



Lampiran 1
Instrumen Dan Pedoman
Observasi

LAMPIRAN

1.) Instrumen Penilaian Nilai Karakter Siswa

NO	Nilai Karakter *)	Indikator Keberhasilan *)	BM	MM	SM	K
1	Kejujuran	Mengakui kesalahan				
		Tidak menyontek				
		Mengembalikan barang				
		Tidak berbohong				
2	Suka Menolong	Membantu teman belajar				
		Menolong/membantu teman (Bentuk fisik)				
		Aktif kegiatan sosial.				
		Ramah dan peduli.				

Keterangan :

*) Nilai-nilai Karakter beserta Indikator Keberhasilan dikembangkan sesuai dengan:

1. Pengamatan yang akan dilakukan
2. Jenis tugas dan
3. Unjuk kerja yang akan dinilai.

1. Belum Muncul (BM) : Anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan (40 – 54)
2. Mulai Muncul (MM) : Anak mulai menunjukkan perilaku yang diharapkan dengan orang lain (55 – 69)
3. Sering Muncul (M) : Anak menunjukkan perilaku yang diharapkan namun terkadang perlu dibantu/diingatkan. (70 – 84)
4. Konsisten (K) : Sudah menjadi kebiasaan anak secara otomatis dan tidak perlu diingatkan (85 – 100)

2.) Lembar Observasi Penilaian Karakter Siswa

Lembar Observasi Karakter Kejujuran**SDN 02 Winongo**

Kelompok		Hari/Tanggal	
Semester/Minggu		Model Pembelajaran	Kelompok dengan CTL

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Mengakui kesalahan	Tidak menyontek	Mengembalikan barang	Tidak berbohong	
1	Berliyana Alliya N S.					
2	Dennisa Dwi Febrian					
3	Elsa Trisnalia Putri N					
4	Keisha Alena Putri					
5	M. Daffa Arya G.					
6	M. Rizky Putra N.					
7	Arsyafa Nur R.					
8	Aurel Zahra R.					
9	Indra Dwi Marsel S.					
10	Kevin Yuananda S.					
	Jumlah					
	Rata-Rata					

Observer

Yayan Triwido Rista, S.Pd

Lembar Observasi Karakter Suka Menolong
SDN 02 Winongo

Kelompok		Hari/Tanggal	
Semester/Minggu		Model Pembelajaran	Kelompok dan CTL

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Membantu teman belajar	Menolong teman (fisik)	Aktif Keg. Sosial	Ramah dan peduli	
1	Berliyana Alliya N S.					
2	Dennisa Dwi Febrian					
3	Elsa Trisnalia Putri N					
4	Keisha Alena Putri					
5	M. Daffa Arya G.					
6	M. Rizky Putra N.					
7	Arsyafa Nur R.					
8	Aurel Zahra R.					
9	Indra Dwi Marsel S.					
10	Kevin Yuananda S.					
	Jumlah					
	Rata-Rata					

Observer

Yayan Triwido Rista, S.Pd

Pedoman Observasi Aktivitas Guru

Kelompok		Hari/Tanggal	
Semester/Minggu		Model Pembelajaran	

No	Aspek-aspek yang Diamati	Nilai (0-100)
I	Penilaian Persiapan	
	1. Penjabaran tujuan pembelajaran ke Indikator	
	2. Kesesuaian materi dengan indikator	
	3. Kesesuaian KBM dengan indikator	
	4. Kesesuaian media dengan indikator	
II	5. Kesesuaian penilaian dengan indikator	
	Penilaian Penerapan	
	6. Keterampilan membuka pelajaran	
	7. Keterampilan bertanya	
	8. Pengelolaan kelas	
	9. Penggunaan bahasa	
	10. Keterampilan dalam memberikan pengertian	
	11. Keterampilan dalam memberikan contoh atau pemodelan	
	12. Keterampilan dalam pembiasaan atau pengondisian	
	13. Keterampilan dalam memberikan penguatan	
14. Keterampilan melaksanakan evaluasi		
15. Keterampilan menutup pelajaran		
Jumlah Nilai		
Nilai Akhir = Jumlah Nilai : 15		

Keterangan:

- 91-100 : Amat baik
- 81-90 : Baik
- 71-80 : Cukup
- 61-70 : Sedang

Peneliti

Observer/ Kolaborator

Etik Prasetyowati

Yayan Triwido Rista, S.Pd



Lampiran 2
RPP, Dokumentasi dan
Hasil Observasi Siklus I

**RPP/MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Etik Prasetyowati
Instansi	: SD Negeri 02 Winongo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit (4 jp)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 . Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri dkk. http://anyflip.com/ifdxw/oold/ <p>Pengenalan Tema: Buku Guru bagian Ide Pengajaran Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah</p> <p>Alat dan media pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Peta / Atlas • Wayang kulit/kertas • alat tulis; 	

- lembar informasi kebudayaan Indonesia/teks bacaan
- **Buku Ajar “Kekayaan Budaya Indonesia”/link berikut:**
https://www.canva.com/design/DAF4Z3bi1ss/NL_wSMSofmhwmv8FbuvOQ/edit

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran: CTL (Constektual Teaching Learning)
- ❖ Metode: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

a.) Tujuan Pembelajaran Bab 6 :

1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

b.) Tujuan Pembelajaran Topik :

1. Melalui Kegiatan wawancara peserta didik dapat **mengidentifikasi** berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan tepat. (C1)
2. Melalui Kegiatan diskusi peserta didik dapat **menganalisis** faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia dengan benar (C4)
3. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat **menerapkan** sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan bertanggung jawab (C3)
4. Melalui kegiatan kerja kelompok peserta didik **membuat** sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar dengan baik(C6)

c.) Tujuan Pembelajaran Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan budaya di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan **nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam budaya Indonesia.**

4. Peserta didik mengetahui cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan budaya di daerah tempat tinggalnya.

d.) **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam dan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Kekayaan Budaya Indonesia

1. Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia?
2. Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya khususnya wayang kulit?
3. **Nilai-nilai karakter apa saja** yang terkandung dalam kebudayaan di Indonesia terutama budaya pagelaran wayang kulit?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS I

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)

1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa (Orientasi).
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin salah satu siswa (Religius/PPK).

4. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama (Nasionalis).
3. Guru melakukan presensi kehadiran siswa (Komunikasi).
4. Guru memberikan motivasi dan apersepsi sebelum memulai kegiatan pembelajaran (Motivasi, Apersepsi).
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Komunikasi).
6. Peserta didik melakukan ice breaking bersama guru

Kegiatan Inti (50 menit)

Penentuan Pertanyaan Mendasar (50 Menit)

Tahap modelling :

- Guru menyampaikan mengenai kompetensi dan tujuan, bimbingan, dan motivasi kepada para peserta didik.
- Guru meragakan atau menampilkan cerita wayang kulit secara singkat serta menjelaskan karakter-karakter wayang kulit dan cerita di baliknya.
- Guru menggali pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan “Apakah kalian tahu pesan moral dan contoh karakter apa yang terkandung dalam cerita wayang kulit?” Siswa menjawab pertanyaan, lalu guru bertanya lagi “Bagaimana pentingnya melestarikan budaya wayang kulit dalam kehidupan sehari-hari”
- Guru mengajak siswa untuk mengamati beberapa karakter tokoh-tokoh pewayangan sebagai media pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia melalui cerita pewayangan yang siswa lihat pada tayangan video di depan kelas.
- Guru menguraikan konteks dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita wayang kulit. Selanjutnya guru menghubungkan cerita dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tahap Inquiry:

- Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3 kelompok).
- Perwakilan peserta didik masing-masing memilih salah satu cerita pewayangan yang sudah disiapkan guru,

- Peserta didik mendiskusikan cerita wayang kulit yang telah dipertunjukkan dalam video.
- Peserta didik menyebutkan siapa saja tokohnya dalam cerita sekaligus mencari gambar wayang yang tersedia di meja guru untuk menganalisis karakter tiap-tiap tokohnya.
- Peserta didik menyimak penjelasan materi yang ditampilkan melalui video pembelajaran. Peserta didik berdiskusi untuk melakukan peragaan cerita menggunakan wayang kulit atau alat peraga sederhana lainnya.
- Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD yang telah dikerjakan di depan kelas.

Tahap Questioning:

- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kejadian/topik yang disajikan untuk menggali potensi dan pengetahuan peserta didik.
- Guru bertanya kepada siswa 1.)“Siapa saja tokoh pewayangan yang memiliki sifat jujur dan welas asih atau suka menolong?” dan 2.)“Mengapa kita harus mencontoh karakter tokoh-tokoh yang mempunyai karakter jujur dan suka menolong”? 3.) Coba tirukan karakter jujur dan suka menolong para tokoh pewayangan di depan kelas?”

Tahap Learning Community:

- Guru membimbing siswa untuk belajar kelompok dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya dalam bertukar pengalaman dan berbagi ide.
- Peserta didik diajak untuk bekerja sama, melaksanakan berbagai aktivitas dan penelitian dalam kelompok belajar tersebut. Seluruh peserta didik wajib berpartisipasi aktif untuk mengerjakan dan memerankan karakter jujur dan welas asih seperti tokoh pewayangan.
- Setelah siswa memahami dan menyimak beberapa contoh cerita pewayangan, siswa berdiskusi tentang nama-nama tokoh wayang yang memiliki sifat jujur dan suka menolong beserta karakteristiknya.

Tahap Constructivism:

- Guru menampilkan contoh karakter jujur dan suka menolong tokoh Werkudara, Yudhistira dan Arjuna dalam cerita pewayangan, agar siswa dapat berfikir, bekerja, dan belajar.
- Guru menayangkan video keragaman budaya Indonesia dan cerita pewayangan. Siswa memperagakan cerita menggunakan wayang kulit atau alat peraga sederhana lainnya.
- Selanjutnya siswa membuat cerita sederhana yang terkait kejujuran dan suka menolong yang siswa temui dalam kehidupan sehari-hari sesuai pengalamannya.

Tahap Reflection:

- Guru menyimpulkan materi pembelajaran, menganalisis manfaat pembelajaran, dan menindaklanjuti kegiatan pembelajaran.
- Guru meminta peserta didik untuk merefleksikan kegiatan yang telah mereka lakukan. Peserta didik diminta untuk mengulas dan merangkum materi.

Tahap Authentic Assessment:

- Siswa menuliskan tokoh-tokoh pewayangan yang memiliki karakter jujur dan welas asih atau suka menolong dengan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru mengukur kemampuan dan pengetahuan keterampilan siswa melalui penilaian produk (membuat gambar tokoh wayang) dan tugas-tugas yang relevan dan kontekstual (cerita sederhana yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi peserta didik)

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Guru melakukan refleksi terhadap siswa di akhir pertemuan, agar tujuan dari pembelajaran terkait nilai Karakter Kejujuran dan suka menolong yang terdapat pada kearifan lokal daerah masing-masing dapat tercapai dengan baik. (Refleksi)
2. Guru melakukan proses pengumpulan berbagai data yang bisa

gambaran perkembangan belajar siswa dengan diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.

3. Guru Membimbing siswa membuat kesimpulan dari isi materi pada pembelajaran hari ini.
4. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E) PENILAIAN

1. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui pertanyaan, diskusi, atau tugas yang telah diberikan.
2. Guru menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang mereka pelajari dan bagaimana mereka merasa cerita wayang kulit relevan bagi peningkatan karakter terutama kejujuran dan suka menolong siswa.

F) Refleksi

- a. Mendiskusikan dengan siswa tentang pengalaman mereka dalam pembelajaran ini dan bagaimana mereka bisa memanfaatkan nilai-nilai karakter yang dipelajari.
- b. Guru menanyakan umpan balik tentang metode dan media yang digunakan.

