

# **RUANG KREASI MEDIA PEMBELAJARAN**

**ANTOLOGI Media Pembelajaran DIGITAL dan Non DIGITAL  
Karya Peserta Lomba Cipta Media Pembelajaran 2021**

M. Handoko, Endang Susilowati, Febri Reviani, dkk.



# RUANG KREASI MEDIA PEMBELAJARAN

Copyright ©2022 oleh Komunitas Media Pembelajaran

## Penulis :

Arif Fajar Ramadhan, Fatimah Retno Hapsari, Eva Zuniana Nurohmah, Mahsusi Rifah, M. Handoko, Isnania Poetry Octaviani, Atik Dian Anggraeni, Thubany Amas, Nurlaila Fadillah, Ratna Puspitasari, Suhendri, Rini Sri Lestari, Dedeh Afifah, Endang Susilowati, Gilang Rayhan Ramadhan Hidayat, Nur Istanto, Tintin Sumarni, Ii Wartini, Riza Hary Agustin, Aldita, Anas Basaruddin, Aryan Kumalasjari, Dahika Amir, Desi KomaLasari, Dini Annisa Nurbaety Elsola, Dra. Ita Syuri, Dwi Ernawati, Nirma Yuliani Kasdadi, Nurhidayah, Nurin Dwi Arsita, Rissa Beatrik S, Sopa Saniah, Sri Anisa Widiani, Tantrie Fidrian Sari, Tri Ratna Juwita Lubis, Wahidiatul Amalia, Widianti Oktaria, Yuyun Nisfu Laila, Yenni Susanti, Wafiq Azizah, Lilianing Fitria Sari, Febri Reviani,

Desain Sampul : Adias Basuki dan Nurul Aeni

Penata Letak : Sufi Suhaimi

Editor : Suci Putri Asmara

Siska Distiana,  
Purwanti

Titin Mulyaningsih

Diterbitkan pertama kali oleh

Dompot Dhuafa Republika

Cetakan pertama : Februari 2023

ISBN :

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang. Dilarang keras menterjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit.

# Kata Pengantar

Menurut PBB, tantangan pendidikan abad 21 yaitu membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge based society*) yang memiliki lima keterampilan, yaitu melek TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan media, berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi efektif, serta bekerja sama secara kolaboratif. Kelima karakteristik masyarakat abad 21 tersebut dapat dibangun melalui pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, sesungguhnya peran TIK adalah sebagai *enabler* atau alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Jadi, TIK dijadikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan, bukan tujuan itu sendiri.

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah sistem sehingga memiliki komponen-komponen tertentu. Satu komponen saja tidak ada maka kegiatan belajar mengajar tak dapat berlangsung dengan sempurna. Ibarat sebuah mobil, ia tidak akan berjalan dengan baik jika bannya jelek, apalagi jika tidak ada bannya.

Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran merupakan salah satu komponen belajar. Edgar Dale mengemukakan bahwa jika siswa makin konkret dalam mempelajari bahan-bahan pengajaran, makin banyak pula pengalaman belajar yang diperoleh. Sebaliknya, jika siswa makin abstrak dalam mempelajari bahan pengajaran makin sedikit pula pengalaman belajar yang diperoleh.

Media pembelajaran sendiri adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso, 2004). Media pembelajaran dasar terdiri dari enam jenis, yaitu, teks, media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan/miniatur, dan manusia. Fungsi penggunaan media dalam

pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran serta membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru di kelas dan meningkatkan mutu pendidikan.

Buku *Belajar di Ruang Virtual* di hadapan Anda ini menyajikan 19 media pembelajaran berbasis digital. Karya terpilih ini dipersembahkan oleh guru-guru Indonesia yang luar biasa. Mereka adalah peserta Lomba Cipta Media Pembelajaran (LCMP) 2021 yang diselenggarakan oleh Komunitas Media Pembelajaran (KOMED) Lembaga Pengembangan Insani Dompot Dhuafa (LPI DD). Buku ini sangat relevan dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan. Saya merekomendasikan para guru abad 21 untuk membaca dan mengimplementasikan media-media ini dalam pembelajaran di kelas.

Kami mengucapkan terima kasih setulus hati kepada para guru dan para pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan antologi ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan kemajuan pendidikan Indonesia.

Bogor, November 2022

Mulyadi Saputra

# Selayang Pandang Komunitas Media Pembelajaran

KOMED merupakan akronim dari Komunitas Guru Media Pembelajaran. Komunitas ini menjadi wadah belajar bagi para guru untuk berkarya menghasilkan media pembelajaran berkualitas. Selain itu, KOMED juga menjadi tempat untuk meningkatkan kualitas guru melalui beragam aktivitas serta pengayaan.

KOMED melatih dan memberdayakan para pengurus terseleksi yang terdiri dari guru-guru dari berbagai wilayah. Para guru tersebut mengajar di berbagai jenjang pendidikan. Mereka dilatih, diberi pembekalan, dan berbagai pengayaan agar bisa mengoptimalkan fungsinya mengelola komunitas media pembelajaran di wilayah masing-masing.

Para pengurus KOMED diharapkan dapat menjadi kreator yang membuat ragam media pembelajaran untuk digunakan di kelas saat Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM). Mereka juga diharapkan mampu menjadi *trainer* agar bisa mengoptimalkan keilmuannya dan berbagi pengetahuan tersebut kepada guru-guru lainnya. Mereka juga berperan sebagai inspirator dengan menjalankan fungsinya sebagai pengurus KOMED wilayah. Dengan begitu mereka bisa memberikan inspirasi kepada para guru lain untuk turut aktif dan berkontribusi dalam komunitas.

Pada tahun 2021 KOMED sudah tersebar di beberapa titik, yaitu, KOMED Bandung, KOMED Bogor, KOMED Banten, KOMED Jatim, KOMED DIY-Jateng, KOMED Depok, KOMED Jakarta, dan KOMED Riau. Aktivitas KOMED pada setiap wilayah tersebut dikelola oleh pengurus dengan beragam tanggung jawab.

## Tiga Kompetensi Utama Pengurus KOMED

1. Pengurus KOMED sebagai kreator

KOMED muncul dari cita-cita Lembaga Pengembangan Insani Dompot Dhuafa

untuk mewadahi kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Kami percaya bahwa kreativitas bukanlah bawaan lahir, tetapi bisa dilatih dan dikembangkan. KOMED hadir untuk memediasi hal tersebut. Karena itu aktivitasnya difokuskan pada melatih dan mengembangkan keterampilan guru dalam membuat beragam kreativitas. Kreativitas tersebut meliputi pembuatan media pembelajaran, optimalisasi teknologi untuk KBM, media literasi, dan sebagainya. Para pengurus diharapkan memiliki berbagai keterampilan yang bisa dikembangkan untuk menghasilkan berbagai kreativitas yang dapat digunakan saat KBM ataupun bisa dikembangkan untuk kebermanfaatannya sesuai dengan perkembangan zaman.

## 2. Pengurus KOMED sebagai inspirator

Pengurus KOMED terdiri dari para guru yang secara sukarela mendedikasikan waktu dan pikirannya untuk mengembangkan komunitas. Mereka bukanlah orang-orang biasa, melainkan pribadi-pribadi yang memiliki nilai lebih dan semangat yang luar biasa. Mereka adalah aset berharga yang dapat menjadikan KOMED lebih berdaya. Oleh sebab itu, KOMED perlu menjaga dan memberikan ruang gerak agar mereka tetap memiliki nilai-nilai yang positif, terutama sebagai seorang pengelola komunitas. Dengannya para pengurus dapat berbagi inspirasi dan tetap berkontributif di berbagai komunitas yang lain.

## 3. Pengurus KOMED sebagai *trainer*

Setiap orang tentunya memiliki kekhasan, keterampilan, pengetahuan, dan keunggulan yang beragam. KOMED memberikan kesempatan yang sama bagi para pengurus untuk membagikan ilmu yang mereka miliki. Dengan menjadikan dan melatih mereka sebagai seorang *trainer*, harapannya KOMED menjadi komunitas yang kaya akan khazanah keilmuan dan menjadi wadah bagi mereka untuk terus mengembangkan potensi diri.

# DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	iii
Selayang Pandang Komunitas Media Pembelajaran .....	v
<b>Bab 1. Belajar di Ruang Virtual (Antologi Media Pembelajaran Digital)</b>	
Online Co-Learning (Course Based Learning) .....	2
Arif Fajar Ramadhan	
My Number .....	5
Fatimah Retno Hapsari	
ZATUCA (Zat Tunggal dan Campuran) .....	8
Eva Zuniana Nurohmah	
Video Kebutuhan Manusia .....	11
Mahsusi Rifah	
Ular Tangga Digital .....	13
M. Handoko	
Video Pembelajaran "Kimia Itu Asyik" .....	17
Isnania Poetry Octaviani	
The Lost Toy .....	20
Atik Dian Anggraeni	
Aplikasi Alat Musik Tradisional Indonesia .....	23
Thubany Amas	
Mengenal Buah .....	26
Nurlaila Fadillah	
Aplikasi Pembelajaran IPA SMP MUSASI .....	29
Ratna Puspitasari	




Al-Isyrun ..... 32  
Suhendri



Media Pembelajaran Interaktif "Unsur Seni Rupa" ..... 35  
Rini Sri Lestari



Miss Dedeh Sites Web ..... 39  
Dedeh Afifah



**Website** Sistem Tata Surya ..... 43  
Endang Susilowati

Bamboozle ..... 45  
Gilang Rayhan Ramadhan Hidayat



Video Pembelajaran Volume Bola ..... 48  
Nur Istanto

MPI PaPan ..... 51  
Tintin Sumarni




Video Pembelajaran Zat Tunggal dan Zat Campuran ..... 53  
Ii Wartini



LOH! ..... 55  
Riza Hary Agustin

**Bab 2. Belajar Asyik di Ruang Kelas  
(Antologi Media Pembelajaran Nondigital)**



OMAH OMHARI (Omnivora HerbivorA kaRnIvora) ..... 60  
Aldita, S.Psi

Kartu Pengeja ..... 65  
Anas Basaruddin, S.Sos.



SIPATU (Sinau Papan Waktu) ..... 68  
Aryan Kumalajari, S.Pd



	Kotak Pintar BSB (Belajar Sambil Bermain).....	70
	Dahika Amir, S.Pd	
	Buku Pinter .....	73
	Desi Komalasari, S.Pd.	
	PoliMan (Monopoli Kemataraman).....	76
	Dini Annisa Nurbaety Elsola, S.Pd., Gr.	
	LENGAN (Kalender Bilangan).....	80
	Dra. Ita Syuri, M.Pd.	
	IPI (Isi Piringku).....	85
	Dwi Ernawati	
	Alat Peraga Bilangan Pecahan Sederhana .....	91
	Nirma Yuliani Kasdadi, S.Si	
	Board Game PITUNG .....	94
	Nurhidayah, S. Pd. M. M	
	Berhitung dan Mengenal Angka .....	97
	Nurin Dwi Arsita ST.	
	Media Pembelajaran Kor-Kar Eceng Gondok. ....	99
	Rissa Beatrik S, M.Pd	
	Food Web Game .....	103
	Sopa Saniah	
	Papan Perubahan Wujud Benda/Shape Board .....	107
	Sri Anisa Widiani, S.Pd.I	
	Pojok Memori .....	109
	Tantrie Fidrian Sari, S.E.	
	Papan Kardus Asyik.....	113
	Tri Ratna Juwita Lubis	
	Game Out Door "Fun Music" .....	116
	Wahidiatul Amalia, S.Pd	

Date in The Bottle.....	119
Widianti Oktaria, S.Pd.	
WANABI "WAYANG NABI".....	126
Yuyun Nisfu Laila, S.Pd.I	
APE "Perahu Nelayan".....	129
Yenni Susanti, S.Pd AUD	
BitBok (Big Tematik Book) Hekarnivora 3M.....	132
Wafiq Azizah, S.Pd.	
Binatang Peliharaan.....	134
Lilianing Fitria Sari	
Math Box.....	136
Febri Reviani	
Profil Penulis.....	145

# BAB 1.

## BELAJAR DI RUANG VIRTUAL

### (ANTOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL)



# Online Co-Learning (Course Based Learning)

Arif Fajar Ramadhan

Media ini membantu peserta didik untuk memberikan pengalaman belajar seperti mengikuti sebuah pelatihan daring (*online course*). Dengan bantuan media ini, guru lebih berperan menjadi fasilitator dalam proses belajar. Siswa mengikuti petunjuk belajar, mengakses materi, dan mengerjakan latihan soal atau kuis melalui media ini dengan mandiri dan lebih fleksibel. Sementara guru memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan penjelasan saat peserta didik mengalami kesulitan.





### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

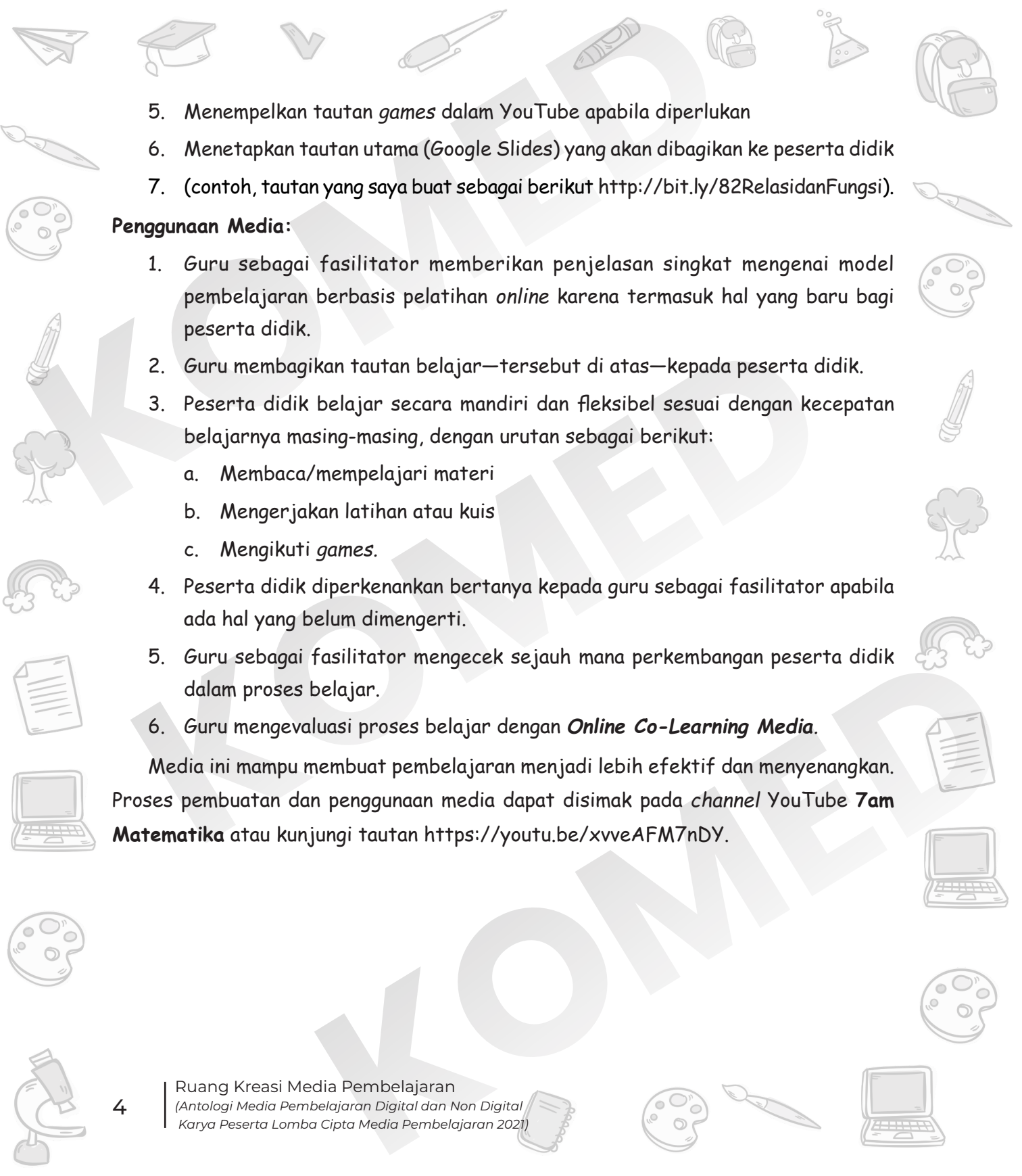
1. Siswa dapat memahami konsep Relasi dan Fungsi serta kaitannya dengan kehidupan sehari-hari
2. Siswa dapat memanfaatkan Relasi dan Fungsi untuk membantu mencari solusi dalam kehidupan sehari-hari.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop	⇒ Jaringan internet
⇒ Handphone	⇒ Materi ajar berformat PDF, juga materi dalam Microsoft PowerPoint dan Word
	⇒ Aplikasi: Google Slides (utama), Google Drive (utama), Google Form, dan Quizizz
	⇒ Tautan YouTube (jika diperlukan)

### Pembuatan Media:

1. Mempersiapkan templat desain pembelajaran dalam Google Slides
2. Memberikan petunjuk belajar (literasi siswa)
3. Menempelkan tautan materi untuk dipelajari peserta didik secara urut dan terstruktur di dalam Google Slides
4. Menempelkan tautan latihan atau kuis sebagai penilaian

- 
5. Menempelkan tautan *games* dalam YouTube apabila diperlukan
  6. Menetapkan tautan utama (*Google Slides*) yang akan dibagikan ke peserta didik
  7. (contoh, tautan yang saya buat sebagai berikut <http://bit.ly/82RelasidanFungsi>).

