

LAMPIRAN 1: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Dompjong, Kecamatan Bendungan,
Kabupaten Trenggalek

Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Genap)

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku (Diintegrasikan dengan Kearifan Lokal)

Sub Tema : 1. Lingkungan Tempat Tinggalku (Pertemuan 1 – Penerapan
Discovery Learning + Audio Visual)

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif.
4. Menyajikan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis.

B. Kompetensi Dasar (KD) & Indikator

- **KD 3.4 (Bahasa Indonesia):** Menggali informasi dari teks cerita/nonfiksi tentang lingkungan alam dan sosial.
- **KD 4.4 (Bahasa Indonesia):** Menyajikan hasil penggalan informasi dari teks cerita/nonfiksi dalam bentuk tulisan/lisan.
- **Indikator (Menulis Naratif):**
 1. Siswa mampu mengidentifikasi struktur teks naratif (orientasi, komplikasi, resolusi) melalui tayangan audio visual.
 2. Siswa mampu menemukan sendiri unsur intrinsik (tokoh, latar, alur) dari video yang diamati.
 3. Siswa mampu menulis teks naratif sederhana berdasarkan hasil pengamatan audio visual dengan struktur yang lengkap dan ejaan yang tepat.

C. Tujuan Pembelajaran (Berorientasi Discovery Learning)

1. Melalui tahap **Stimulation**, siswa mampu merespon tayangan audio visual "Legenda Gunung Liman" dengan rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Melalui tahap **Data Collection & Processing**, siswa mampu menemukan sendiri dan mencatat informasi tentang tokoh, latar, dan urutan peristiwa dari video yang ditayangkan.
3. Melalui tahap **Verification & Generalization**, siswa mampu menyimpulkan struktur teks naratif dan menulis teks naratif berdasarkan hasil temuan mereka.

D. Materi Pembelajaran

- Teks naratif dan strukturnya: Orientasi (pengenalan), Komplikasi (konflik), Resolusi (penyelesaian).
- Unsur intrinsik: Tokoh, Latar (tempat dan waktu), Alur.
- Media Audio Visual: Video animasi "Legenda Asal Mula Gunung Liman" (durasi 5-7 menit) yang diunduh/buatan guru.

E. Pendekatan & Metode

- **Model:** Discovery Learning (6 Sintaks: Stimulation, Problem Statement, Data Collection, Data Processing, Verification, Generalization).
- **Metode:** Simak tayang (Audio Visual), Diskusi kelompok, Tanya jawab, Penugasan menulis.

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

- **Media Audio Visual:** Video animasi "Legenda Gunung Liman" yang menampilkan narasi, gambar bergerak, dan backsound.
- **Alat:** Laptop, Proyektor/LCD, Speaker, Papan tulis, LKPD, Buku tulis.
- **Sumber:** Buku Siswa Tema 8 Kelas IV, Video dari kanal YouTube/Dinas Pariwisata Trenggalek, cerita rakyat lokal.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran (Sintaks Discovery Learning)

Kegiatan	Sintaks Discovery Learning	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
Pendahuluan -		1. Salam, doa, dan absensi. 2. Apersepsi: Guru bertanya, "Anak-anak, di dekat rumah kita ada gunung yang bernama Gunung Liman. Siapa yang tahu cerita asal-usul gunung itu?" 3. Guru menyampaikan tujuan: "Hari ini kita akan menjadi peneliti cilik! Kita akan menonton video tentang Gunung Liman, lalu kita akan menemukan sendiri struktur ceritanya dan menuliskannya!"	10 Menit
Inti	1. Stimulation (Pemberian Rangsangan)	4. Guru memutar video animasi "Legenda Gunung Liman" sebanyak 1 kali penuh. Siswa menyimak dengan saksama (Mengamati). 5. Guru bertanya pemantik: "Apa yang membuat cerita ini menarik? Siapa tokoh yang paling berkesan?"	10 Menit

