kelasku Ajaib	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 10. Gambar Seri jadi Dongeng	Mengaplikasikan	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).

Panduan Pembelajaran



Aktivitas 1

Bahas Bahasa

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 1 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menyapa peserta didik dan mengaitkan materi hari ini dengan pembelajaran sebelumnya (cerita inspiratif).
2. Guru bertanya: apakah cerita inspiratif yang mereka tulis di Bab 3 bisa benar-benar terjadi atau tidak.
3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini serta membedakan antara “cerita inspiratif” dan “dongeng”.
Dongeng : cerita khayalan, tidak benar-benar terjadi, kadang melibatkan hewan atau makhluk ajaib.
4. Guru mengenalkan unsur-unsur dongeng: tokoh, latar, alur, dan amanat.
5. Guru membacakan dongeng singkat (misalnya, contoh populer) dan mengajak peserta didik menyebutkan unsur-unsur dongeng dalam cerita tersebut.



Aktivitas 2

Mengenal Kalimat Langsung

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 2 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menanyakan pengetahuan awal peserta didik tentang kalimat langsung.



2. Guru menampilkan gambar contoh kalimat langsung untuk diamati dan dibaca peserta didik.
3. Guru menjelaskan definisi, ciri-ciri, dan penggunaan kalimat langsung dalam teks narasi (tanda petik, adanya kutipan dan pengiring, serta posisi kutipan di awal/akhir kalimat).
4. Guru memberi contoh kalimat langsung beserta aturan tanda baca sesuai jenis kalimat (berita, tanya, perintah).
5. Guru menampilkan lebih banyak contoh kalimat langsung berbagai jenis.
6. Peserta didik membuat kalimat langsung berdasarkan ucapan guru atau situasi sehari-hari.
7. Peserta didik menulis dua kalimat langsung dari percakapan sendiri dan beberapa membacakannya.
8. Guru memberikan umpan balik atas bacaan peserta didik.

Kemitraan Belajar:

Peserta didik membuat kalimat langsung secara berpasangan atau kelompok.



Aktivitas 3

Ayo, Temukan!

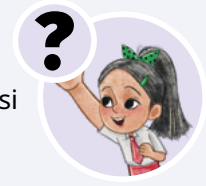
Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 3 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menulis contoh kalimat langsung di papan/presentasi dan bersama peserta didik membahas bagian kutipan, bagian pengiring, dan penggunaan tanda baca.
2. Peserta didik membaca kembali teks dongeng “Penyelamat Sungai Mahakam” secara mandiri atau berpasangan.
3. Guru meminta peserta didik menemukan dan menyalin lima kalimat langsung dari dongeng ke buku atau lembar kerja.
4. Guru berkeliling memberi bimbingan kepada peserta didik yang kesulitan.
5. Setelah selesai, beberapa peserta didik membacakan kalimat langsung hasil temuan mereka di depan kelas.
6. Guru dan peserta didik bersama-sama memeriksa apakah kalimat-kalimat tersebut memenuhi ciri-ciri kalimat langsung.



Pendekatan: *Discovery Learning*

Guru memberi contoh dan panduan, lalu peserta didik mengeksplorasi isi teks untuk mengidentifikasi kalimat yang sesuai.



Tabel 4.32 Rubrik Penilaian Ayo, Temukan!

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Jumlah Kalimat yang Ditemukan	Menemukan 5 kalimat atau lebih.	Menemukan 3–4 kalimat.	Menemukan 2 kalimat.	Menemukan 1 kalimat atau kurang.
2	Ketepatan Struktur Kalimat	Semua kalimat memiliki struktur yang benar.	Struktur sebagian besar sudah benar.	Ada kutipan dan pengiring, tetapi keliru.	Tidak ada kutipan atau pengiring.
3	Penggunaan Tanda Baca	Semua tanda baca digunakan dengan benar.	Mayoritas tanda baca tepat.	Beberapa kesalahan tanda baca.	Banyak tanda baca salah atau hilang.
4	Kesesuaian dengan Teks	Semua kalimat sesuai isi teks.	Hampir semua sesuai dengan teks.	Beberapa kalimat tidak sesuai teks.	Kalimat tidak ada dalam teks.

Kriteria Penilai	Kategori		
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 4

Mengubah Kalimat Langsung

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 4 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengubah kalimat narasi menjadi kalimat langsung dengan tanda baca yang tepat.
2. Guru memberi contoh perubahan kalimat narasi menjadi kalimat langsung di papan tulis.



3. Guru menekankan penggunaan tanda petik dan tanda baca sesuai jenis kalimat.
4. Guru membagikan lembar kerja berisi kalimat narasi untuk diubah menjadi kalimat langsung.
5. Peserta didik mengerjakan tugas secara mandiri atau berpasangan.
6. Guru mengawasi, membantu, dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan.
7. Beberapa peserta didik membacakan hasil kalimat langsung di depan kelas.
8. Guru memberi umpan balik dan memperbaiki kesalahan bersama-sama.
9. Guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan ciri-ciri kalimat langsung dan pentingnya tanda baca.

Pembelajaran Diferensiasi

Peserta didik yang membutuhkan bantuan dapat bekerja dalam kelompok kecil dengan guru melalui bimbingan yang lebih intensif.



Tabel 4.33 Rubrik Penilaian Mengubah Kalimat Langsung

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan Penggunaan Tanda Petik dan Tanda Baca	Semua tanda baca dan tanda petik benar.	Sebagian besar tanda baca dan tanda petik benar.	Beberapa tanda baca benar dan tanda petik kadang digunakan.	Tanda baca salah semua atau tidak ada tanda petik.
2	Struktur Kalimat Langsung	Struktur kalimat langsung benar dan jelas.	Struktur kalimat langsung sebagian besar benar.	Ada kalimat langsung, tetapi struktur kurang tepat.	Kalimat masih narasi dan tidak sesuai.
3	Kelengkapan Kalimat	Semua kalimat dibuat dengan benar.	4-5 kalimat dibuat dengan benar.	3 kalimat dibuat dengan benar.	Hanya 1-2 kalimat dibuat dengan benar.
4	Kreativitas dan Kerapian	Tulisan sangat rapi dan kreatif.	Tulisan rapi dan ada variasi kalimat.	Tulisan cukup rapi, tetapi variasi kalimat sedikit.	Tulisan kurang rapi dan kalimat monoton.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 5

Melengkapi Ide Pendukung

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 5 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan melengkapi ide pokok pesan dengan ide pendukung agar pesan lebih jelas dan menarik.
2. Guru meminta peserta didik menuliskan ide pendukung yang sesuai untuk melengkapi ide pokok pesan.
3. Guru mengajak peserta didik berdiskusi tentang bagaimana ide pendukung memperkuat ide pokok pesan.
4. Guru memperkenalkan tugas utama: membuat dongeng dengan tokoh pilihan bebas.
5. Guru menampilkan langkah-langkah membuat dongeng dan menjelaskan setiap langkah secara sederhana.
6. Guru mengajak peserta didik mulai menulis dongeng berdasarkan langkah-langkah tersebut.
7. Peserta didik membuat dongeng secara mandiri atau berkelompok, sementara guru membimbing dan membantu.
8. Guru mengingatkan peserta didik menambahkan kejadian luar biasa agar dongeng lebih menarik.

Pendekatan: *Discovery Learning*

Peserta didik menemukan sendiri cara melengkapi ide pokok dengan ide pendukung dan mengembangkan dongeng secara kreatif berdasarkan panduan yang ada.