#### **Penggunaan Media:**

1. Guru sebagai fasilitator memberikan penjelasan singkat mengenai model pembelajaran berbasis pelatihan *online* karena termasuk hal yang baru bagi peserta didik.
2. Guru membagikan tautan belajar—tersebut di atas—kepada peserta didik.
3. Peserta didik belajar secara mandiri dan fleksibel sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, dengan urutan sebagai berikut:
  - a. Membaca/mempelajari materi
  - b. Mengerjakan latihan atau kuis
  - c. Mengikuti *games*.
4. Peserta didik diperkenankan bertanya kepada guru sebagai fasilitator apabila ada hal yang belum dimengerti.
5. Guru sebagai fasilitator mengecek sejauh mana perkembangan peserta didik dalam proses belajar.
6. Guru mengevaluasi proses belajar dengan ***Online Co-Learning Media***.

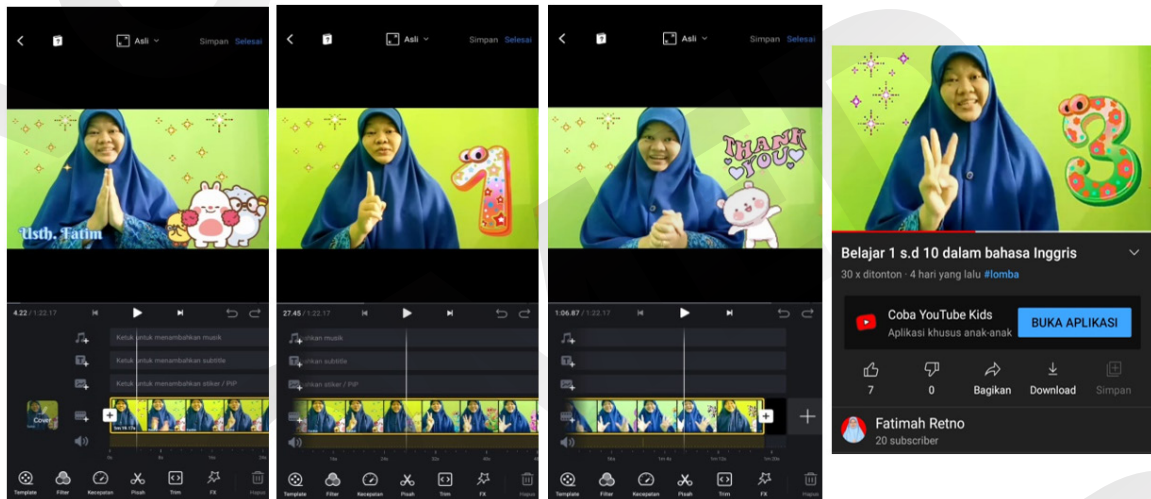
Media ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* YouTube **7am Matematika** atau kunjungi tautan <https://youtu.be/xvveAFM7nDY>.

# My Number

Fatimah Retno Hapsari

Media ini membantu para siswa Kelas 1 SD untuk mengenal angka 1–10 dalam bahasa Inggris. Media ini dibuat dalam format video pembelajaran yang berisi lagu angka 1 sampai 10 dalam bahasa Inggris sehingga peserta didik bisa sekaligus menghafal angka-angka tersebut. Penyajian tersebut dipilih karena biasanya anak Kelas 1 SD masih banyak yang belum memahami bagaimana pengucapan angka dalam bahasa Inggris.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Peserta didik dapat mengucapkan angka 1 sampai 10 dalam bahasa Inggris dengan benar
2. Peserta didik dapat menuliskan angka 1 sampai 10 dalam bahasa Inggris dengan benar.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop	⇒ Jaringan internet
⇒ Gawai	⇒ Gambar angka 1 sampai 10 yang menarik, bisa bentuk kartun atau lainnya
	⇒ Aplikasi <i>video editing</i>
	⇒ Tripod
	⇒ Video berisi lagu yang sesuai materi

### Pembuatan Media:

1. Unduh aplikasi *video editing* di *gawai*, laptop, atau komputer
2. Unduh gambar angka 1 sampai 10 yang menarik dari mesin pencarian Google
3. Rekam lagu yang sesuai dengan materi
4. Gunakan tripod supaya hasil rekaman stabil
5. Masukkan hasil rekaman yang sudah dibuat ke dasbor aplikasi *video editing*
6. Edit supaya video yang dihasilkan menarik dan sesuai
7. Unggah video pembelajaran di *channel* YouTube, kemudian bagikan tautan tersebut di Grup WhatsApp kelas masing-masing.

### Penggunaan Media:

1. Guru membagikan tautan YouTube yang berisi video pembelajaran ke Grup WhatsApp kelas
2. Orang tua murid bisa mengakses tautan YouTube tersebut sehingga bisa langsung melihat dan belajar bersama putra-putrinya di rumah.

Media ini lebih efektif membuat para siswa mengenal dan hafal angka 1–10 dalam bahasa Inggris. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel*



YouTube **Fatimah Retno** atau kunjungi tautan [https://youtu.be/M\\_Lf-j3P1eM](https://youtu.be/M_Lf-j3P1eM) untuk video pembuatan dan penggunaan. Kunjungi juga tautan <https://youtu.be/2ZdC9bq9jO4> untuk melihat video pembelajaran "My Number".



# ZATUCA (Zat Tunggal dan Campuran)

Eva Zuniana Nurohmah

ZatUCA merupakan media pembelajaran digital yang dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas 5 SD. Media ini membantu siswa memahami materi zat tunggal dan campuran. Media digital ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD kekinian yang akrab dengan teknologi. Selain dapat dibagikan dengan mudah, ZatUCA juga mudah diakses. Kelebihan lainnya adalah aplikasi ini dapat diakses secara *offline* tanpa internet, juga sangat cocok untuk pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh.





### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Dengan media ini para siswa diharapkan mampu mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop	⇒ Jaringan internet
⇒ Handphone	⇒ Gambar terkait materi dari tools Canva
	⇒ Software Microsoft PowerPoint
	⇒ Aplikasi iSpring

### Pembuatan Media:

1. Membuat desain gambar dan mencari gambar di *tools Canva* ([canva.com](https://canva.com))
2. Jika desain gambar-gambar yang dibutuhkan sudah lengkap, lanjutkan dengan membuka *Microsoft PowerPoint*
3. Buat tombol navigasi dan menata aplikasi pada *software* tersebut
4. Jika sudah jadi, jangan lupa untuk lakukan *preview*
5. Ubah ekstensi file "ppt" menjadi "html5" dengan menggunakan *iSpring*
6. Aplikasi siap dibagikan kepada siswa.

## Penggunaan Media:

1. Siswa mengunduh aplikasi Zatuca yang sudah dibagikan oleh guru.
2. *Install* Zatuca yang telah diunduh.
3. Guru memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan aplikasi Zatuca. Jika PJJ bisa dengan memberikan video tutorial. Jika PTM guru dapat menjelaskan secara langsung.
4. Siswa mencoba sendiri menggunakan aplikasi Zatuca.
5. Siswa menekan (klik) berbagai rangsangan audio, visual, dan kinestetik.
6. Siswa membaca dan mendengarkan materi secara aktif.
7. Siswa dapat memilih bagian mana dahulu yang akan dipelajari.
8. Pada soal latihan zat campuran, siswa secara mandiri di rumah melakukan percobaan zat campuran.
9. Siswa diukur pemahamannya dengan soal evaluasi.

Saat menggunakan aplikasi Zatuca, siswa dipacu untuk aktif ingin tahu melalui rangsangan visual, audio, dan kinestetiknya. Gambar pada media ini dibuat semenarik mungkin, lengkap dengan audio penjelasan materi dari guru. Soal latihan yang tersedia juga mampu menambah pemahaman siswa dan merangsang mereka untuk mau melakukan percobaan zat campuran di rumah. Selain itu, apresiasi yang diberikan pada soal evaluasi mampu memotivasi para siswa. Proses pembuatan dan penggunaan media ini dapat disimak pada *channel* YouTube **Bu Eva** atau kunjungi tautan <https://youtu.be/1tvdBtbsKuA>.