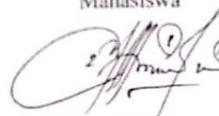
G) Tugas Rumah (Opsional)

- a. Memberikan tugas rumah yang relevan, seperti membaca cerita wayang kulit tambahan atau membuat laporan singkat tentang karakter –karakter tokoh wayang yang sudah dipelajari.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Ibadulah Malawi, M.Pd
NIDN.0715056201

Madiun, 16 Februari 2024
Mahasiswa



Etik Prasetyowati
NIM. 2201202028

DOKUMENTASI SIKLUS I**Penyampaian Materi dengan media wayang kulit****Memantau kerja kelompok****Presentasi hasil tugas di depan kelas****Guru memberikan penguatan karakter tokoh wayang Werkudara**

Lembar Observasi Karakter Kejujuran
SDN 02 Winongo

Kelompok	A	Hari/Tanggal	Jumat, 16 Feb 2024
Semester/Minggu	II / 3	Model Pembelajaran	CTL Media Wajang

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Mengakui kesalahan	Tidak menyontek	Mengembalikan barang	Tidak berbohong	
1	Berliyana Alliya N S.	50	50	53	50	50,75
2	Dennisa Dwi Febrian	65	75	60	65	66,25
3	Elsa Trisnalia Putri N	60	65	68	54	61,75
4	Keisha Alena Putri	54	50	65	53	55,50
5	M. Daffa Arya G.	80	80	78	67	76,25
6	M. Rizky Putra N.	54	83	60	65	65,50
7	Arsyafa Nur R.	60	50	52	50	53,00
8	Aurel Zahra R.	90	80	65	82	79,25
9	Indra Dwi Marsel S.	60	50	65	54	57,25
10	Kevin Yuananda S.	68	65	54	67	63,5
	Jumlah	641	648	620	607	629
	Rata-Rata	64,1	64,8	62,0	60,7	62,9

Observer



Yayan Triwido Rista, S.Pd

Lembar Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus I
 Lembar Observasi Karakter Suka Menolong
 SDN 02 Winongo

Kelompok	A	Hari/Tanggal	Jum'at, 16 Feb 2024
Semester/Minggu	II /	Model Pembelajaran	CTL

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Membantu teman belajar	Menolong teman (fisik)	Aktif Keg. Sosial	Ramah dan peduli	
1	Berliyana Alliya N S.	60	80	63	66	67,25
2	Dennisa Dwi Febrian	75	80	75	75	76,25
3	Elsa Trisnalia Putri N	65	68	65	60	64,50
4	Keisha Alena Putri	75	75	80	76	76,50
5	M. Daffa Arya G.	68	50	65	65	62,00
6	M. Rizky Putra N.	68	50	65	60	60,75
7	Arsyafa Nur R.	54	52	50	50	51,50
8	Aurel Zahra R.	69	50	69	68	64,00
9	Indra Dwi Marsel S.	52	45	50	67	53,50
10	Kevin Yuananda S.	80	75	78	75	77,00
	Jumlah	666	625	660	662	653,25
	Rata-Rata	66,6	62,5	66,0	66,2	65,33

Observer



Yayan Triwido Rista, S.Pd

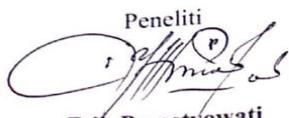
Pedoman Observasi Aktivitas Guru Siklus I

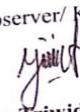
Kelompok		Hari/Tanggal	Jumat, 6 Feb 2014
Semester/Minggu	II	Model Pembelajaran	Kelompok dengan CTL

No	Aspek-aspek yang Diamati	Nilai (0-100)
I	Penilaian Persiapan	
	1. Penjabaran tujuan pembelajaran ke Indikator	80
	2. Kesesuaian materi dengan indikator	75
	3. Kesesuaian KBM dengan indikator	70
	4. Kesesuaian media dengan indikator	75
II	5. Kesesuaian penilaian dengan indikator	80
	Penilaian Penerapan	
	6. Keterampilan membuka pelajaran	80
	7. Keterampilan bertanya	75
	8. Pengelolaan kelas	80
	9. Penggunaan bahasa	75
	10. Keterampilan dalam memberikan pengertian	80
	11. Keterampilan dalam memberikan contoh atau pemodelan	80
	12. Keterampilan dalam pembiasaan atau pengondisian	75
	13. Keterampilan dalam memberikan penguatan	80
14. Keterampilan melaksanakan evaluasi	75	
15. Keterampilan menutup pelajaran	75	
Jumlah Nilai		1155
Nilai Akhir = Jumlah Nilai : 15		77

Keterangan:

- 91-100 : Amat baik
- 81-90 : Baik
- 71-80 : Cukup
- 61-70 : Sedang

Peneliti

 Etik Prasetyowati

Observer/ Kolaborator

 Yayan Triwido Rista, S.Pd



Lampiran 3

RPP, Dokumentasi dan
Hasil Observasi Siklus II

**RPP/MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Etik Prasetyowati
Instansi	: SD Negeri 02 Winongo
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit (4 jp)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1.) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2.) Berkebinekaan global, 3.) Bergotong-royong, 4.) Mandiri, 5.) Bernalar kritis, dan 6.) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<p>Sumber Belajar :</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 . Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri dkk. http://anyflip.com/ifdxw/oold/ <p>Pengenalan Tema: Buku Guru bagian Ide Pengajaran Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah Alat dan media pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laptop, Media pembelajaran power point • Proyektor • Peta / Atlas • <i>Wayang kulit dari karton (Werkudara)</i> • alat tulis; 	

- lembar informasi kebudayaan Indonesia
- karton untuk masing-masing kelompok;
- **You tube dengan link berikut:** <https://youtu.be/Vc0UdCT-9VY>
- **Buku Ajar “Kekayaan Budaya Indonesia”/link berikut:**
https://www.canva.com/design/DAF4Z3bi1ss/NL_wSMSofmhwmv8FbuvOQ/edit
- Game “Kekayaan Budaya Indonesia”
https://docs.google.com/presentation/d/1J7EP8--1j9FhX_aNzHszjno_I3kBvF0O/edit#slide=id.p1

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran: CTL (Constektual Teaching Learning)
- ❖ Metode: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

KOMPONEN INTI

B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

a.) Tujuan Pembelajaran Bab 6 :

1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya
Masing-masing.
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

b.) Tujuan Pembelajaran Topik :

1. Melalui Kegiatan wawancara peserta didik dapat **mengidentifikasi** berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan tepat. (C1)
2. Melalui Kegiatan diskusi peserta didik dapat **menganalisis** faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia dengan benar (C4)
3. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat **menerapkan** sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan bertanggung jawab (C3)
4. Melalui kegiatan kerja kelompok peserta didik **membuat** sebuah

bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar dengan baik(C6)

c.) Tujuan Pembelajaran Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam dan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan **nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam budaya di Indonesia.**
4. Peserta didik mengetahui cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam dan budaya di daerah tempat tinggalnya serta mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

d.) Tujuan Proyek Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam dan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Kekayaan Budaya Indonesia

1. Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia?
2. Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya terutama budaya wayang kulit?
3. **Nilai-nilai karakter apa saja** yang terkandung dalam kebudayaan pagelaran wayang kulit di Indonesia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS II

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)

1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa (Orientasi).
2. Guru mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin salah satu siswa (Religius/PPK).
3. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama (Nasionalis).
4. Guru melakukan presensi kehadiran siswa (Komunikasi).
5. Guru memberikan motivasi dan apersepsi sebelum memulai kegiatan pembelajaran (Motivasi, Apersepsi).
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Komunikasi).
7. Peserta didik melakukan ice breaking bersama guru

Kegiatan Inti (50 menit)

Penentuan Pertanyaan Mendasar (50 Menit)

Tahap modelling :

- Guru menyampaikan mengenai kompetensi dan tujuan, bimbingan, dan motivasi kepada para peserta didik.
- Guru meragakan atau menampilkan cerita wayang kulit secara singkat serta menjelaskan karakter-karakter wayang kulit dan cerita di baliknya.
- Guru menggali pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan “Apakah kalian tahu pesan moral dan contoh karakter apa yang terkandung dalam cerita wayang kulit?” Siswa menjawab pertanyaan, lalu guru bertanya lagi “Bagaimana pentingnya melestarikan budaya wayang kulit dalam kehidupan sehari-hari”
- Guru mengajak siswa untuk mengamati beberapa karakter tokoh-tokoh pewayangan sebagai media pembelajaran materi kekayaan budaya

Indonesia melalui cerita pewayangan yang siswa lihat pada tayangan video di depan kelas.

- Guru menguraikan konteks dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita wayang kulit. Selanjutnya guru menghubungkan cerita dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tahap *Inquiry*:

- Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3 kelompok).
- Perwakilan peserta didik masing-masing memilih salah satu cerita pewayangan yang sudah disiapkan guru,
- Peserta didik mendiskusikan cerita wayang kulit yang telah dipertunjukkan dalam video.
- Peserta didik menyebutkan siapa saja tokohnya dalam cerita sekaligus mencari gambar wayang yang tersedia di meja guru untuk menganalisis karakter tiap-tiap tokohnya.
- Peserta didik menyimak penjelasan materi yang ditampilkan melalui video pembelajaran. Peserta didik berdiskusi untuk melakukan peragaan cerita menggunakan wayang kulit atau alat peraga sederhana lainnya.
- Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD yang telah dikerjakan di depan kelas.

Tahap *Questioning*:

- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kejadian/topik yang disajikan untuk menggali potensi dan pengetahuan peserta didik.
- Guru bertanya kepada siswa 1.)“Siapa saja tokoh pewayangan yang memiliki sifat jujur dan welas asih atau suka menolong?” dan 2.)“Mengapa kita harus mencontoh karakter tokoh-tokoh yang mempunyai karakter jujur dan suka menolong”? 3.) Coba tirukan karakter jujur dan suka menolong para tokoh pewayangan di depan kelas?”

Tahap *Learning Community*:

- Guru membimbing siswa untuk belajar kelompok dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya dalam bertukar pengalaman dan berbagi ide.
- Peserta didik diajak untuk bekerja sama, melaksanakan berbagai aktivitas dan penelitian dalam kelompok belajar tersebut. Seluruh peserta didik wajib berpartisipasi aktif untuk mengerjakan dan memerankan karakter jujur dan welas asih seperti tokoh pewayangan.
- Setelah siswa memahami dan menyimak beberapa contoh cerita pewayangan, siswa berdiskusi tentang nama-nama tokoh wayang yang memiliki sifat jujur dan suka menolong beserta karakteristiknya.

Tahap *Constructivism*:

- Guru menampilkan contoh karakter jujur dan suka menolong tokoh Werkudara, Yudhistira dan Arjuna dalam cerita pewayangan, agar siswa dapat berfikir, bekerja, dan belajar.
- Guru menayangkan video keragaman budaya Indonesia dan cerita pewayangan. Siswa memperagakan cerita menggunakan wayang kulit atau alat peraga sederhana lainnya.
- Selanjutnya siswa membuat cerita sederhana yang terkait kejujuran dan suka menolong yang siswa temui dalam kehidupan sehari-hari sesuai pengalamannya.

Tahap *Reflection*:

- Guru menyimpulkan materi pembelajaran, menganalisis manfaat pembelajaran, dan menindaklanjuti kegiatan pembelajaran.
- Guru meminta peserta didik untuk merefleksi kegiatan yang telah mereka lakukan. Peserta didik diminta untuk mengulas dan merangkum materi.

Tahap *Authentic Assessment*:

- Siswa menuliskan tokoh-tokoh pewayangan yang memiliki karakter jujur dan welas asih atau suka menolong dengan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- Guru mengukur kemampuan dan pengetahuan keterampilan siswa melalui penilaian produk (membuat gambar tokoh wayang) dan tugas-tugas yang relevan dan kontekstual (cerita sederhana yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi peserta didik)

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Guru melakukan refleksi terhadap siswa di akhir pertemuan, agar tujuan dari pembelajaran terkait nilai Karakter Kejujuran dan suka menolong yang terdapat pada kearifan lokal daerah masing-masing dapat tercapai dengan baik. (Refleksi)
2. Guru melakukan proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa dengan diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.
3. Guru Membimbing siswa membuat kesimpulan dari isi materi pada pembelajaran hari ini.
4. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E) PENILAIAN

1. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui pertanyaan, diskusi, atau tugas yang telah diberikan.
2. Guru menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang mereka pelajari dan bagaimana mereka merasa cerita wayang kulit relevan bagi peningkatan karakter terutama kejujuran dan suka menolong siswa.

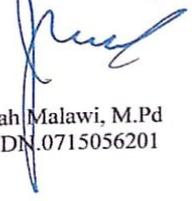
F) Refleksi

- a. Mendiskusikan dengan siswa tentang pengalaman mereka dalam pembelajaran ini dan bagaimana mereka bisa memanfaatkan nilai-nilai karakter yang dipelajari.
- b. Guru menanyakan umpan balik tentang metode dan media yang digunakan.