Tabel 4.34 Rubrik Penilaian Melengkapi Ide Pendukung

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kelengkapan Ide Pendukung	Ide pendukung lengkap dan sangat relevan.	Ide pendukung cukup lengkap dan relevan.	Ide pendukung ada, tetapi kurang lengkap.	Ide pendukung kurang relevan atau sedikit.
2	Kreativitas Dongeng	Cerita sangat menarik dan kreatif dengan kejadian luar biasa.	Cerita menarik dengan kejadian luar biasa.	Cerita ada kejadian luar biasa, tetapi kurang menarik.	Cerita sederhana tanpa kejadian luar biasa.
3	Struktur Dongeng	Struktur dongeng sangat jelas dan runtut.	Struktur dongeng cukup jelas.	Struktur dongeng mulai terlihat.	Struktur dongeng kurang jelas.
4	Kerapian dan Bahasa	Tulisan sangat rapi dan bahasa sangat baik.	Tulisan rapi dan bahasa baik.	Tulisan cukup rapi dan ada beberapa kesalahan.	Tulisan kurang rapi dan banyak kesalahan.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60

Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 6

Mudah Menulis Dongeng

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 6 dapat dilakukan sebagai berikut.

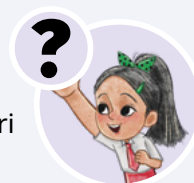
1. Guru menunjukkan gambar di Buku Siswa dan membacakan deskripsi tentang hewan menanam mangrove serta sikap monyet.
2. Guru mengajak peserta didik mengamati gambar dan menjawab pertanyaan pemantik.
3. Guru meminta peserta didik menulis cerita berdasarkan gambar dengan berbagai jenis kalimat.



4. Guru mengingatkan agar cerita dimulai dari ide pokok lalu dikembangkan dengan ide pendukung.
5. Peserta didik menulis cerita secara mandiri atau berkelompok dengan bimbingan guru.
6. Beberapa peserta didik membacakan cerita mereka di depan kelas.
7. Guru memberi umpan balik mengenai penggunaan kalimat, kesesuaian isi, dan kerapian tulisan.
8. Guru menyimpulkan pentingnya mengamati gambar, mengembangkan ide, dan memakai beragam jenis kalimat.

Pendekatan: Inkuiri

Peserta didik secara aktif mengamati gambar, mengajukan pertanyaan, dan membangun pemahaman serta cerita secara mandiri berdasarkan pengamatan tersebut.



Tabel 4.35 Rubrik Penilaian Mudah Menulis Dongeng

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Penggunaan Berbagai Jenis Kalimat	Kelima jenis kalimat digunakan dengan tepat.	Tiga sampai empat jenis kalimat digunakan.	Dua jenis kalimat digunakan.	Hanya satu jenis kalimat digunakan.
2	Kesesuaian Cerita dengan Gambar	Cerita sangat sesuai dan kreatif sesuai gambar.	Cerita sesuai dan lengkap dengan gambar.	Cerita cukup sesuai dengan gambar.	Cerita kurang sesuai dengan gambar.
3	Struktur Cerita (Ide Pokok dan Ide Pendukung)	Struktur cerita sangat jelas dan runtut.	Struktur cerita cukup jelas.	Struktur cerita mulai terlihat.	Struktur cerita tidak jelas.
4	Kerapian Dan Bahasa	Tulisan sangat rapi dan bahasa sangat baik.	Tulisan rapi dan bahasa baik.	Tulisan cukup rapi dan ada beberapa kesalahan.	Tulisan kurang rapi, banyak kesalahan.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60



Rumus Nilai

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 7

Kisah Seru dari Tiga Kata

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 7 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru memperlihatkan tiga kata atau tiga nama hewan yang ada pada Buku Siswa untuk memantik imajinasi peserta didik.
2. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membuat dongeng sederhana dengan menggunakan tiga hewan imajinasi tersebut sebagai tokoh cerita.
3. Guru mengenalkan peta konsep yang berisi tiga kotak yang akan menjadi panduan untuk menyusun cerita dongeng secara terstruktur, meliputi tokoh, masalah, dan penyelesaian.
4. Peserta didik memilih tiga hewan imajinasinya sendiri dan mengisi peta konsep secara mandiri atau berkelompok.
5. Peserta didik mengamati peta konsep "Kisah Seru Tiga Kata" lalu guru mengarahkan peserta didik untuk mengamati tiga hewan dan karakternya masing-masing.
6. Guru menjelaskan terdapat bagian awal cerita, tengah cerita, dan akhir cerita. Di akhir terdapat pesan moral.
7. Peserta didik diminta mengulang isi peta konsep kisah seru dari tiga kata.

Pendekatan: *Discovery Learning*

Peserta didik secara aktif menemukan sendiri ide cerita melalui proses memilih tokoh dan mengorganisasi cerita menggunakan peta konsep sebagai panduan.



Aktivitas 8

Ayo, Mencoba!

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 8 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru mengingatkan peserta didik tentang peta konsep sebelumnya sebagai pemandu cerita.



2. Guru mengajak peserta didik menggunakan peta konsep untuk mengembangkan cerita dengan mengisi bagian-bagian yang tersedia.
3. Guru memfasilitasi peserta didik menulis dongeng berdasarkan bagian peta konsep: tiga tokoh, awal cerita, tengah cerita, akhir cerita.
4. Guru memberikan bimbingan dan umpan balik agar peserta didik dapat mengembangkan ide dengan baik.
5. Guru meminta beberapa peserta didik membacakan dongeng hasil karya mereka untuk berbagi dan mendapatkan respons dari teman-temannya.
6. Guru mengulas kembali langkah-langkah membuat dongeng dan menegaskan manfaat penggunaan peta konsep dalam menyusun cerita secara terstruktur.

Kemitraan Belajar:

Peserta didik yang membutuhkan dukungan bisa bekerja secara berpasangan atau mendapatkan bimbingan lebih intensif dari guru.



Tabel 4.36 Rubrik Penilaian Ayo, Mencoba!

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Pemilihan Tiga Kata Kunci	Kata kunci sangat relevan dan kreatif mendukung cerita.	Kata kunci relevan dan mendukung cerita.	Kata kunci cukup relevan.	Kata kunci kurang relevan dan tidak mendukung cerita.
2	Pengisian Peta Konsep	Peta konsep lengkap, teratur, dan kreatif.	Peta konsep lengkap dan teratur.	Peta konsep cukup lengkap, tetapi kurang teratur.	Peta konsep tidak lengkap atau salah isi.
3	Kreativitas dan Struktur Cerita	Cerita sangat runtut, menarik, dan kreatif.	Cerita runtut dan cukup kreatif.	Cerita mulai runtut dan ada unsur kreativitas.	Cerita tidak runtut dan kurang kreatif.
4	Kerapian dan Bahasa	Tulisan sangat rapi dan bahasa sangat baik.	Tulisan rapi dan bahasa baik.	Tulisan cukup rapi dan ada beberapa kesalahan.	Tulisan tidak rapi dan banyak kesalahan.



Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$			



Aktivitas 9

Benda Kelasku Ajaib

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 9 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan kepada peserta didik bahwa hari ini mereka akan membuat dongeng sederhana dengan memilih tiga kata kunci sebagai fokus cerita. Guru mencontohkan cara memilih tiga kata yang dapat menjadi dasar cerita.
2. Guru membagikan peta konsep sebagai alat bantu untuk merancang dongeng yang akan dibuat peserta didik, berisi kotak-kotak untuk tokoh, tempat, masalah, dan penyelesaian.
3. Guru memandu peserta didik memilih tiga kata kunci mereka sendiri, yang bisa berupa tokoh, objek, atau tema cerita.
4. Setelah peserta didik memilih kata, guru mengajak peserta didik menggunakan peta konsep untuk mengembangkan cerita dengan mengisi kotak-kotak yang ada secara sistematis.
5. Guru mengawasi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengisi peta konsep dan menyusun ide cerita agar tetap logis dan menarik.
6. Peserta didik menulis dongeng berdasarkan peta konsep yang sudah mereka buat, sementara guru memberikan umpan balik secara langsung dan membimbing jika diperlukan.
7. Peserta didik diminta untuk membacakan hasil dongengnya di depan kelas untuk menambah rasa percaya diri dan memperkaya pengalaman belajar.

Kemitraan Belajar:

Peserta didik dapat bekerja berpasangan atau kelompok kecil untuk saling berdiskusi memilih kata kunci dan mengisi peta konsep bersama. Kegiatan ini meningkatkan kolaborasi.



Tabel 4.37 Rubrik Penilaian Benda Kelasku Ajaib

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Pemilihan Kata Kunci	Kata kunci sangat relevan dan kreatif.	Kata kunci relevan dan mendukung cerita.	Kata kunci kurang mendukung cerita.	Kata kunci tidak relevan.
2	Pengisian Peta Konsep	Peta konsep lengkap, teratur, dan kreatif.	Peta konsep lengkap dan teratur.	Peta konsep cukup lengkap.	Peta konsep tidak lengkap.
3	Kreativitas dan Struktur Cerita	Cerita sangat jelas, menarik, dan kreatif.	Cerita jelas dan kreatif.	Cerita mulai jelas dan ada kreativitas.	Cerita kurang jelas dan kurang kreatif.
4	Kerapian dan Bahasa	Tulisan sangat rapi dan bahasa sangat baik.	Tulisan rapi dan bahasa baik.	Tulisan cukup rapi dan ada beberapa kesalahan.	Tulisan kurang rapi dan banyak kesalahan.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$



Aktivitas 10

Gambar Seri jadi Dongeng

Tahapan pembelajaran pada Aktivitas 10 dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membagi peserta didik dalam kelompok berisi empat orang dan menjelaskan bahwa tiap anggota akan menerima satu gambar dari rangkaian cerita.
2. Guru menunjukkan gambar seri di Buku Siswa dan membagikannya kepada setiap anggota kelompok.
3. Peserta didik mengamati gambar masing-masing lalu membuat kalimat sederhana yang menggambarkan adegannya.
4. Guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk menyusun kalimat agar alur cerita tersusun baik.



5. Kelompok kemudian mengembangkan kalimat-kalimat tersebut menjadi cerita lengkap.
6. Guru mengingatkan penggunaan berbagai jenis kalimat (berita, tanya, perintah, langsung, tidak langsung).
7. Beberapa kelompok membacakan cerita mereka di depan kelas.
8. Guru memberikan umpan balik tentang isi cerita, penggunaan kalimat, dan penyampaian.

Kemitraan Belajar:

Kelompok bekerja secara kolaboratif dan saling bertukar ide sehingga terjadi interaksi dan pembelajaran antarteman.



Tabel 4.38 Rubrik Penilaian Gambar Seri jadi Dongeng

No.	Kriteria Penilaian	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Penyusunan Kalimat Gambar	Kalimat sangat jelas dan tepat sesuai gambar.	Kalimat sesuai gambar.	Kalimat kurang jelas sesuai gambar.	Kalimat tidak sesuai gambar.
2	Penyusunan Alur Cerita	Alur cerita tersusun sangat runtut dan menarik.	Alur cerita tersusun dengan baik.	Alur cerita kurang runtut.	Alur cerita tidak tersusun.
3	Penggunaan Jenis Kalimat	Semua jenis kalimat digunakan dengan tepat.	Tiga jenis kalimat digunakan.	Dua jenis kalimat digunakan.	Hanya satu jenis kalimat digunakan.
4	Kerja Sama Kelompok	Kerja sama sangat baik dan efektif.	Kerja sama baik.	Kerja sama kurang baik.	Tidak bekerja sama dengan baik.

Kriteria Penilai		Kategori	
Skor Maksimal	16	Sangat baik = 91–100 Baik = 76–90	Cukup = 61–75 Kurang = ≤ 60
Rumus Nilai			
$\text{Nilai Akhir} = \frac{(\text{Jumlah Skor})}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$			





G. Sumatif

Asesmen Sumatif Bab 4 dapat dilakukan dengan menggunakan uji kompetensi tertulis (memilih benar/salah dan menjawab pertanyaan singkat) yang berfokus pada pemahaman teks dongeng. Guru juga dapat mengembangkan asesmen sumatif dalam bentuk lain untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran pada bab ini.

Tabel 4.39 Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 3

Tipe Soal	Skor	Deskripsi Kriteria
Benar-Salah	10	$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 50\%$
Isian Singkat	10	1 soal jawaban benar: 2 poin
		$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 50\%$
Nilai Akhir = Nilai Benar-Salah + Isian Singkat		

Guru juga dapat melakukan asesmen sumatif lainnya, misalnya dengan menggunakan aktivitas yang terdapat pada buku Buku Siswa. Sebagai contoh, peserta didik diminta untuk menceritakan kembali teks dongeng dan menyampaikan pendapat pribadi di depan kelas (seperti presentasi poster/proyek akhir). Berikut ini contoh pedoman penskorannya pemberian skor dengan menggunakan rubrik kinerja.

Tabel 4.40 Contoh Pedoman Penskoran

No.	Aspek Penilaian Kinerja Lisan	Skor	Deskripsi
1	Kejelasan Pendapat dan Alasan	4	Sangat Baik: Menyampaikan pendapat yang sangat jelas serta didukung alasan logis dan persuasif.
		3	Baik: Pendapat jelas, didukung alasan, tetapi kurang persuasif.
		2	Cukup: Pendapat kurang jelas, alasan lemah atau tidak relevan.



No.	Aspek Penilaian Kinerja Lisan	Skor	Deskripsi
		1	Kurang: Tidak mampu merumuskan pendapat dan alasan.
2	Intonasi dan Ekspresi	4	Sangat Baik: Intonasi tepat, volume jelas, dan ekspresi menghidupkan argumen.
		3	Baik: Intonasi dan volume jelas, ekspresi cukup mendukung.
		2	Cukup: Intonasi monoton, volume terlalu pelan.
		1	Kurang: Berbicara sangat pelan dan tidak ada ekspresi.
3	Penguasaan Materi/ Konteks	4	Sangat Baik: Menguasai materi presentasi sepenuhnya dan mampu menjawab pertanyaan.
		3	Baik: Menguasai sebagian besar materi, tetapi ragu-ragu saat ditanya.
		2	Cukup: Hanya menguasai inti materi dan memerlukan bimbingan.
		1	Kurang: Tidak menguasai materi sama sekali.