# Video Kebutuhan Manusia

## Mahsusi Rifah

Media digital Video Kebutuhan Manusia ini dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas 7. Media ini berupa video pembelajaran tentang kebutuhan manusia. Siswa diajak untuk mengamati dan aktif dalam menanggapi video yang disampaikan. Melalui video ini, mereka dapat memahami materi Kebutuhan Manusia dengan membuat peta konsep pembelajaran yang telah disampaikan.

### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat memahami pengertian kebutuhan
2. Siswa dapat menyebutkan macam-macam kebutuhan.

#### ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII

- o Materi :  
Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi Kebutuhan
- o Sub Materi :  
Kebutuhan Manusia



ASSALAMUALAIKUM WAROHMATULLOHI WABAROKATUH



SMPS WANA SAWIT

OLEH  
Mahsusi Rifah, S.Pd  
Guru IPS

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop	⇒ Jaringan internet
⇒ Handphone	⇒ Kertas dan pulpen
⇒ LCD	⇒ Software Microsoft PowerPoint
	⇒ Aplikasi KineMaster

## Pembuatan Media:

1. Membuat materi pada Microsoft
2. Ekspor file PowerPoint tersebut ke dalam bentuk video
3. Edit video dengan aplikasi KineMaster
4. Isi suara penjelasan (narasi) tentang materi Kebutuhan Manusia
5. Ekspor menjadi video pembelajaran.

## Penggunaan Media:

Video dibagikan melalui Google Classroom, kemudian pembelajaran dilaksanakan saat PTM terbatas. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada channel YouTube **Susi Channel** atau kunjungi tautan berikut

<https://www.youtube.com/watch?v=Mu9zrSyX2kw>.

# Ular Tangga Digital

M. Handoko

Permainan ini dibuat untuk membantu memahami materi Sejarah Indonesia, terutama tentang Manusia Purba di Indonesia, Asal-usul dan Persebaran Nenek Moyang Bangsa Indonesia, serta Corak Kehidupan Masyarakat Masa Pra-aksara. Permainan ini dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas X IPA-IPS.

The image shows a digital board game interface. On the left is a board with a snake and ladder, numbered 1 to 100. To its right are two buttons: "PERTANYAAN ISIAN SINGKAT" (blue) and "PERTANYAAN BENAR/SALAH" (red). On the right is a "DAFTAR PERTANYAAN ISIAN SINGKAT" (Short Answer Question List) with 42 numbered red circles. Below this are three cards:

- Question Card:** "1. .... adalah masa kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan. Berikan jawaban kalian. YUK CEK JAWABANNYA" (1. .... is the period of human life before knowing writing. Give your answer. LET'S CHECK THE ANSWER)
- Answer Card:** "JAWABANNYA ADALAH... Pra-aksara adalah istilah baru untuk menggantikan istilah prasejarah. Pra-aksara berasal dari dua kata, yakni pra yang berarti sebelum dan aksara yang berarti tulisan. Dengan demikian zaman pra-aksara adalah masa kehidupan manusia sebelum mengenal tulisan." (THE ANSWER IS... Pre-aksara is a new term to replace the term prehistory. Pre-aksara comes from two words, namely pra which means before and aksara which means writing. With that, the pre-aksara era is the period of human life before knowing writing.)



Ular Tangga Digital ini mengadopsi aturan permainan ular tangga pada umumnya, tetapi disesuaikan dengan konteks pandemi COVID-19. Media ini disajikan dalam bentuk digital sehingga dapat dimanfaatkan saat pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka. Selain itu, media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran di semua tingkatan pendidikan.

#### Indikator Pembelajaran yang Ingin dicapai:

6. Peserta didik dapat mengidentifikasi jenis manusia purba (beserta ciri-ciri) yang ditemukan di Indonesia
7. Peserta didik dapat menganalisis asal-usul kedatangan nenek moyang bangsa Indonesia
8. Peserta didik dapat memahami corak dan nilai kehidupan masyarakat pra-aksara serta pengaruhnya dalam terhadap lingkungan.



## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Laptop</li><li>⇒ Handphone</li><li>⇒ LCD (jika digunakan saat PTM)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Koneksi internet</li><li>⇒ Aplikasi <i>online meeting</i></li><li>⇒ Satu set soal beserta jawaban dan pembahasan sesuai dengan materi Masa Pra-aksara</li><li>⇒ Materi pelajaran Masa Pra-aksara dalam bentuk teks, gambar, audio, dan video yang bersumber dari blog, <i>website</i>, hingga YouTube</li><li>⇒ Papan permainan ular tangga digital yang dibuat menggunakan aplikasi presentasi <i>online</i> berbasis web: Google Slide</li><li>⇒ Aplikasi dadu digital berbasis web: <a href="https://diceapp.io">diceapp.io</a></li><li>⇒ <i>Add ons</i> peramban Google Chrome: Fullscreen Interactive Google Slide.</li></ul>

## Pembuatan Media:

1. Guru menyiapkan seperangkat soal dan pembahasan seputar materi Masa Pra-aksara
2. Guru menyiapkan gambar-gambar digital yang identik dengan permainan ular tangga seperti bidak, gambar ular, dan gambar tangga
3. Guru merancang templat papan permainan ular tangga digital menggunakan aplikasi presentasi Google Slide
4. Guru menambahkan soal beserta pembahasannya ke dalam templat tersebut
5. Guru menautkan *slide* papan permainan dengan tiap-tiap soal dan pembahasan materi Masa Pra-aksara
6. Media pembelajaran ular tangga digital siap untuk dimanfaatkan saat PJJ atau PTM.

## Penggunaan Media:

### **Persiapan sebelum bermain:**

1. Bagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok bermain (minimal ada 2 kelompok dan maksimal 4 kelompok)
2. Tentukan ketua masing-masing kelompok
3. Tentukan urutan melempar dadu untuk masing-masing kelompok.

### **Cara bermain:**

1. Setiap satu putaran, masing-masing kelompok memiliki kesempatan melempar dadu digital sebanyak satu kali. Kemudian bidak tiap kelompok dipindahkan sesuai hasil lemparan dadu.
2. Sebelum bidak menempati kotak (sesuai lemparan dadu), setiap kelompok harus menjawab pertanyaan. Jika jawaban tersebut salah, pemain harus kembali ke tempat semula. Jika benar, ia berhak menempati kotak itu.
3. Jika bidak berada di kotak bersymbol tangga, pemain harus naik.
4. Jika bidak berada di kotak bersymbol ular, ia harus turun.
5. Permainan berakhir apabila salah satu kelompok berhasil mencapai kotak bernomor 100.
6. Jika hingga waktu pembelajaran tersisa 15 menit dan belum ada kelompok yang berhasil mencapai kotak bernomor 100, penentuan pemenang berdasarkan pencapaian tertinggi salah satu kelompok.

Media ini mampu membuat pelajaran Sejarah menjadi tidak membosankan dan materi dapat disampaikan dengan lebih efektif. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* YouTube **Mochamad Handoko** atau kunjungi tautan <https://youtu.be/6PohGhzqV2I>

# Video Pembelajaran "Kimia Itu Asyik"

Isnania Poetry Octaviani

Video pembelajaran yang ditujukan untuk siswa Kelas 11 ini berformat *talking head* dengan durasi 10 menit. Materi disampaikan dengan diawali apersepsi tayangan mengenai reaksi di sekitar, seperti proses terbentuknya karat. Kemudian disajikan masalah nyata terkait faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi melalui ilustrasi teh manis.

MEMPERSEMBahkan

PROGRAM BELAJAR

## KIMIA ITU ASYIK

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

SETELAH MENYAKSIKAN TAYANGAN INI, SISWA DAPAT:

- MENGIDENTIFIKASI BEBERAPA REAKSI YANG TERJADI DISEKITAR KITA.
- MENJELASKAN PENGERTIAN LAJU REAKSI DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI LAJU REAKSI.
- MENJELASKAN TEORI TUMBUKAN PADA REAKSI KIMIA.

**1. LUAS PERMUKAAN**

Bandingkan luas permukaan kubus berikut

**2. SUHU**

**3. KATALIS**

**PERCOBAAN YANG DILAKUKAN TERHADAP 1 GRAM PITA MAGNESIUM DENGAN 25 ML LARUTAN ASAM KLORIDA SEBAGAI BERIKUT:**

NO	TEMPERATUR	WAKTU
1	25°C	100 s
2	35°C	100 s

**TERIMA KASIH TELAH MENONTON #CHEMISTRYISFUN**

Penyampaian materi pokok dengan bantuan animasi, percobaan, dan gambar ilustrasi dalam video ini bertujuan untuk memudahkan siswa memahami konsep materi. Sebagai penguatan, dalam video ini juga ditampilkan kesimpulan dan latihan soal HOTS (*High Order Thinking Skill*) pada bagian akhir.

### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Mengidentifikasi beberapa reaksi yang terjadi di sekitar kita
2. Menjelaskan pengertian laju reaksi dan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi
3. Menjelaskan Teori Tumbukan pada reaksi kimia.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan	
⇒ Laptop	⇒ Koneksi internet	⇒ Teh
⇒ <i>Handphone</i>	⇒ <i>Software video editing</i>	⇒ Gula pasir
⇒ Kamera	⇒ Naskah video pembelajaran	⇒ Gula batu
⇒ Tripod	⇒ Gelas	⇒ Minuman serbuk pereda panas dalam merek Adem Sari
⇒ Mikروفon	⇒ Sendok	⇒ Air putih (panas dan dingin)

### Pembuatan Media:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Membuat naskah video pembelajaran
3. Pengambilan gambar dan perekaman suara
4. *Editing* video
5. Finalisasi produk.

### Penggunaan Media:

1. Video pembelajaran dibagikan kepada para siswa melalui *Google Classroom*
2. Siswa mempelajari video tersebut
3. Siswa dan guru berdiskusi melalui *Google Meet*



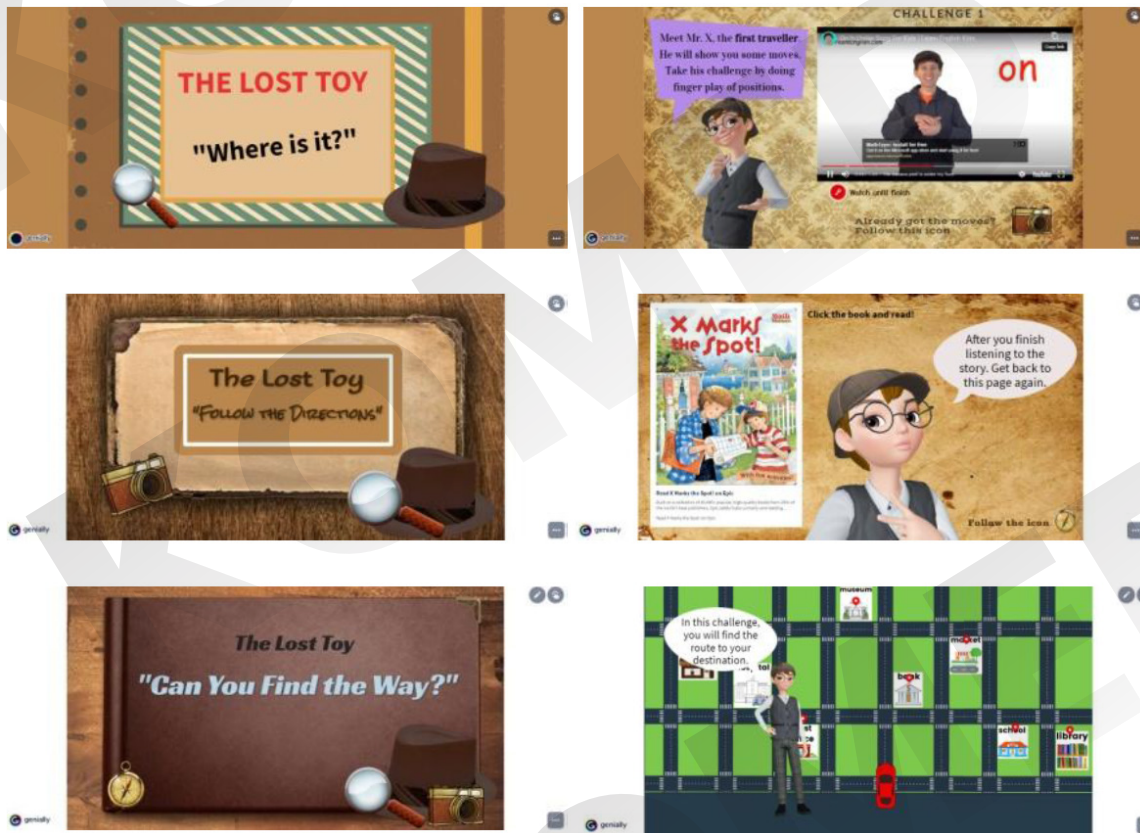
#### 4. Siswa mengerjakan kuis.

Seperti judulnya, video ini mampu membuat belajar Kimia menjadi lebih asyik, tetapi juga efektif. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* YouTube **Isnania Poetry Octaviani** atau kunjungi tautan <https://youtu.be/fmhj5yjJAoM>. Video pembelajaran dapat disimak melalui [https://youtu.be/wZY-fFS2e\\_I](https://youtu.be/wZY-fFS2e_I).

# The Lost Toy

Atik Dian Anggraeni

*The Lost Toy* adalah *role playing game* (RPG) yang dibuat untuk peserta didik Kelas TK B. Sesuai namanya, dalam *game* ini para siswa akan diajak bermain peran, yaitu sebagai Detektif Cilik Aci.



Media ini merupakan sebuah *game* interaktif yang dapat membantu anak-anak dalam mengenali arah, posisi, jalur, dan area suatu tempat atau benda. Permainan digital ini

dirancang dalam bentuk seri petualangan dan tantangan menarik yang harus diselesaikan oleh pemain.

### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat mengidentifikasi kepercayaan, agama, kedudukan, dan norma di tengah lingkungan keseharian
2. Siswa dapat memahami instruksi sederhana dan kalimat/perkataan khusus yang menggambarkan kepercayaan, agama, kedudukan, dan norma di tengah lingkungan keseharian.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gawai (laptop, komputer, atau <i>handphone</i> )	⇒ Koneksi internet ⇒ Aplikasi pembelajaran <i>online</i> : <i>Genially</i> ⇒ Materi untuk konten pembelajaran ⇒ Foto dan video yang terkait dengan materi pembelajaran

### Pembuatan Media:

1. Melakukan pendaftaran untuk dapat mengakses aplikasi *Genially* melalui laman <https://genial.ly/> menggunakan akun *email* masing-masing
2. Membuat alur cerita dengan merancangnya di *canvas/pages* yang sudah disediakan
3. Memasukkan karakter tokoh cerita sebagai pemberi petunjuk tentang alur dan problem yang akan dihadapi oleh pemain
4. Masukkan materi pembelajaran pada urutan *pages* yang diinginkan
5. Tambahkan foto, video, atau tautan materi yang berhubungan dengan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak
6. Buat kegiatan yang menarik dan interaktif menggunakan fitur-fitur yang ada

dan sudah tersedia pada panel kontrol sebelah kiri

7. Lakukan *preview* sebelum konten dipublikasikan kepada murid-murid
8. Berikan tugas pada setiap tantangan atau petualangan
9. Beri *reward* jika tugas tantangan dapat diselesaikan dengan baik
10. Setelah semua alur aktivitas dirancang, permainan siap digunakan.

#### Penggunaan Media:

1. Guru membagikan tautan *game* pembelajaran
2. Anak-anak dapat mengakses tautan tersebut pada gawai masing-masing (komputer, laptop, atau telepon pintar)
3. Anak-anak mulai memainkannya dengan pendampingan guru atau orang tua
4. Anak-anak memainkan secara berurutan setiap *page* yang dihadapi sebagai bentuk tantangan
5. Anak-anak wajib menyelesaikan semua tantangan pada ketiga seri permainan "*The Lost Toy*" sesuai dengan urutan serinya dan mengikuti petunjuk juga instruksi di dalamnya.

*Game* pembelajaran ini menggunakan aplikasi ramah pemakai—terutama untuk anak-anak—sehingga mudah digunakan oleh anak TK. Permainan digital ini juga disajikan dalam bentuk seri petualangan dan tantangan menarik yang harus diselesaikan oleh pemain. Karenanya anak-anak akan merasa bersemangat untuk menyelesaikannya. Selain itu, melalui *game* ini mereka akan belajar mengenal dan menggunakan kosakata yang berhubungan dengan materi pembelajaran dalam bahasa Inggris. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* YouTube **Atik Dian Anggraeni** atau kunjungi tautan <https://youtu.be/UHTZnlh8sxx>



# Aplikasi Alat Musik Tradisional Indonesia

## Thubany Amas

Aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional Indonesia ini berbasis *website*. Media ini akan membantu siswa Kelas SMP dan SMA untuk mengenal alat musik tradisional dari beberapa daerah di Indonesia.