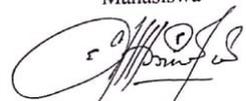
G) Tugas Rumah (Opsional)

- a. Memberikan tugas rumah yang relevan, seperti membaca cerita wayang kulit tambahan atau membuat laporan singkat tentang karakter –karakter tokoh wayang yang sudah dipelajari.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


Dr. Ibadulah Malawi, M.Pd
NIDN.0715056201

Madiun, 20 Februari 2024
Mahasiswa


Etik Prasetyowati
NIM. 2201202028

DOKUMENTASI SIKLUS II

Pembiasaan/Apersepsi



Menjelaskan video ragam budaya



Pendampingan



Tukar Pendapat



Siswa Mempresentasikan Tugas



Penguatan Materi



Lembar Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus II

Lembar Observasi Karakter Kejujuran
SDN 02 Winongo

Kelompok	A	Hari/Tanggal	Selasa, 20 Feb 2024
Semester/Minggu	II	Model Pembelajaran	CTL Media Wayang

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Mengakui kesalahan	Tidak menyontek	Mengembalikan barang	Tidak berbohong	
1	Berliyana Alliya N S.	53	80	62	50	61,25
2	Dennisa Dwi Febrian	60	90	75	82	76,75
3	Elsa Trisnalia Putri N	84	63	82	65	73,50
4	Keisha Alena Putri	54	60	80	68	65,50
5	M. Daffa Arya G.	86	65	90	68	77,25
6	M. Rizky Putra N.	82	95	63	65	76,25
7	Arsyafa Nur R.	84	82	75	67	77,0
8	Aurel Zahra R.	90	67	68	88	78,25
9	Indra Dwi Marsel S.	90	65	83	53	72,75
10	Kevin Yuananda S.	90	80	68	85	80,75
	Jumlah	773	747	746	691	739,25
	Rata-Rata	77,3	74,7	74,6	69,1	73,93

Observer



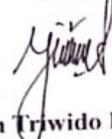
Yayan Triwido Rista, S.Pd

Lembar Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus II
Lembar Observasi Karakter Suka Menolong
SDN 02 Winongo

Kelompok	A	Hari/Tanggal	Selasa, 20 Feb 2024
Semester/Minggu	II / 4	Model Pembelajaran	CTL Media Wayang

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Membantu teman belajar	Menolong teman (fisik)	Aktif Keg. Sosial	Ramah dan peduli	
1	Berliyana Alliya N S.	82	80	80	80	80,5
2	Dennisa Dwi Febrian	80	80	75	80	80,25
3	Elsa Trisnalia Putri N	80	78	85	75	79,50
4	Keisha Alena Putri	78	82	85	78	80,75
5	M. Daffa Arya G.	80	73	74	60	71,75
6	M. Rizky Putra N.	65	60	80	75	70,00
7	Arsyafa Nur R.	65	60	75	65	66,25
8	Aurel Zahra R.	80	75	80	75	77,50
9	Indra Dwi Marsel S.	50	65	60	80	63,75
10	Kevin Yuananda S.	80	85	80	80	81,25
	Jumlah	740	73,8	77,5	75,8	74,25
	Rata-Rata	74,0	73,8	77,5	75,8	74,53

Observer



Yayan Triwido Rista, S.Pd

Pedoman Observasi Aktivitas Guru Siklus II

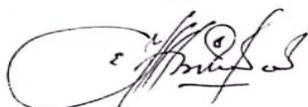
Kelompok	A	Hari/Tanggal	Senasa, 20 Feb '24
Semester/Minggu	II / 14	Model Pembelajaran	CTL

No	Aspek-aspek yang Diamati	Nilai (0-100)	
I	Penilaian Persiapan		
	1. Penjabaran tujuan pembelajaran ke Indikator	80	
	1. Kesesuaian materi dengan indikator	85	
	2. Kesesuaian KBM dengan indikator	80	
	3. Kesesuaian media dengan indikator	80	
II	4. Kesesuaian penilaian dengan indikator	80	
	Penilaian Penerapan		
	5. Keterampilan membuka pelajaran	85	
	6. Keterampilan bertanya	80	
	7. Pengelolaan kelas	85	
	8. Penggunaan bahasa	80	
	9. Keterampilan dalam memberikan pengertian	80	
	10. Keterampilan dalam memberikan contoh atau pemodelan	85	
	11. Keterampilan dalam pembiasaan atau pengondisian	80	
	12. Keterampilan dalam memberikan penguatan	80	
	13. Keterampilan melaksanakan evaluasi	80	
	14. Keterampilan menutup pelajaran	80	
	Jumlah Nilai		1220
	Nilai Akhir = Jumlah Nilai : 15		81,33

Keterangan:

- 91-100 : Amat baik
 81-90 : Baik
 71-80 : Cukup
 61-70 : Sedang

Peneliti



Etik Prasetyowati

Observer/ Kolaborator



Yayan Triwido Rista, S.Pd



Lampiran 4
RPP, Dokumentasi dan
Hasil Observasi Siklus III

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023 IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Etik Prasetyowati
Instansi	: SD Negeri 02
Winongo	
Tahun Penyusunan	: Tahun
2024	
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan
	Alam
	dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit (4 jp)
B. KOMPETENSI AWAL	
	❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
	❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
	1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
	2) Berkebinekaan global,
	3) Bergotong-royong,
	4) Mandiri,
	5) Bernalar kritis, dan
	6) Kreatif.
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber Belajar :	<ul style="list-style-type: none"> • (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 . Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri dkk. http://anyflip.com/ifdxw/oold/
Pengenalan Tema:	
Buku Guru bagian Ide Pengajaran	
Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • LKPD
Alat dan media pembelajaran :	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop, Media pembelajaran power point

- Proyektor
- Peta / Atlas
- *Wayang kulit dari karton (Werkudara)*
- alat tulis;
- lembar informasi kebudayaan Indonesia
- karton untuk masing-masing kelompok;
- You tube dengan link berikut: <https://youtu.be/Vc0UdCT-9VY>
- Buku Ajar “Kekayaan Budaya Indonesia”/link berikut:
https://www.canva.com/design/DAF4Z3bi1ss/NL_wSMSofmhwmv8FbuvOO/edit
- Game “Kekayaan Budaya Indonesia”
https://docs.google.com/presentation/d/1J7EP8--1j9FhX_aNzHszjno_I3kBvF0O/edit#slide=id.p1