Kegiatan	Sintaks Discovery Learning	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
	2. Problem Statement (Identifikasi Masalah)	6. Guru mengajukan pertanyaan masalah: <i>"Apa saja struktur yang membangun sebuah cerita naratif? Bagaimana kita bisa menemukan tokoh, latar, dan alurnya dari video yang kita tonton?"</i> 7. Siswa menuliskan pertanyaan-pertanyaan tersebut sebagai fokus pencarian informasi.	5 Menit
	3. Data Collection (Pengumpulan Data)	8. Guru memutar video untuk kedua kalinya. Kali ini siswa diminta mencatat informasi penting: nama tokoh, tempat kejadian, waktu kejadian, konflik, dan penyelesaian. 9. Siswa menuliskan kata-kata kunci dari video di buku catatan (Data mentah).	15 Menit
	4. Data Processing (Pengolahan Data)	10. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mendiskusikan data yang telah dikumpulkan untuk mengisi tabel struktur teks naratif (Orientasi, Komplikasi, Resolusi) dan unsur intrinsik di LKPD. 11. Guru berkeliling membimbing kelompok yang kesulitan mengolah data menjadi sebuah kerangka cerita.	20 Menit
	5. Verification (Pembuktian)	12. Perwakilan dari 2 kelompok maju ke depan mempresentasikan hasil pengolahan data mereka (struktur dan unsur cerita). 13. Kelompok lain menanggapi dan melengkapi. Guru memberikan konfirmasi/klarifikasi atas temuan siswa.	10 Menit
	6. Generalization (Menarik Kesimpulan)	14. Guru membimbing siswa menyimpulkan: "Teks naratif memiliki struktur orientasi (perkenalan), komplikasi (masalah), dan resolusi (penyelesaian)." 15. Siswa secara individu menulis teks naratif lengkap (minimal 3 paragraf) berdasarkan struktur yang telah	20 Menit

Kegiatan	Sintaks Discovery Learning	Deskripsi Kegiatan	Alokasi
		mereka temukan dari video, di buku tulis/LKPD.	
Penutup	-	1. Refleksi: "Apa yang paling menyenangkan dari pembelajaran hari ini? Apa yang membuat menulis menjadi lebih mudah?" 2. Guru memberikan motivasi untuk terus menulis cerita dari lingkungan sekitar. 3. Doa dan salam.	15 Menit

H. Penilaian

1. **Sikap:** Rasa ingin tahu dan kerjasama dalam kelompok (Observasi).
2. **Pengetahuan:** LKPD identifikasi struktur dan unsur teks naratif.
3. **Keterampilan Menulis:** Rubrik Penilaian Teks Naratif.

LAMPIRAN 2: INSTRUMEN PENELITIAN & RUBRIK PENILAIAN

A. Lembar Observasi Keterlaksanaan Sintaks Discovery Learning oleh Guru

No	Sintaks Discovery Learning	Aspek yang Diamati	Skor (1-4)	Catatan
1	Stimulation	Guru menyajikan stimulus (video) yang memicu rasa ingin tahu siswa		
2	Problem Statement	Guru memfasilitasi siswa untuk merumuskan pertanyaan/fokus pencarian		
3	Data Collection	Guru membimbing siswa mengumpulkan informasi dari tayangan video		
4	Data Processing	Guru membimbing siswa mengolah data menjadi struktur teks naratif		
5	Verification	Guru memfasilitasi presentasi dan diskusi untuk memverifikasi temuan		
6	Generalization	Guru membimbing siswa menarik kesimpulan dan menulis narasi		

B. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Indikator (Skor 1-4)			Total
		A. Keaktifan Menonton & Mencatat	B. Partisipasi Diskusi	C. Kualitas Data	
1					

C. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Naratif

No	Nama	Aspek yang Dinilai (Skor 1-4)				Total Nilai
		A. Struktur (Orientasi, Komplikasi, Resolusi)	B. Unsur Intrinsik (Tokoh & Latar tergambar jelas)	C. Alur (Runtut & logis)	D. Ejaan & Tata Tulis	
1						
2						

Kriteria Skor (1-4):

- **4 (Sangat Baik):** Struktur lengkap, tokoh/latar sangat jelas, alur sangat runtut, ejaan benar semua.
- **3 (Baik):** Struktur lengkap, tokoh/latar jelas, alur runtut, sedikit kesalahan ejaan.
- **2 (Cukup):** Struktur kurang, tokoh/latar kurang jelas, alur kurang runtut, banyak kesalahan ejaan.
- **1 (Kurang):** Tidak berstruktur, tokoh/latar tidak jelas, alur kacau, ejaan salah semua.