**Saron Bali**  
by ajahwadaw

**Degung Sunda**  
by SIBstudent

**Gamelan Jawa: Bonang**  
by Deana\_Sc

**Slenthem Pelog**  
by SigantAllen

**Gamelan Saron Demung**  
by sawsanamthip

**Gamelan Lampung (Cethik)**  
by Darrell\_wp

### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat mengidentifikasi alat musik tradisional Indonesia
2. Siswa dapat membuat aplikasi alat musik tradisional Indonesia
3. Siswa dapat memainkan melodi atau iringan sebuah lagu pada aplikasi alat musik tradisional Indonesia yang telah dibuat.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/komputer/ <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet ⇒ Gambar alat musik tradisional yang ingin dibuat dalam format JPG atau PNG ⇒ <i>Website Scratch</i> : <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>

### Pembuatan Media:

1. Menyiapkan *handphone*/komputer/laptop.
2. Menyiapkan kuota dan mengecek jaringan internet.
3. Mengunduh foto alat musik tradisional Indonesia yang akan dibuat.
4. Sebelum siswa membuat aplikasi, guru menjelaskan mengenai tangga nada pentatonis yang digunakan pada masing-masing alat musik tradisional.
5. Membuka *website Scratch*.
6. Membuat akun di *website* tersebut.
7. Mulai membuat *project* sesuai dengan tutorial pada video yang dibagikan.
8. Setelah selesai, pembuat aplikasi membuka *email* yang didaftarkan pada saat membuat akun. Kemudian tekan tombol konfirmasi akun Scratch.
9. Setelah akun diverifikasi, pembuat aplikasi menekan tombol *share* pada *project*. Kemudian ia membagikan pranala kepada khalayak agar semua orang bisa menggunakan aplikasinya. Selain itu pembuat aplikasi juga dapat menyematkan aplikasi pada platform Google Site yang sudah dibagikan tahapannya di video tutorial.

## Penggunaan Media:

1. Pengguna membuka aplikasi alat musik tradisional yang telah dibuat. Aplikasi dapat diakses dengan membuka pranala aplikasi pada *website* Scratch atau dapat juga disematkan (*embed*) ke *Google Site*.
2. Aplikasi yang dibuat memuat tangga nada sesuai dengan interval nada pada alat musik sebenarnya sehingga terdengar pas atau mendekati suara aslinya.
3. Aplikasi yang dibuat dapat dimainkan dengan menekan kibor (*keyboard*) pada komputer/laptop atau menekan langsung bilah alat musik jika mengaksesnya dengan gawai layar sentuh.
4. Pengguna dapat memainkan melodi atau iringan lagu dengan jangkauan satu oktaf.
5. Guru membantu secara *annotate* via Zoom jika pembuat aplikasi mengalami kendala.
6. Guru mengawasi proses pembuatan dan pemakaian aplikasi.

Aplikasi dibuat dengan menggunakan *website coding* yang ditujukan untuk pendidikan secara gratis. Aplikasi dapat dibuat dengan mudah karena menggunakan *coding* sederhana.

Media pembelajaran ini dibuat karena selama ini Indonesia belum memiliki *website* khusus yang menyediakan aplikasi alat musik tradisional secara virtual. Karena itu jika ada yang ingin belajar akan mengalami kesulitan. Adapun aplikasi yang telah tersedia berbasis *APK/EXE/SWF* yang harus diunduh di Playstore atau Apple Store sehingga membutuhkan *storage* dan kurang praktis.

Selain itu, aplikasi berbasis *APK* sering kali tidak bisa diunduh di Android dan iPhone, melainkan hanya salah satunya saja. Hal ini menjadikan media pembelajaran berbasis *website* ini sebagai *pilot project* serta *pioneer* dalam membuat media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah dibuat dan disosialisasikan. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* YouTube Mading SIB (Sekolah Indonesia Bangkok) atau kunjungi tautan [https://www.youtube.com/watch?v=41OGc-z8\\_Is&t=1665s](https://www.youtube.com/watch?v=41OGc-z8_Is&t=1665s).

# Mengenal Buah

Nurlaila Fadillah



Media pembelajaran untuk siswa Taman Kanak-kanak (TK) ini memanfaatkan format permainan kuis, terdiri dari 10 kuis yang bertemakan tumbuhan dengan subtema buah-buahan. Pada setiap kuis, anak diminta untuk mengenal jenis buah sesuai namanya dan menyempurnakan nama buah yang hurufnya masih kosong. Setiap anak memiliki waktu 3 menit untuk menjawab 10 soal pada kuis ini.

## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Kemampuan mengenal bentuk dan jenis (perkembangan kognitif)
2. Kemampuan anak mengucapkan kosakata yang benar (perkembangan bahasa)
3. Kemampuan anak memilih buah (perkembangan motorik halus)
4. Kemampuan mengenal ciptaan Tuhan (perkembangan bahasa).

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/	⇒ Koneksi internet
⇒ komputer/ <i>handphone</i>	⇒ Gambar buah-buahan yang ingin dibuat dalam format JPG atau PNG
	⇒ Laman <i>website</i> dengan alamat: <a href="https://wordwall.net/id/resource/private/23523161">https://wordwall.net/id/resource/private/23523161</a>

## Pembuatan Media:

1. Buka *website* pada tautan di atas
2. Masuk menggunakan akun *Google* atau *Gmail* yang dimiliki
3. Pilih salah satu templat media pembelajaran digital yang diminati, kemudian pilih "*quiz*"
4. Edit konten
5. Pilih *thumbnail* "Menambahkan Pertanyaan", lalu masukan pertanyaan yang ingin dibuat
6. Pilih *thumbnail* "Selesai" yang ada di bagian kanan bawah
7. Jika ingin dibagikan ke peserta didik, pilih *thumbnail* "Bagikan", setelah itu salin tautan dan kirimkan pada anak-anak.

## Penggunaan Media:

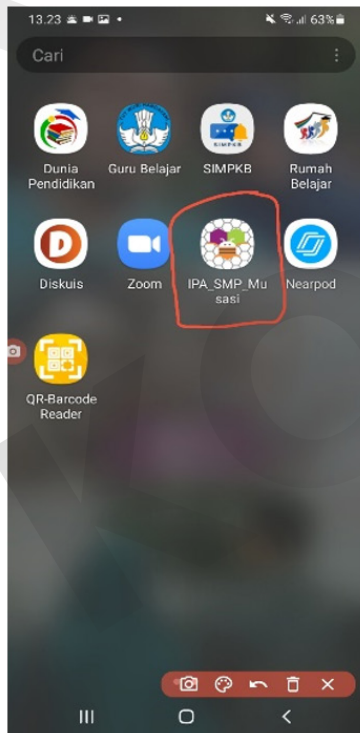
1. Klik tautan yang dibagikan oleh guru
2. Pastikan jaringan baik dan mempunyai paket data
3. Mulai kerjakan kuis dengan memilih salah satu jawaban yang diyakini benar
4. Setelah terpilih semua jawaban, pada bagian akhir akan terlihat berapa nilai yang diperoleh.
5. Media ini mampu membuat pengenalan buah menjadi menyenangkan karena

anak-anak tidak sadar sedang belajar dalam permainan yang mereka mainkan. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* YouTube Nurlaila Fadillah atau tautan <https://youtu.be/IC2uRdTRDfc>

# Aplikasi Pembelajaran IPA SMP MUSASI

Ratna Puspitasari

Siswa dapat mempelajari IPA di mana saja dan kapan saja dengan menginstal aplikasi IPA SMP MUSASI di gawai Android. Konten materi dapat disimak secara *offline* maupun *online* sehingga siswa bisa memiliki wawasan lebih luas tentang pembelajaran IPA saat di kelas. Selain itu, pada setiap materi terdapat tadabur ayat-ayat *kauniyah* dari Al-Qur'an sebagai landasan dasar ilmu sehingga siapa saja bisa menambah wawasan dan keimanan saat mempelajari IPA dengan aplikasi ini.