Kriteria Penilaian:

4 = Sangat Baik	3 = Baik	2 = Cukup	1 = Kurang
-----------------	----------	-----------	------------



H. Kunci Jawaban

Subbab A: Sahabat Sungai Mahakam

• Aktivitas 2 Kosakata

- pesut : lumba-lumba berrnoncong pendek. Hidup di Sungai Mahakam, Kalimantan.
- limbah : sisa proses produksi
- tercemar : ternoda
- murung : sedih



- **Aktivitas 3 Ayo, Gunakan Kosakata Baru!**

Pabrik itu membuang **limbah** ke sungai.

Jena terlihat **murung** karena bukunya hilang.

Pesut banyak ditemukan di Sungai Mahakam.

Air sungai itu sudah **tercemar** oleh limbah.



Bagian Pertanyaan:

1. Sudah lama ia tidak melihat Poppi, si pesut. Sahabatnya itu biasanya berenang di Sungai Mahakam.
2. Poppi, si ikan pesut.
3. Elok bertemu Poppi di tempat yang jauh.
4. Poppi tak bisa bertemu dengan Elok di tempat yang biasa.
5. Tempat mereka biasa bertemu sudah tercemar. Banyak manusia yang membuang sampah ke sungai.
6. Tempat biasa ia tinggal tercemar limbah beracun.
7. Elok dan Poppi meminta bantuan teman-temannya. Mereka membersihkan sungai bersama-sama.
8. Sudah. Bersama-sama menyelesaikan pencemaran sampah di sungai. Lalu, mencegah masalah terulang kembali.

- **Aktivitas 7 Jika Kamu Menjadi**

Apa yang akan kamu lakukan jika kamu menjadi Elok?

	Mencari tahu apa yang terjadi dengan Poppi.
	Mencari Poppi dan membantu mengatasi masalah sampah.

Apa yang kamu lakukan jika kamu menjadi Poppi?

	Meminta bantuan teman-teman lain untuk membersihkan sampah.
	Mencari Elok dan meminta bantuan.



Subbab B: Istana yang Membawa Bencana

• Aktivitas 2 Kupas Isi Cerita

1. Raja Malika ingin membangun istana yang lebih megah.
2. Raja Malika mengutus pasukannya untuk mencari kayu terbaik di hutan.
3. Pohon-pohon itu menahan erosi dan tanah longsor. Akan ada bencana, seperti banjir.
4. Raja Malika
5. Putri Rumisa. Karena meminta menghentikan penebangan pohon.
6. Menebang pohon di hutan, untuk membangun istana.
Hutan menjadi gundul yang menyebabkan banjir. Putri Rumaisa mengusulkan reboisasi kepada ayahnya, Raja Malika. Menanam pohon di hutan yang gundul.
7. Memelihara pohon-pohon di hutan. Agar tidak terjadi banjir.

• Aktivitas 4 Mengisi Teka-Teki Silang

► Mendatar



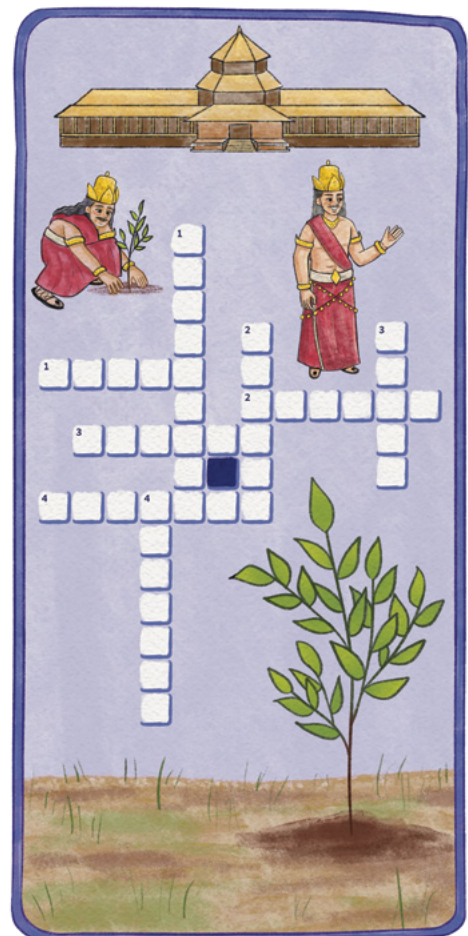
1. Erosi
2. Malika
3. Istana
4. Rembiga

► Menurun

1. Reboisasi
2. Jemawa
3. Bukit
4. Bandang

• Aktivitas 5 Memasangkan Kata

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. arsitek | 6. arsitek |
| 2. jemawa | 7. bukit |
| 3. istana | 8. desain |
| 4. bandang | 9. reboisasi |
| 5. mengabaikan | 10. erosi |



• **Aktivitas 6 Ayo, Temukan!**

► **Ide Pokok:**

Gugu, seekor kerbau baik hati, mengendus-endus di semak untuk mencari penyebab hasil panen petani selalu gagal. Bubu, si babi hutan, sering memakan tanaman petani.

► **Ide pendukung:**

Saat sore hari Gugu berhasil menghentikan Bubu dan kawan-kawannya. Setelah berbicara, Gugu tahu bahwa rumah Bubu rusak karena petani membuka lahan baru. Gugu lalu menyampaikan hal itu kepada para petani. Akhirnya, petani dan Bubu berdamai. Petani berjanji tidak akan mengganggu tempat tinggal Bubu lagi.

• **Aktivitas 8 Menemukan Kata Ajaib**

1. Termasuk kalimat yang santun.
2. Ya, karena menggunakan kata ajaib.
3. Kata yang memberi pengaruh positif. Seperti: tolong, maaf, terima kasih, dan permisi.

• **Aktivitas 9 Diskusikan Kata Ajaib**

No	Kata Ajaib	Situasi	Saat Penggunaan
1.	tolong		saat membutuhkan bantuan.
2.	maaf		saat melakukan kesalahan atau mengganggu orang lain.
3.	permisi		saat meminta izin dengan sopan.



No	Kata Ajaib	Situasi	Saat Penggunaan
4.	terima kasih		Menerima bantuan, pemberian, atau kebaikan dari orang lain.

• **Aktivitas 10 Ayo, Bedakan!**

No.	Kalimat	Santun	Tidak Santun
1.	Belikan kue di warung!		
2.	Tolong ambikan buku itu!		
3.	Ini, aku kembalikan pensilmu.		
4.	Maaf ya, lama menunggu.		
5.	Permisi, Bu, apakah Mona ada?		
6.	Hus, jangan berisik!		
7.	Terima kasih kuenya, ya.		
8.	Siapa, sih, di dalam kamar mandi? Cepat, dong!		

Subbab C: Dengarkan Dongeng Seru

• **Aktivitas 5 Bersikap Santun Saat Berbicara**

1. 

☐ Santun ☐ Tidak santun

2. 

☐ Santun ☐ Tidak santun





• Aktivitas 7 Bahas Bahasa

1. Udara di kampung itu juga sering bau.
kalimat berita, ada tanda titik (.)
2. Pak Beruang, kenapa membakar sampah?
kalimat tanya, ada tanda tanya (?)
3. Ayo kita bersihkan jalan kampung ini!
kalimat perintah, ada tanda seru (!)

• Aktivitas 8 Ayo, Lakukan dengan Cermat!

1. Jangan buang sampah sembarangan (!)
2. Kita harus menjaga kelestarian lingkungan (!)
3. Siapa yang membakar sampah itu (?)
4. Asap sampah dapat menimbulkan polusi udara (.)
5. Ayo kita menanam pohon di halaman rumah kita (!)



Subbab D: Dongengku, Karyaku

• Aktivitas 3 Ayo, Temukan!