LAMPIRAN 3: CONTOH BAHAN AJAR (SINOPSIS VIDEO AUDIO VISUAL)

Sinopsis Video: "Legenda Asal Mula Gunung Liman" (Durasi 5 Menit)

Video ini adalah animasi pendek dengan narasi, backsound gamelan, dan visual pemandangan alam Trenggalek.

Pembukaan (Orientasi):

"Pada zaman dahulu kala, di sebuah desa di kaki pegunungan Trenggalek, hiduplah seorang pemuda bernama Joko. Ia adalah seorang penggembala yang baik hati. Setiap hari, ia menggembalakan ternaknya di padang rumput yang luas. Suatu hari, ia menemukan seekor gajah putih (Liman) yang terluka. Joko merawatnya dengan penuh kasih sayang."

Konflik (Komplikasi):

"Gajah putih itu ternyata memiliki kekuatan magis. Namun, suatu ketika, warga desa menjadi takut karena gajah itu sering menginjak-injak ladang mereka. Mereka meminta Joko untuk mengusir gajah tersebut. Joko bingung dan sedih, ia tidak tega mengusir sahabatnya. Gajah putih itu pun marah dan mengamuk karena tidak diterima oleh warga. Tubuhnya membesar dan berubah menjadi sebuah gunung yang sangat besar."

Penyelesaian (Resolusi):

"Joko sangat sedih. Ia menangis di kaki gunung yang merupakan wujud gajah putihnya. Warga desa pun menyesal telah mengusir gajah tersebut. Untuk mengenang peristiwa itu, gunung tersebut dinamakan Gunung Liman (Gajah). Hingga kini, masyarakat sekitar percaya bahwa Gunung Liman adalah simbol kesetiaan dan pentingnya menjaga alam."

LAMPIRAN 4: CONTOH HASIL KERJA SISWA

A. Contoh LKPD (Data Collection & Processing)

Nama Kelompok: Penjelajah Cerita

Judul Video: Legenda Gunung Liman

Struktur Teks	Temuan dari Video
Orientasi	Tokoh: Joko dan Gajah Putih (Liman). Latar: Desa di kaki pegunungan Trenggalek. Joko baik hati dan merawat gajah. Gajah putih menginjak ladang warga. Warga marah dan meminta
Komplikasi	Joko mengusirnya. Gajah marah, tubuhnya membesar menjadi gunung.
Resolusi	Joko dan warga menyesal. Gunung dinamakan Gunung Liman sebagai pengingat kesetiaan dan menjaga alam.

B. Contoh Hasil Menulis Teks Naratif (Individu - Siklus II)

Nama: Andi Prasetyo (Kelas IV – SDN 1 Dompyong)

Legenda Gunung Liman

Pada zaman dahulu, di sebuah desa di Trenggalek, hiduplah seorang penggembala bernama Joko. Suatu hari, Joko menemukan seekor gajah putih yang sedang terluka. Joko merawatnya dengan penuh kasih sayang hingga gajah itu sembuh.

Namun, warga desa menjadi marah karena gajah putih sering menginjak-injak ladang mereka. Mereka meminta Joko untuk mengusir gajah tersebut. Gajah putih mendengar ucapan warga dan menjadi sangat marah. Tiba-tiba, tubuhnya membesar menjadi sebuah gunung yang sangat besar.

Joko dan seluruh warga desa sangat menyesal. Mereka sadar bahwa mereka telah bersikap tidak adil. Untuk mengenang gajah putih itu, gunung tersebut dinamakan Gunung Liman. Hingga sekarang, Gunung Liman menjadi pengingat bagi kita semua untuk selalu menjaga alam dan bersikap baik kepada makhluk hidup.