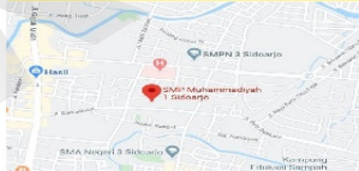




### Tentang SMP Musasi

Sekolah Muhammadiyah dengan pendekatan Multiple Intelligence dan Brain Based Learning, berdasarkan al-quran dan sunnah, berdasarkan Islam dan bertujuan mewujudkan generasi muda islam yang sesungguhnya

### Lokasi



SMP Musasi  
Surabaya  
Telp. 031-8921666  
Lokasi SMP Musasi  
IG. @musasijhs  
Youtube. musasi official tv

### Program Unggulan



### SEMESTER 1



KD 3.1  
Gerak pada Makhluk Hidup



KD 3.2  
Gerak pada Benda



KD 3.3  
Lisaha dan Pesawat Sederhana



KD 3.4  
Struktur Jaringan Tumbuhan



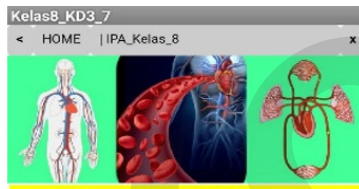
KD 3.5  
Sistem Pencernaan pada Manusia



KD 3.6  
Zat Aditif dan Adiktif



KD 3.7  
Sistem Peredaran Darah Manusia



### SISTEM PEREDARAN DARAH

#### Dalil

Q.S Ad-Dzariyat(51): 20 – 21

وفي الأرض آيات للموقنين وفي أنفسكم آيات أفلا تبصرون  
Dan di bumi itu terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang yakin. Dan (juga) pada dirimu sendiri. Maka apakah kamu tidak memperhatikan?

Tadabbur ayat:

Ayat Al-Qur'an tersebut mengajarkan bahwa terdapat tanda-tanda kebesaran Allah subhanahu wata'ala dalam diri manusia yang perlu dikaji lebih dalam salah-satunya adalah sistem peredaran darah pada manusia.

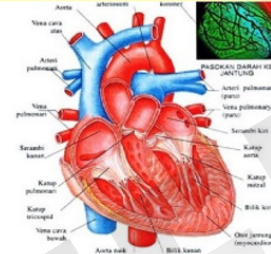
Ibn Al-Nafis Damishqui / Ibnu Nafis (Damaskus, Suriah 1210 – Kairo, Mesir 17 Desember 1288)  
Meneliti: bidang kedokteran (peredaran darah, paru-paru)

Kelas8\_KD3\_7 dalam tubuh manusia (pada 1242).  
• Penggambaran kontemporer proses ini telah bertahan hingga kini. Namun, Harvey (1628) dianggap pertama yang menemukannya.  
• Khususnya, ia merupakan orang pertama yang diketahui telah mendokumentasikan sirkuit paru-paru.  
• Secara besar-besaran karyanya tak tercatat sampai ditemukan di Berlin pada 1924. Dia lahir di Damaskus (kini wilayah Suriah) tahun 1210 dan meninggal di Kairo (kini wilayah Mesir), 17 Desember 1288 pada umur 77/78 tahun).

### Pokok Bahasan



### KEISTIMEWAAN JANTUNG



- Memiliki fungsi yang paling KUAT dan paling TEGAR dibanding organ tubuh yang lain
- Tidak pernah lalai atau lupa untuk mengerjakan fungsinya
- Tidak pernah mengeluh sama sekali
- Ia berdetak normal sebanyak 60 – 80 kali tiap menitnya
- Dalam 1 hari, jantung dapat memompa 8000 Liter
- Dapat mengalirkan ke seluruh pembuluh darah sepanjang 150 km

### PEREDARAN DARAH

Peredaran darah





## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Sesuai kompetensi dasar Kelas 8, yaitu: KD 3.1 - KD 3.11 di semester 1 dan 2.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/ komputer/ <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet ⇒ Situs MIT APP Inventor ⇒ Aplikasi MIT AI2 Companion

### Pembuatan Media:

1. Masuk *browser* Google dan akses MIT APP Inventor
2. *Create APP* dan masukkan akun Google
3. Membuat "*New Project*" dengan mengisi konten materi sesuai kebutuhan
4. Membuat tombol-tombol di dalam aplikasi dan diberi perintah untuk menghubungkan antarhalaman/*screen* yang ada di dalam aplikasi tersebut
5. Setelah konten materi terisi, selanjutnya tekan tombol "*Built*" untuk mentransfer aplikasi ke dalam HP Android
6. Pindai *QR Code* dengan aplikasi MIT AI2 Companion untuk mengunduh aplikasi yang telah dibuat
7. Pasang aplikasi dan siap dijalankan di dalam HP secara *offline* dan *online*.

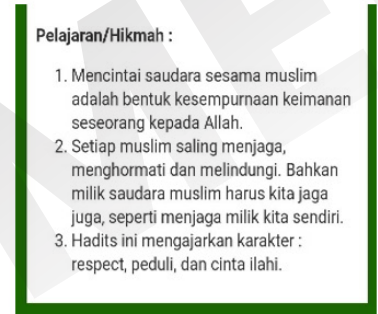
Aplikasi ini mampu menyampaikan materi dengan cara yang simple dan menyenangkan bagi para siswa. Proses pembuatan dan penggunaan media ini dapat disimak pada tautan <https://www.youtube.com/watch?v=vWsYhPENV4Q>.

Aplikasi IPA SMP Musasi juga bisa didapatkan melalui Google Drive pada tautan: <https://drive.google.com/file/d/11YHo6qIQ1GtGKpCeyYCwdK74VgX5yqhR/view?usp=sharing>.  
Gambaran umum mengenai aplikasi pembelajaran tersebut bisa disimak di *channel* Youtube **Ratna Bunda MAZA** pada tautan <https://www.youtube.com/watch?v=qaDxusdcj5s>.

# Al-Isyrun

Suhendri

Media ini berbentuk aplikasi yang bisa diunduh pada gawai Android melalui Playstore. Aplikasi Al-Isyrun juga dirancang tanpa iklan agar tidak mengganggu saat halaman demi halamannya dibuka.



### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Siswa mampu menghafal separuh *Hadits Arbain An-Nawawi* (20 hadis) dengan baik dan lancar, memahami kandungannya, serta bagaimana contohnya dalam keseharian.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/ komputer/ <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet ⇒ Naskah cerita komik ⇒ Komik ⇒ Teks hadis (dalam format Microsoft Word) ⇒ <i>Editing</i> dan <i>layout</i> gambar komik ⇒ Aplikasi Playstore

### Pembuatan Media:

1. Membuat rancangan cerita hadis berupa komik
2. Membuat komik yang rata-rata berisi 6 *frame*
3. Membuat *layout* gambar komik dengan pewarnaan
4. Memasukkan teks hadis dan terjemahan
5. Memproses pemasangan di Playstore.

### Penggunaan Media:

1. Unduh *AI-Isyrun* di Playstore menggunakan telepon pintar
2. Buka aplikasi *AI-Isyrun* yang telah diunduh
3. Pilih menu
4. Klik "Buka" pada hadis yang ingin dibaca
5. Tampilan halaman yang akan terbuka terdiri dari komik cerita, teks hadis, dan terjemahan, serta hikmah atau pelajaran dari hadis.

Media ini mampu membuat pembelajaran hadis menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Komik yang ditampilkan juga sangat membantu siswa untuk mengerti hikmah hadis. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada laman *channel* Youtube **Suhendri Abu Faqih** dengan tautan: <https://youtu.be/q9eAONFm7sY>.

# Media Pembelajaran Interaktif “Unsur Seni Rupa”

Rini Sri Lestari

Media Pembelajaran Interaktif ini berbentuk aplikasi yang dapat dioperasikan menggunakan perangkat Android. Aplikasi bernama “Unsur Seni Rupa” tersebut berisi materi video, gambar, dan teks tentang unsur-unsur seni rupa. Materi disajikan secara ringkas dan variatif, dengan tambahan ilustrasi gambar yang menarik. Siswa dapat mengaplikasikan media tersebut dengan cara mengunduh aplikasi pada perangkat Android mereka. Aplikasi tersebut juga dapat diakses berulang kali secara *offline*.

## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat memahami unsur-unsur seni rupa
2. Siswa dapat memilah unsur-unsur seni rupa
3. Siswa dapat menerapkan unsur-unsur seni rupa dalam pembuatan karya seni rupa.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/ komputer/ handphone	⇒ Koneksi internet ⇒ Software Smart Ap Creator (SAC) ⇒ Software Microsoft PowerPoint ⇒ Aset gambar ⇒ Aset video ⇒ Aset voice over ⇒ Aset materi/teks ⇒ Aset audio

### Pembuatan Media:

1. Menyiapkan perangkat yang telah dilengkapi *software* Smart App Creator
2. Membuat beberapa tombol (*button*) yang diperlukan menggunakan Microsoft PowerPoint
3. Menyiapkan semua aset materi berupa gambar, audio, video, teks, dan rancangan *voice over*
4. Membuat *storyboard* untuk membantu memudahkan proses *input* aset ke dalam *editing software*
5. Menyusun materi ke dalam *software* Smart App Creator sesuai *storyboard*
6. Ekspor hasil *output* dari *software* Smart App Creator ke dalam format "apk" (diberi nama "*Unsur Seni Rupa.apk*")
7. Bagikan hasil *output* aplikasi kepada siswa melalui Grup WhatsApp atau Google Classroom
8. Siswa mengunduh "*Unsur Seni Rupa.apk*" ke perangkat Android masing-masing
9. "*Unsur Seni Rupa.apk*" siap digunakan dan diakses oleh siswa kapan saja.