Kalimat langsung yang terdapat pada dongeng:

1.  "Terima kasih atas bantuanmu, Elok," ucap Poppi.
2.  "Mengapa kamu murung, Poppi?" tanya Elok.
3.  "Aku khawatir manusia akan membuang sampah ke sungai lagi," jawab Poppi.
4.  "Aha, aku punya ide!" seru Elok.
5.  "Tolong jaga sungai ini, ya, Ben! Jangan biarkan manusia membuang sampah di sini!" pinta Elok.

KUNCI JAWABAN SUMATIF

Pilihan Ganda		Pilihan Ganda Kompleks
1. Benar	6. Benar	1. tanya
2. Salah	7. Benar	2. ajaib
3. Salah	8. Salah	3. permisi
4. Benar	9. Benar	4. Ide pendukung: Sering membantu rakyat yang kesusahan. Ide pendukung: Rakyat mendapatkan perlindungan.
5. Benar	10. Salah	5. perintah



I. Tindak Lanjut

Untuk menentukan tindak lanjut bagi peserta didik, perlu dilakukan evaluasi berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, baik asesmen formatif maupun sumatif. Bagi peserta didik yang sudah mencapai kriteria ketuntasan



tujuan pembelajaran, dapat diberikan pengayaan. Sementara bagi peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, perlu diberikan aktivitas remedial. Guru dapat memberikan alternatif kegiatan pengayaan dan remedial seperti berikut.

1. Pengayaan

Pengayaan untuk peserta didik dapat diberikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Berikut ini langkah-langkah yang dapat dipertimbangkan sebagai inspirasi bagi guru untuk memberikan pengayaan kepada peserta didik.

- Peserta didik diminta mencari dongeng dari perpustakaan, buku milik sendiri, atau dari internet.
- Peserta didik diminta membaca dongeng tersebut kemudian mencatat kata-kata baru yang belum dipahaminya.
- Peserta didik menemukan ide pokok, ide pendukung informasi, dan pesan di dalam cerita tersebut.
- Peserta didik diminta mencatat bagian-bagian (unsur intrinsik) cerita tersebut kemudian menceritakan kembali isinya di depan teman-temannya.

2. Remedial

Sebagaimana pengayaan, remedial juga dapat diberikan dalam berbagai bentuk aktivitas. Salah satu aktivitas yang dapat menjadi inspirasi guru adalah sebagai berikut.

- Peserta didik diminta membaca dongeng yang lebih sederhana. Guru dapat menyiapkan cerita dari jenjang yang lebih rendah, misalnya, jenjang B1 atau B2.
- Guru dapat memberikan pendampingan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.
- Guru juga dapat menerapkan tutor teman sebaya. Peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran dapat dimentori oleh teman sebaya yang sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.





J. Refleksi

Refleksi pembelajaran diperlukan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran berikutnya. Aktivitas ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi guru.

1. Refleksi Peserta didik

Guru memandu peserta didik melakukan refleksi yang ada di Buku Siswa. Selain itu, berikut ini beberapa pertanyaan lain yang dapat diberikan kepada peserta didik sebagai bahan refleksi.

- Apa kejadian penting yang kamu alami saat pembelajaran?
- Bagaimana perasaanmu saat mempelajari bab ini? Apakah menyenangkan? Apakah pembelajaran ini penting bagimu?
- Apa manfaat yang kamu dapatkan dalam pembelajaran ini?
- Bagaimana caramu menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari?

2. Refleksi Guru

Berikut ini beberapa inspirasi pertanyaan yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

- Apakah inspirasi di dalam buku panduan ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Bapak/Ibu?
- Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi untuk mewujudkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan bagi peserta didik?
- Apakah konsep-konsep pembelajaran yang Bapak/Ibu sampaikan sudah relevan dengan pembelajaran yang kontekstual?
- Apa saja rencana perubahan atau inovasi dalam praktik pembelajaran yang akan Bapak/Ibu lakukan?





K. Sumber Belajar

Sumber belajar lain yang dapat digunakan adalah digital <https://buku.kemendikdasmen.go.id/>. Guru dapat memilih cerita berdasarkan jenjang yang sesuai dengan kemampuan pembaca. Berikut rekomendasi beberapa judul buku yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

1. "Duk! Duk! Duk!." karya Farida Hanim & Alissa Mumtaz Nameera. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/duk-duk-duk>
2. "Rumah Wortel" karya Helga Kurnia & Heyapriliaa. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/rumah-wortel>
3. "Selamatkan Dirimu!" karya Dewi Cholidatul & Omega Hanifa. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/selamatkan-dirimu>
4. "Coba Dulu Tora!" karya Sri Sarastuti & Hutami Dwijayanti. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/coba-dulu-tora>
5. "Serbuk Ajaib Pila" karya Soffa M. Minna & Bhumi Arin. <https://buku.kemendikdasmen.go.id/katalog/serbuk-ajaib-pila>

Selain itu, guru dapat memanfaatkan literatur daerah, peristiwa yang terjadi di sekitar, kearifan lokal, serta observasi lingkungan yang relevan.





Glosarium

alternatif	: pilihan lain yang bisa digunakan atau dipilih selain yang utama.
amanat	: pesan atau nasihat yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita.
anorganik	: unsur yang tidak dapat diproses secara alami.
apersepsi	: kegiatan awal pembelajaran untuk menghubungkan pengetahuan lama dengan materi baru.
aplikatif	: bersifat dapat diterapkan dalam situasi nyata atau kehidupan sehari-hari.
apresiasi	: penghargaan atau penilaian terhadap sesuatu yang dianggap bernilai, misalnya, terhadap karya atau pendapat orang lain.
argumentasi	: alasan yang digunakan untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan; seringkali didukung oleh data atau fakta.
asesmen	: proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.
aural	: berhubungan dengan pendengaran atau dapat didengar dengan telinga.
capaian	: hasil yang telah diperoleh dari suatu usaha atau kegiatan.
cerita	: karangan yang mengisahkan pengalaman atau peristiwa tertentu.
denotatif	: makna kata yang sebenarnya atau makna lugas yang sesuai dengan makna yang terdapat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
deskripsi	: paparan atau gambaran tentang suatu hal secara jelas dan terperinci.
diferensiasi	: pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan metode dan materi dengan kemampuan peserta didik.



dongeng	: cerita yang tidak benar-benar terjadi, biasanya untuk hiburan atau menyampaikan pesan moral.
eksplorasi	: kegiatan menjelajah atau mencari tahu untuk mendapatkan pengalaman atau pengetahuan baru.
elaborasi	: penjelasan yang lebih mendalam atau rinci tentang suatu hal.
eksposisi	: teks yang berfungsi untuk menjelaskan atau menerangkan suatu pokok persoalan secara objektif, bersifat informatif.
formatif	: bersifat membentuk, digunakan untuk menilai proses belajar sambil berlangsung, bukan hasil akhir.
ide pokok	: gagasan utama dalam suatu paragraf atau teks.
ide pendukung	: gagasan tambahan yang menjelaskan ide pokok.
improvisasi	: kegiatan menciptakan atau menambah sesuatu secara spontan tanpa persiapan.
indikator	: tanda atau petunjuk yang dapat menunjukkan suatu keadaan atau kemajuan.
inkuiri	: proses mencari tahu dan menemukan pengetahuan melalui pertanyaan dan penyelidikan.
inovatif	: bersifat menciptakan hal baru, berbeda, atau lebih baik dibandingkan yang ada sebelumnya.
instrumen	: alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan, terutama dalam penelitian atau penilaian.
interaktif	: saling berhubungan dan memberi tanggapan antara guru dan peserta didik dalam proses belajar.
intrinsik	: hal-hal yang berasal dari dalam suatu karya, misalnya, unsur dalam sebuah cerita.
intonasi	: lagu kalimat atau nada bicara (tinggi-rendah, keras-lembut) yang memengaruhi makna saat menyampaikan ujaran lisan.
kaidah kebahasaan	: aturan-aturan yang berlaku dalam penggunaan bahasa, meliputi ejaan (tanda baca, huruf kapital) dan tata bahasa.