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model Pembelajaran: CTL (Constektual Teaching Learning)
- ❖ Metode: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

KOMPONEN INTI

C. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

a.) Tujuan Pembelajaran Bab 6 :

1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing (wayang kulit)
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

b.) Tujuan Pembelajaran Topik :

1. Melalui Kegiatan wawancara peserta didik dapat **mengidentifikasi** berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia dengan tepat. (C1)
2. Melalui Kegiatan diskusi peserta didik dapat **menganalisis** faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia dengan benar (C4)
3. Melalui kegiatan diskusi peserta didik dapat **menerapkan** sikap menghargai keberagaman di lingkungannya dengan bertanggung jawab (C3)

4. Melalui kegiatan kerja kelompok peserta didik **membuat** sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar dengan baik(C6)

c.) Tujuan Pembelajaran Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
3. Peserta didik dapat menyebutkan **karakter kejujuran dan suka menolong yang terkandung di dalam budaya di Indonesia.**
4. Peserta didik mengetahui cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

d.) Tujuan Proyek Pembelajaran :

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai perkenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Kekayaan Budaya Indonesia

1. Apa saja keanekaragaman budaya Indonesia?
2. Mengapa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya terutama pagelaran wayang kulit?
3. **Nilai-nilai karakter apa saja** yang terkandung dalam kebudayaan wayang kulit di Indonesia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN SIKLUS III

Kegiatan Pendahuluan (20 Menit)

1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa (Orientasi).
 2. Guru mengajak siswa berdoa bersama yang dipimpin salah satu siswa (Religius/PPK).
 3. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama (Nasionalis).
 4. Guru melakukan presensi kehadiran siswa (Komunikasi).
 5. Guru memberikan motivasi dan apersepsi sebelum memulai kegiatan pembelajaran (Motivasi, Apersepsi).
 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Komunikasi).
2. Peserta didik melakukan ice breaking bersama guru

Kegiatan Inti (50 menit)

Penentuan Pertanyaan Mendasar (50 Menit)

Tahap modelling :

- Guru menyampaikan mengenai kompetensi dan tujuan, bimbingan, dan motivasi kepada para peserta didik.
- Guru meragakan atau menampilkan cerita wayang kulit secara singkat serta menjelaskan karakter-karakter wayang kulit dan cerita di baliknya.
- Guru menggali pengetahuan awal siswa dengan pertanyaan “Apakah kalian tahu pesan moral dan contoh karakter apa yang terkandung dalam cerita wayang kulit?” Siswa menjawab pertanyaan, lalu guru bertanya lagi “Bagaimana pentingnya melestarikan budaya wayang kulit dalam kehidupan sehari-hari”

- Guru mengajak siswa untuk mengamati beberapa karakter tokoh-tokoh pewayangan sebagai media pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia melalui cerita pewayangan yang siswa lihat pada tayangan video di depan kelas.
- Guru menguraikan konteks dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita wayang kulit. Selanjutnya guru menghubungkan cerita dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Tahap *Inquiry*:

- Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3 kelompok).
- Perwakilan peserta didik masing-masing memilih salah satu cerita pewayangan yang sudah disiapkan guru,
- Peserta didik mendiskusikan cerita wayang kulit yang telah dipertunjukkan dalam video.
- Peserta didik menyebutkan siapa saja tokohnya dalam cerita sekaligus mencari gambar wayang yang tersedia di meja guru untuk menganalisis karakter tiap-tiap tokohnya.
- Peserta didik menyimak penjelasan materi yang ditampilkan melalui video pembelajaran. Peserta didik berdiskusi untuk melakukan peragaan cerita menggunakan wayang kulit atau alat peraga sederhana lainnya.
- Peserta didik mempresentasikan hasil LKPD yang telah dikerjakan di depan kelas.

Tahap *Questioning*:

- Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan kejadian/topik yang disajikan untuk menggali potensi dan pengetahuan peserta didik.
- Guru bertanya kepada siswa 1.)“Siapa saja tokoh pewayangan yang memiliki sifat jujur dan welas asih atau suka menolong?” dan 2.)“Mengapa kita harus mencontoh karakter tokoh-tokoh yang mempunyai karakter jujur dan suka menolong”? 3.) Coba tirukan karakter jujur dan suka menolong para tokoh pewayangan di depan kelas?”

Tahap *Learning Community*:

- Guru membimbing siswa untuk belajar kelompok dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya dalam bertukar pengalaman dan berbagi ide.
- Peserta didik diajak untuk bekerja sama, melaksanakan berbagai aktivitas dan penelitian dalam kelompok belajar tersebut. Seluruh peserta didik wajib berpartisipasi aktif untuk mengerjakan dan memerankan karakter jujur dan welas asih seperti tokoh pewayangan.
- Setelah siswa memahami dan menyimak beberapa contoh cerita pewayangan, siswa berdiskusi tentang nama-nama tokoh wayang yang memiliki sifat jujur dan suka menolong beserta karakteristiknya.

Tahap *Constructivism*:

- Guru menampilkan contoh karakter jujur dan suka menolong tokoh Werkudara, Yudhistira dan Arjuna dalam cerita pewayangan, agar siswa dapat berfikir, bekerja, dan belajar.
- Guru menayangkan video keragaman budaya Indonesia dan cerita pewayangan. Siswa memperagakan cerita menggunakan wayang kulit atau alat peraga sederhana lainnya.
- Selanjutnya siswa membuat cerita sederhana yang terkait kejujuran dan suka menolong yang siswa temui dalam kehidupan sehari-hari sesuai pengalamannya.

Tahap *Reflection*:

- Guru menyimpulkan materi pembelajaran, menganalisis manfaat pembelajaran, dan menindaklanjuti kegiatan pembelajaran.
- Guru meminta peserta didik untuk merefleksi kegiatan yang telah mereka lakukan. Peserta didik diminta untuk mengulas dan merangkum materi.