karakter	: sifat khas seseorang yang tercermin dalam tindakan dan kebiasaan.
kemitraan	: hubungan kerja sama yang saling menguntungkan antara dua pihak atau lebih.
kerangka	: susunan dasar atau rancangan awal dari suatu karya tulis atau gagasan.
keterbacaan	: tingkat kemudahan suatu teks untuk dibaca dan dipahami oleh pembacanya.
ketuntasan	: keadaan sudah selesai atau tercapai seluruhnya sesuai dengan yang diharapkan.
klarifikasi	: penjelasan atau pelurusan terhadap suatu hal agar menjadi jelas dan tidak menimbulkan salah paham.
kolaboratif	: bersifat kerja sama antara dua orang atau lebih dalam mencapai tujuan.
kontekstual	: berhubungan dengan konteks atau situasi tertentu yang nyata.
kooperatif	: bersifat bekerja sama atau saling membantu dalam suatu kegiatan kelompok.
kosakata	: perbendaharaan kata; semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa.
kriteria	: ukuran atau dasar yang digunakan untuk menilai atau menentukan sesuatu.
literasi	: kemampuan memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber tertulis.
metakognisi	: kesadaran seseorang terhadap proses berpikirnya sendiri, termasuk kemampuan mengatur cara belajar dan memahami pengetahuan.
miskonsepsi	: pemahaman yang keliru terhadap suatu konsep.
observasi	: pengamatan secara cermat terhadap sesuatu untuk memperoleh informasi.
organik	: berasal dari bahan alami yang mudah terurai.



pedagogis	: berhubungan dengan ilmu pendidikan dan cara mengajar.
pemantik	: sesuatu yang dapat memicu atau menimbulkan semangat untuk memulai sesuatu.
penokohan	: cara pengarang menggambarkan watak atau sifat tokoh dalam sebuah cerita.
relevan	: memiliki hubungan atau kaitan yang sesuai dengan hal yang sedang dibicarakan.
rubrik	: panduan penilaian yang berisi kriteria dan tingkat pencapaian yang digunakan untuk menilai hasil kerja peserta didik.
runtut	: teratur atau tersusun dengan baik sehingga mudah dipahami.
sumatif	: bersifat penjumlahan akhir atau penilaian yang dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengetahui pencapaian belajar.
tanda baca	: simbol dalam tulisan yang membantu memperjelas makna kalimat, seperti titik, koma, dan tanda seru.
struktur	: susunan atau tata letak bagian-bagian yang membentuk suatu kesatuan.
teks eksposisi	: jenis teks yang bertujuan memberikan penjelasan atau informasi secara jelas kepada pembaca.





Daftar Pustaka

- Kemdikbud. *Struktur dan Kebahasaan Teks Eksposisi (Kelas X Bahasa Indonesia KD 3.4)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, 2020.
- Kemendikbudristek Republik Indonesia. *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar Kelas III: Buku Siswa (Edisi Revisi 2024)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2024.
- Kemendikbudristek Republik Indonesia. *Kelas III Tema 4: Kewajiban dan Hak Ku*. Jakarta: Pusat Perbukuan, 2021.
- Kemendikbudristek Republik Indonesia. *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, 2021.
- Kemendikbudristek Republik Indonesia. *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, 2023.
- Kemendikbudristek Republik Indonesia. *Buku Saku Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Pusat Penguatan Karakter, 2023.
- Pitaloka, Putu, dan Yogi Mahendra. "The Effectiveness of a Literacy-Based Pop-Up Book Learning Model in Indonesia Language Learning for Elementary School Student: Systematic Literature Review." *Journal for Lesson an Learning Studies* 8, no. 406—396 :(2025) 2.
- Rahayu, Ai Hayati, and Titi Setiawati. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Jamboard Terhadap Kemampuan Argumentasi Siswa Sekolah Dasar." *Sebelas April Elementary Education* 3.3 311-304 :(2024).
- Sumarwati, S., Anindyarini, A., Suryanto, E., Hadiyah, H., and Menjamin, S. "Assessment Competence in Indonesian Language Learning of Rural Primary School Teachers." *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 43, no. 2024) 2).
- Tim Pengembang e-Modul. *Teks Eksposisi*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.



Indeks

A

aktivitas, iv, xi-xii, 2, 5,
22-23, 28, 36, 40,
46-48, 50, 64, 71-72,
78, 86, 94, 103-104,
112, 121, 128, 130,
134, 138, 152, 168,
179, 184-185, 192-195,
205, 218, 242, 250

alternatif, 15, 18, 22-23,
47, 71-72, 96-97, 121,
134, 146, 152, 180,
182-184, 250

apersepsi, 29-30, 79, 129,
194

aplikatif, 21

aural, 7-8, 12-14, 126, 188

asesmen, 5, 23-24, 30,
64, 71, 112, 120, 130,
137, 146, 178-179, 184,
194, 242, 249

argumentasi, 8-13, 76-77,
80-81, 89-92, 99, 105,
107, 110, 112, 121

B

bekerja sama, iii, 18, 30,
34, 54, 68-69, 104,
114, 149, 159, 161,
172-173, 190-191, 197,

201, 207, 214, 222,
225-226, 241

Bermain Peran, vii-viii,
50, 54, 99, 102, 104

C

Capaian, 5, 7-8, 12

D

digital, 6-7, 20, 22-23, 29,
73, 79, 96, 123, 129,
134, 165, 192-193, 252

denotatif, 7, 11-15, 46,
76, 78, 80, 105-107,
110-111, 121-122

deskripsi, 6, 235

dongeng, 8-11, 13, 188,
191-196, 199-200,
202, 204-206, 209-
211, 217-221, 225,
229-231, 234-235,
237-239, 242, 249-
250

E

eksposisi, 8-9, 11-12,
26-27, 30, 32, 38, 42,

49, 57, 62, 64, 71-73,
123-124

eksplorasi, 32, 42, 49-50,
57, 81, 156, 168,
195-196, 203



F

formatif, 23–24, 30–31,
34, 71, 80, 120, 132,
138, 143, 184, 249

H

Huruf Kapital, 57–59,
69–70

I

ide pendukung, 7–9,
12–15, 26, 32, 42, 45,
76, 81, 89, 91–93, 126,
141, 150–151, 154–155,
188, 203, 209–210,
217, 234, 236, 250

Ide pokok, 45, 91, 151,
210

Indikator, vii–ix, 26, 32,
42, 49, 57, 64, 76, 81,
89, 99, 105, 126, 131,
141, 145, 156, 167, 179,
188, 195, 203, 205,
217, 229