Tahap *Authentic Assessment*:

- Siswa menuliskan tokoh-tokoh pewayangan yang memiliki karakter jujur dan welas asih atau suka menolong dengan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- Guru mengukur kemampuan dan pengetahuan keterampilan siswa melalui penilaian produk (membuat gambar tokoh wayang) dan tugas-tugas yang relevan dan kontekstual (cerita sederhana yang dikaitkan dengan pengalaman pribadi peserta didik)

Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Guru melakukan refleksi terhadap siswa di akhir pertemuan, agar tujuan dari pembelajaran terkait nilai Karakter Kejujuran dan suka menolong yang terdapat pada kearifan lokal daerah masing-masing dapat tercapai dengan baik. (Refleksi)
2. Guru melakukan proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa dengan diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.
3. Guru Membimbing siswa membuat kesimpulan dari isi materi pada pembelajaran hari ini.
4. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E) PENILAIAN

1. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui pertanyaan, diskusi, atau tugas yang telah diberikan.
2. Guru menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang mereka pelajari dan bagaimana mereka merasa cerita wayang kulit relevan bagi peningkatan karakter terutama kejujuran dan suka menolong siswa.

F) Refleksi

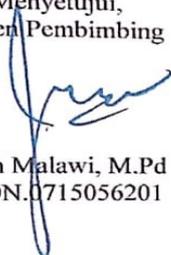
- a. Mendiskusikan dengan siswa tentang pengalaman mereka dalam pembelajaran ini dan bagaimana mereka bisa memanfaatkan nilai-nilai karakter yang dipelajari.
- b. Guru menanyakan umpan balik tentang metode dan media yang digunakan.

G) Tugas Rumah (Opsional)

Memberikan tugas rumah yang relevan, seperti membaca cerita wayang kulit tambahan atau membuat laporan singkat tentang karakter –karakter tokoh wayang yang sudah dipelajari.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Ibadulah Malawi, M.Pd
NIDN.0715056201



Madiun, 23 Februari 2024
Mahasiswa



Etik Prasetyowati
NIM. 2201202028

DOKUMENTASI SIKLUS III

Apersepsi



Pendalaman karakter



Pantau diskusi kelompok



Tukar pendapat dalam diskusi



Pemaparan hasil diskusi



Penguatan materi dan karakter



Lembar Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus III
 Lembar Observasi Karakter Kejujuran
 SDN 02 Winongo

Kelompok	A	Hari/Tanggal	Jumat, 23 Feb 2024
Semester/Minggu	II	Model Pembelajaran	Kelompok dengan CTL

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Mengakui kesalahan	Tidak menyontek	Mengembalikan barang	Tidak berbohong	
1	Berliyana Alliya N S.	85	90	84	75	78,50
2	Dennisa Dwi Febrian	84	90	90	95	89,75
3	Elsa Trisnalia Putri N	95	95	90	92	93,00
4	Keisha Alena Putri	70	70	80	75	73,75
5	M. Daffa Arya G.	90	84	96	85	88,75
6	M. Rizky Putra N.	90	95	88	90	90,75
7	Arsyafa Nur R.	84	96	84	90	88,50
8	Aurel Zahra R.	96	84	80	90	87,50
9	Indra Dwi Marsel S.	95	69	95	96	88,75
10	Kevin Yuananda S.	84	84	83	96	86,75
	Jumlah	863	857	870	884	868,5
	Rata-Rata	86,3	85,7	87,0	88,4	86,85

Observer



Yayan Triwido Rista, S.Pd

Lembar Hasil Observasi Perilaku Siswa Siklus III
 Lembar Observasi Karakter Suka Menolong
 SDN 02 Winongo

Kelompok	A	Hari/Tanggal	Jumat, 23 Feb 2024.
Semester/Minggu	I	Model Pembelajaran	Kelompok dengan CTL

No	Nama	Indikator				Rata-rata Nilai Kejujuran
		Membantu teman belajar	Menolong teman (fisik)	Aktif Keg. Sosial	Ramah dan peduli	
1	Berliyana Alliya N S.	95	95	90	90	92,50
2	Dennisa Dwi Febrian	90	95	85	80	87,50
3	Elsa Trisnalia Putri N	95	90	82	84	87,75
4	Keisha Alena Putri	82	85	88	80	83,75
5	M. Daffa Arya G.	90	95	95	70	87,50
6	M. Rizky Putra N.	84	80	95	90	87,25
7	Arsyafa Nur R.	84	85	95	84	87,00
8	Aurel Zahra R.	85	75	90	90	87,50
9	Indra Dwi Marsel S.	75	78	80	95	82,00
10	Kevin Yuananda S.	90	95	80	80	86,25
	Jumlah	880	873	880	843	869
	Rata-Rata	88,0	87,3	88,0	84,3	86,90

Observer



Yayan Triwido Rista, S.Pd

Pedoman Observasi Aktivitas Guru Siklus III

Kelompok	/	Hari/Tanggal	Jumat 23 Feb 2024
Semester/Minggu	//	Model Pembelajaran	kelompok dan CTL

No	Aspek-aspek yang Diamati	Nilai (0-100)
I	Penilaian Persiapan	
	1. Penjabaran tujuan pembelajaran ke Indikator	90
	2. Kesesuaian materi dengan indikator	85
	3. Kesesuaian KBM dengan indikator	90
	4. Kesesuaian media dengan indikator	85
	5. Kesesuaian penilaian dengan indikator	85
II	Penilaian Penerapan	
	5. Keterampilan membuka pelajaran	90
	7. Keterampilan bertanya	85
	8. Pengelolaan kelas	90
	9. Penggunaan bahasa	85
	10. Keterampilan dalam memberikan pengertian	85
	11. Keterampilan dalam memberikan contoh atau pemodelan	85
	12. Keterampilan dalam pembiasaan atau pengondisian	85
	13. Keterampilan dalam memberikan penguatan	80
	14. Keterampilan melaksanakan evaluasi	80
	15. Keterampilan menutup pelajaran	85
Jumlah Nilai		1285
Nilai Akhir = Jumlah Nilai : 15		85,67

Keterangan:

- 91-100 : Amat baik
 81-90 : Baik
 71-80 : Cukup
 61-70 : Sedang

Peneliti



Etik Prasetyowati

Observer/ Kolaborator



Yayan Triwido Rista, S.Pd



Lampiran 5

REKAPITULASI PENILAIAN KETUNTASAN KARAKTER KEJUJURAN DAN SUKA MENOLONG

REKAPITULASI PENILAIAN KETUNTASAN KARAKTE KEJUJURAN
KKM: 75

No.	NAMA	NILAI SIKLUS					
		I	KET	II	KET	III	KET
1	Berliyana Alliya	50,75	Belum	61,25	Belum	78,50	Tuntas
2	Dennisa Dwi F.	66,25	Belum	76,75	Tuntas	89,75	Tuntas
3	Elsa Trisnalia P	61,75	Belum	73,50	Belum	93,00	Tuntas
4	Keisha Alena P	55,50	Belum	65,50	Belum	73,75	Belum
5	M. Daffa Arya	76,25	Tuntas	77,25	Tuntas	88,75	Tuntas
6	M. Rizky Putra	65,50	Belum	76,25	Tuntas	90,75	Tuntas
7	Arsyafa Nur R.	53,00	Belum	77,0	Tuntas	88,50	Tuntas
8	Aurel Zahra R.	79,25	Tuntas	78,25	Tuntas	87,50	Tuntas
9	Indra Dwi M.S	57,25	Belum	72,75	Belum	88,75	Tuntas
10	Kevin Yuananda	63,5	Belum	80,75	Tuntas	86,75	Tuntas
	Rata-Rata	62,9		73,93		86,85	
	Ketuntasan		20%		60%		90%
Kenaikan Rata ² Siklus 1 ke Siklus 2						11,03	
Kenaikan Ketuntasan Klasikal Siklus 1 ke Siklus 2						20%	
Kenaikan Rata ² Siklus 2 ke Siklus 3						12,92	
Kenaikan Ketuntasa Klasikal Siklus 2 ke Siklus 3						60%	

REKAPITULASI PENILAIAN KARAKTER SUKA MENOLONG

KKM: 75

No.	NAMA	NILAI SIKLUS						
		I	KET	II	KET	III	KET	
1	Berliyana Alliya	67,25	Belum	80,5	Tuntas	92,50	Tuntas	
2	Dennisa Dwi F.	76,25	Tuntas	80,25	Tuntas	87,50	Tuntas	
3	Elsa Trisnalia P	64,50	Belum	79,50	Tuntas	87,75	Tuntas	
4	Keisha Alena P	76,50	Tuntas	80,75	Tuntas	83,75	Tuntas	
5	M. Daffa Arya	62,00	Belum	71,75	Belum	87,50	Tuntas	
6	M. Rizky Putra	60,75	Belum	70,00	Belum	87,25	Tuntas	
7	Arsyafa Nur R.	51,50	Belum	66,25	Belum	87,00	Tuntas	
8	Aurel Zahra R.	64,00	Belum	77,50	Tuntas	87,50	Tuntas	
9	Indra Dwi M.S	53,50	Belum	63,75	Belum	82,00	Tuntas	
10	Kevin Yuananda	77,0	Tuntas	81,25	Tuntas	86,25	Tuntas	
	Rata-Rata	65,33		74,53		86,9		
	Ketuntasan		30%		60%		100%	
		Kenaikan Rata ² Siklus 1 ke Siklus 2					9,20	
		Kenaikan Ketuntasan Klasikal Siklus 1 ke Siklus 2					30%	
		Kenaikan Rata ² Siklus 2 ke Siklus 3					12,37	
		Kenaikan Ketuntasa Klasikal Siklus 2 ke Siklus 3					60%	

Hasil observasi pada perilaku siswa dalam pembelajaran siklus I

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Tanggung Jawab	V				1 = Kurang (40-54)
2	Kejujuran		V			2 = Cukup (55-69)
3	Keaktifan			V		3 = Baik (70-84)
4	Tolong menolong		V			4 = Sangat Baik (85 – 100)

Hasil observasi pada perilaku siswa dalam pembelajaran siklus II

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Tanggung Jawab			V		1 = Kurang (40-54)
2	Kejujuran			V		2 = Cukup (55-69)
3	Keaktifan			V		3 = Baik (70-84)
4	Tolong menolong			V		4 = Sangat Baik (85 – 100)

Hasil observasi pada perilaku siswa dalam pembelajaran siklus III

No	Aspek yang dinilai	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Tanggung Jawab			V		1 = Kurang (40-54)
2	Kejujuran				V	2 = Cukup (55-69)
3	Keaktifan				V	3 = Baik (70-84)
4	Tolong menolong				V	4 = Sangat Baik (85 – 100)

RIWAYAT HIDUP



Etik Prasetyowati dilahirkan di Desa Ngampel Kecamatan Mejayan Kota Caruban Kabupaten Madiun pada tanggal 28 Maret 1980, anak ketujuh dari tujuh bersaudara, pasangan Bapak Wijono Hendro Wardojo dan Ibu Sudarmi. Pendidikan dasar dan menengah ditempuh di Kecamatan Mejayan. Tamat SDN 01 Ngampel tahun 1992, SMPN 02 Mejayan lulus tahun 1995, SMAN 02 Mejayan lulus tahun 1998. Pendidikan berikutnya ia tempuh di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa UNESA Surabaya tahun 2002, juga mengikuti Program Studi S1 PGSD lulus tahun 2015 untuk penyesuaian jabatan sebagai guru di SDN 01 Klegen serta mengikuti Program Magister Pendidikan IPS Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun lulus tahun 2024.

Semasa mahasiswa, tidak terlalu aktif dalam organisasi kemahasiswaan dan hanya mengikuti extra seni karawitan sesuai jadwal latihan saja, tetapi aktif di bidang keagamaan. Kemudian setelah lulus S1 UNESA, ia mengabdikan diri di TK Al-Arifiyah di Kec. Mejayan Kota Caruban tahun 2003 kurang lebih 1 tahun, lalu diminta mengajar Bahasa Jawa di MTSN Takeran Kabupaten Magetan pada tahun 2005. Tak lama kemudian pada tahun 2006 diangkat menjadi PNS dan ditempatkan di SDN 01 Klegen Kota Madiun. Setelah kurang lebih 17 tahun mengabdikan diri, ia diangkat sebagai Kepala Sekolah SDN 02 Winongo per 14 Februari 2023 dan masih berjalan sampai sekarang.