K

kemitraan, 3, 18–19,
190–191

kerangka, 3, 27, 78, 128,
173–174, 190

kerja sama, 28, 34, 52,
78, 114–115, 120, 175,
221

ketuntasan, 24, 71–72,
120, 184–185, 249–250

kriteria, 24, 71–72, 109,
120, 184–185, 249–250

kontekstual, 19, 73, 123,
186, 251

kolaboratif, 28, 78, 131,
168

kosakata baru, 7, 11–15,
26, 32, 42, 46–47, 49,
56–57, 61, 76, 98, 121,
133–135, 137, 145–146,
157, 160, 188, 197–198,
203, 208, 217

L

literasi, 21, 145

M

metakognisi, 6–7, 50, 142,
156, 204, 217, 229–230

O

observasi, 17, 24, 73, 123,
252

**P**

pedagogis, 3

pemantik, 24, 140, 154,
164–165, 171, 176,
204–205, 209, 212,
214, 235

pengayaan, 23, 71–73, 98,
120–121, 123, 184–185,
250

prasyarat, 23

R

refleksi, iv, 23, 30, 38, 45,
47, 61, 72–73, 122–123,
157, 177, 185–186, 198,
222, 251

rubrik, 24, 34, 113, 132,
143, 179, 242

S

struktur, iv, xi, 6–7, 16, 21,
92, 110, 121, 170, 172,
177, 188, 192, 229,
232–233

T

tanda baca, 26, 47–49,
110–112, 144, 177, 227,
231–233



PENULIS



Informasi Lain
dari Penulis:

<https://scholar.google.com/citations?user=3tlQQesAAAAJ&hl=id>



S. Nailul Muna A.

Email : syifanailul@upi.edu
Instansi : Universitas Pendidikan Indonesia
Bidang Keahlian : Sastra Anak, Keterampilan Berbahasa, Literasi.

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

2020 s.d. sekarang : Dosen Bahasa Indonesia di PGSD
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

- S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia - Universitas Pendidikan Indonesia (2015)
- S2 Pendidikan Bahasa Indonesia - Universitas Pendidikan Indonesia (2019)
- S3 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia - Universitas Pendidikan Indonesia (2024-sekarang)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

- 1. Alih wahana dari novel ke dalam film : sebuah praktik pada novel dan film Bunda Kisah Cinta 2 Kodi, Berjaya Buku, 2019.
- 2. Percik-percik Pendidikan Sekolah Dasar, UPI Kampus Cibiru, 2020
- 3. Pembelajaran Sastra Berbasis Kearifan Lokal, Media Sains Indonesia, 2022
- 4. Pengembangan potensi desa wisata: upaya realisasi desa wisata educulturetainment dan pentahelix, CV. Referensia Cendikia, 2024.
- 5. Substansi Sastra, Folklore, Dan Civic Culture : Suatu Kajian Teoretis Dan Refleksi Untuk Calon Guru Sekolah Dasar, CV. Referensia Cendikia, 2025

Judul Penelitian dan Tahun Terbit

- 1. Konstruksi Cerita Anak Berbasis Psychological Resilience melalui Komik Digital untuk Meregulasi Emosi Anak, 2025.
- 2. Pengembangan Model Pembelajaran Sastra di Perguruan Tinggi Berbasis Folklore untuk Membentuk Civic Culture Calon Guru SD, 2024.



Gantino Habibi

Email : gantinohabibi@gmail.com
Instansi : SD Negeri 26 Gasan Kecil
Bidang Keahlian : Manajemen Pendidikan, Pendidikan Inklusif

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Guru (2002-2008) SD Swasta Al-Azhar Bukittinggi
2. Kepala Sekolah (2008-2019) SD Swasta Al-Azhar Bukittinggi
3. Kepala Sekolah (2020) SDIT Haji Djalaluddin
4. Guru (2022-Sekarang) SD Negeri 26 Gasan Kecil

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

- S1 Pendidikan Guru Matematika (2000-2005)
STKIP Ahlussunnah Bukittinggi
- S2 Administrasi Pendidikan (2005-2007)
Universitas Negeri Padang
- S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (2014-2016)
Universitas Terbuka
- S3 Administrasi Pendidikan (2016-2020)
Universitas Negeri Padang

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Tsunami, BP2B Kemdikbud, 2019
2. Kuliner Langka Minangkabau, BP2B Kemdikbud, 2018
3. Rumah Gadang Yang Tahan Gempa, BP2B Kemdikbud, 2017
4. Keselamatan Pejalan Kaki : Buku Siswa SDLB Autis Kelas VI, Direktorat PMPK Kemdikbudristek, 2016
5. Keselamatan Pejalan Kaki : Buku Guru SDLB Autis Kelas VI, Direktorat PMPK Kemdikbudristek, 2016
6. Bahasa Indonesia, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2023
7. Karya Inovatif Kepala Sekolah SD dan SMP Tahun 2020, Direktorat GTK Kemdikbudristek, 2020

PENULIS



Informasi Lain dari Penulis:

Penghargaan

1. Pemenang 1 Sayembara Penulisan Bahan Pengayaan Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa SD Balai Bahasa Sumatera Barat Tahun 2021
2. Terbaik 1 Kepala SD Inovatif Tingkat Nasional Tahun 2020
3. Juara 1 Lomba Kepala Sekolah SD Berprestasi Tingkat Nasional Kemdikbud RI Tahun 2017
4. Juara 1 Penulisan Best Practice Kepala Sekolah Tingkat Nasional Kemdikbud RI Tahun 2016
5. Juara 2 Penulisan Bahan Bacaan Anak Dirjen.Dikdasmen Kemdikbud RI Tahun 2018



PENELAHAH



Informasi Lain dari Penelaah:

Puluhan artikel hasil penelitian terpublikasikan di Jurnal Internasional dan Nasional Terakreditasi

Heru Kurniawan

Email : herudian.1982@gmail.com
Instansi : UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Dosen Bahasa Indonesia UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Penulis Buku Bacaan dan Aktivitas Anak

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

- S-1 Universitas Muhammadiyah Purwokerto 2004
- S-2 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta 2009
- S-3 Universitas Sebelas Maret Surakarta 2018

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Sastra Anak, 2019
2. Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia, 2020
3. Pembelajaran Menulis Kreatif, 2020
4. Kemahiran Berbahasa Indonesia, 2021
5. Sekolah Kreatif: Sekolah yang Menyenangkan 2021



Silva T.P. Isma

Instansi : Fakultas Ilmu Peangetahuan Budaya
Universitas Indonesia
Bidang Keahlian : Linguistik, bahasa isyarat

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

Pengajar di Program Studi Sastra Indonesia FIB UI

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S1 di Program Studi Sastra Indonesia FIB UI

S2 di Program Studi Linguistik FIB UI

S2 di Faculty of Arts, Chinese University of Hong Kong

Judul Penelitian dan Tahun Terbit

1. When Local Meets Formal: Influence of Deaf Education on Color Signs Variation in Indonesian Sign Language (2018)
2. Meneliti Bahasa Isyarat dalam Perspektif Variasi Bahasa (2018)
3. Kalimat Interogatif dalam Bahasa Isyarat Indonesia (2020)
4. Pola Kalimat Transitif pada Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo): Sebuah Studi Variasi Bahasa (2023)
5. Identification of Learning Functional Difficulties on Reading Skills in Elementary School and Madrasah Ibtidaiyah Students in East Lombok (2024)

PENELAAH



Informasi Lain dari Penelaah:

<https://scholar.google.com/citations?user=1CBB48sAAAAJ&hl=id>





ILUSTRATOR



Informasi Lain dari Ilustrator:

Instagram : @ailef_arts



Felia F. Gunawan

Email : feliafebrianyy@gmail.com

Bidang Keahlian : Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

Freelancer Ilustrator, 2021 s.d sekarang.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

SMA BPK Penabur Tasikmalaya, 2020.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Kimia untuk SMA/MA kelas XII, Kemendikbudristek(2022).
2. Pendidikan Pancasila untuk SD/MI kelas V, BPIP dan Kemendikbudristek (2023).
3. Buku Berharga Lodi, Gerakan Literasi Nasional (2023).
4. Biji Jambu Mete, Gerakan Literasi Nasional (2023).
5. Sagu Pertama Maria, Kemendikbudristek (2023).
6. Gara-Gara Kaskado!, Gerakan Literasi Nasional (2024).
7. Ayo, Siapa Lagi?, Paudpedia (2024).
8. Bahasa Indonesia untuk SD/MI kelas V Edisi Revisi, Kemendikbudristek (2024).
9. Layanan Penunjang Keperawatan dan Caregiving untuk SMA/MAK untuk kelas XI, Kemendikbudristek (2024).
10. Rumi dan Kekuatan Rahasia, KDM (2025).
11. Nasi Ulam Rumah Ceria, Balai Pustaka (2025).
12. Lubang Misterius, Balai Bahasa Jawa Barat (2025).
13. Misi Penting Untuk Gumi, Balai Bahasa Jawa Barat (2025).



Flora Maharani

Email : floramaharani@gmail.com

Bidang Keahlian : Penyuntingan buku, *proofreading*

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Editor Redaksi Kependidikan-Umum Penerbit PT Kanisius, 2011—sekarang
2. Kepala Bagian Redaksi Kependidikan-Umum Penerbit PT Kanisius, 2018—Agustus 2025
3. 3. Kepala Departemen Redaksi Penerbit PT Kanisius, September 2025—sekarang
4. Penulis buku anak

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

- S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma, 1999

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Bijak Berbahasa Indonesia*, Penerbit PT Kanisius, 2020
2. Buku cerita anak kerja sama PT Kanisius–*Room to Read* (15 judul), Penerbit PT Kanisius tahun 2016—2020
3. Buku cerita anak kerja sama Kemendikbud–*Room to Read* (4 judul), Kemendikbud, 2020
4. Seri *Kreatif IPS SMP Kelas VII—IX* (3 judul), Penerbit PT Kanisius, 2021
5. Seri *Pendidikan Karakter untuk SD Kelas I–III* (3 judul), Penerbit PT Kanisius, 2022
6. Seri *Moti–Lembar Bermain Anak untuk Pengembangan Karakter TK* (4 judul), Penerbit PT Kanisius, 2023
7. Seri *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas I–VI* (12 judul), Penerbit PT Kanisius, 2024
8. Seri *English in Action: A Series of Contextual English Textbook for Indonesian Elementary School Students I–VI* (6 judul), Penerbit PT Kanisius, 2025

EDITOR



Informasi Lain dari Editor:

1. *Rainbow-English Book Series for Elementary School Students Grade 2*, Penerbit PT Kanisius, 2013
2. *Let's Learn English for Grade 1—6* (6 judul), Penerbit PT Kanisius, 2014
3. *Madu untuk Raden Sagara*, ProVisi Mandiri Pratama, 2019
4. *Tempe Istimewa Tora*, ProVisi Mandiri Pratama, 2021
5. *Warisan*, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025





EDITOR



Sofia Nida K.

Email : khoerunnisasofia@gmail.com
Instansi : Pusat Perbukuan, Kemendikdasmen
Bidang Keahlian : Penyuntingan Naskah

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

2022 – sekarang : Pusat Perbukuan, Kemendikdasmen

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S1 Pendidikan Matematika – Universitas Siliwangi (2019)

S2 Pendidikan Matematika – Universitas Siliwangi (2021)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

Hitungannya Nala: Mencari Jadwal Runa, Kemendikbudristek, 2024

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Analisis Kemampuan Penalaran Induktif Matematik Peserta Didik Ditinjau dari Gaya Belajar Silver-Hanson, Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME), 2020.
2. The Student Achievement assisted Edmodo: An Alternative to Online Learning in Pandemic Era, Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 2020.
3. Pengembangan Digibook Trigonometri Berbasis Flip PDF untuk Mengeksplor Kemampuan Koneksi Matematis, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021.



Kiata Alma Setra

Email : Kiatayaki2024@gmail.com

Bidang Keahlian : Graphic Design/Layout, Content Writing
& Social Media Specialist

EDITOR
VISUAL

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Penata Letak/Desainer (2015 - Sekarang)
2. Tim Penyelaras Akhir Kegrafikaan Buku, Pusat Perbukuan (2020 - Sekarang)
3. Penilai Kegrafikaan Buku Teks Pendamping, Pusat Perbukuan (2023 - Sekarang)
4. Editor Visual Buku Pendidikan Khusus, Buku Teks Utama, dan Buku Non Teks Kurasi, Pusat Perbukuan (2025)
5. Penulis konten dan Spesialis Sosial Media (2015 - Sekarang)



Informasi Lain dari Editor Visual:

[linkedin.com/in/kiatayaki/](https://www.linkedin.com/in/kiatayaki/)



Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

D3 – Jurusan Penerbitan – Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta (Polimedia)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Menulis berbagai buku proyek konstruksi nasional, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (2020 - sekarang)
2. Mendesain berbagai Buku Panduan Guru dan Buku Teks Pelajaran di Pusat Kurikulum dan Perbukuan (2015 - sekarang)



DESAINER



Informasi Lain dari Desainer:

1. <https://www.behance.net/Frisna>



2. <https://id.linkedin.com/in/frisna-y-n-669039a5>



Frisna Y. N. Hrp

Email : frisna.yn@gmail.com

Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. *Freelancer* Pusat Perbukuan (2013-sekarang)
2. Tim Penilai Buku Teks Utama (2023-sekarang)
3. Tim Penilai Buku Non Teks (2023-sekarang)
4. Ilustrator dan Desainer Pusat Kurikulum & Pembelajaran (2023-sekarang)
5. Tim Pengolah Panduan Mata Pelajaran Pusat Kurikulum & Pembelajaran (2022-sekarang)
6. Tim Desainer dan Ilustrator Pusat Penguatan Karakter (2025-sekarang)
7. Owner Greengrass Shoes & Trio Shoes (2016-sekarang)
8. Desainer Georgian Furniture (2016-sekarang)
9. Artistik Majalah GADIS (2013-2017)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

S1 Desain Komunikasi Visual (2009-2013)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pameran Tugas Akhir *"Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Penyandang Tunagrahita"*, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti (2013)
2. Buku-buku Pendidikan Kurikulum 2013 seperti Agama Kristen Kelas I-3, Agama Katolik Kelas 3, dll.
3. Buku Nonteks tahun 2022-2023 seperti *"Warna-Warni Anak Ondel-Ondel"*, *"Mengejar Haruto"*, *"Hitungannya Nala: Mencari Jadwal Runa"*, *"Hobi yang Merepotkan"*, dan *"Hujan Bersama Ibu"*.
4. Buku-buku Pendidikan Kurikulum Merdeka seperti Antropologi Kelas I2, Buku SMK Teknik Otomotif, Teknik Mesin, dan Buku Pendidikan Khusus