### Penggunaan Media:

1. Setelah siswa meng-*install* "*Unsur Seni Rupa.apk*", MPI dapat diakses oleh siswa secara *offline*.
2. Siswa membuka "*Unsur Seni Rupa.apk*". Pada halaman awal, terdapat beberapa tombol yang dapat diakses, antara lain:
  - a. Tombol musik *on/off*
  - b. Tombol informasi
  - c. Tombol *Home*
  - d. Tombol *Play*
  - e. Tombol *Exit*.
3. Menu ketika klik tombol *Play*:

a. Kompetensi

Menu "Kompetensi" berisi tentang kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan sasaran

b. Materi

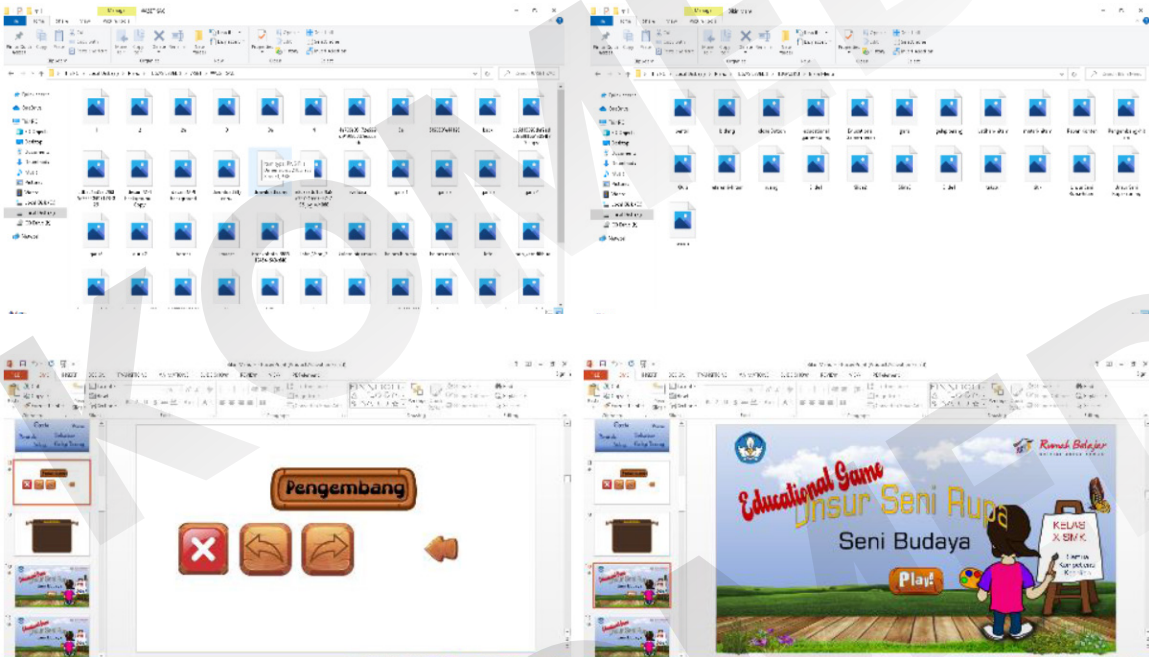
Menu "Materi" berisi tentang video materi unsur seni rupa, materi teks, dan gambar masing-masing unsur seni rupa

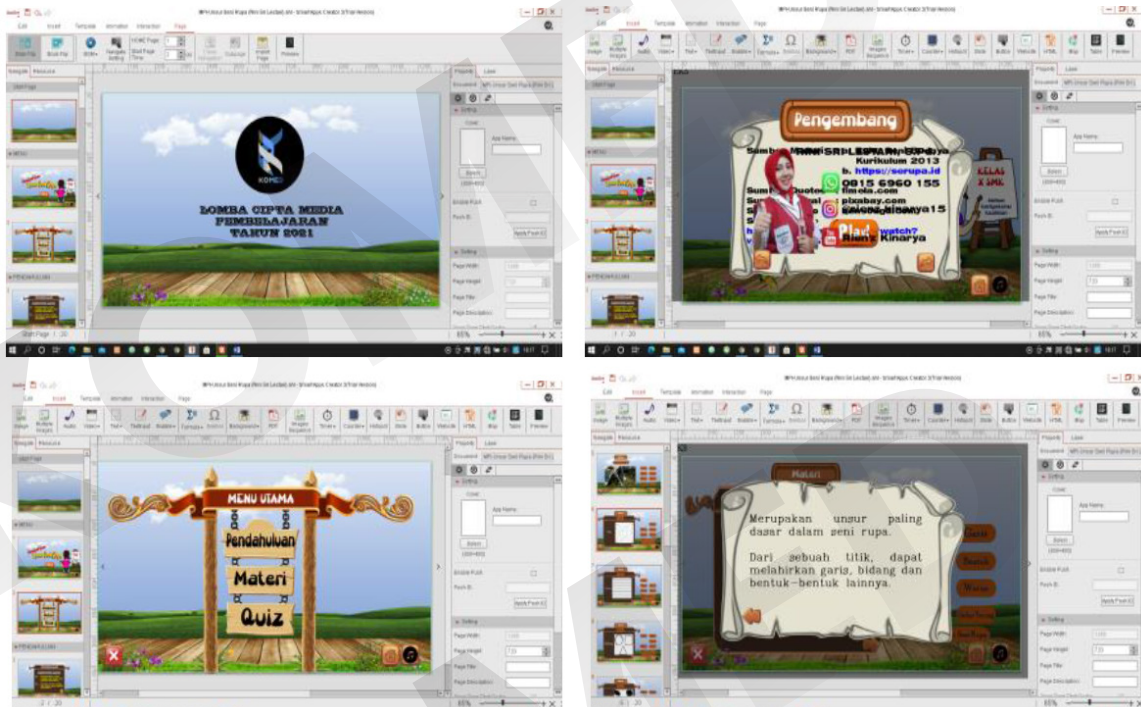
c. Quiz

Menu "Quiz" berisi lima soal evaluasi.

4. Siswa dapat memilih materi mana saja yang akan dipelajari, tidak harus berurutan dari awal. Siswa juga dapat mengerjakan soal evaluasi secara berulang-ulang sampai mendapatkan nilai maksimal.

**Sketsa Pembuatan Media:**





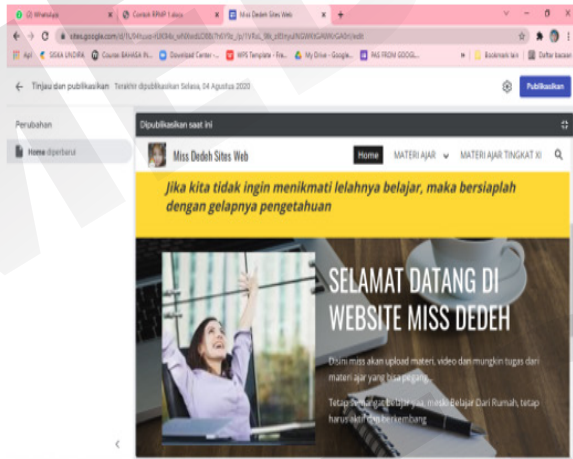
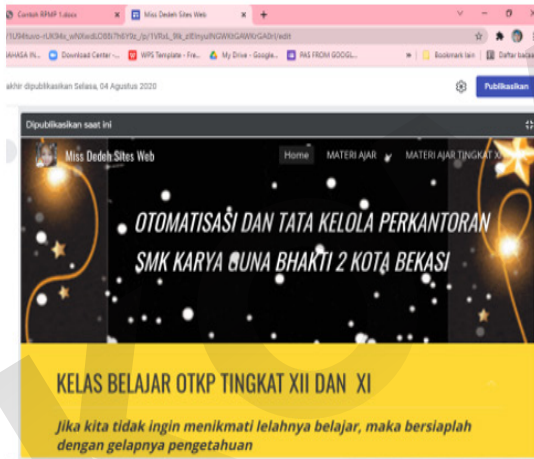
Media ini mampu membuat pembelajaran Seni Rupa menjadi lebih menyenangkan. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada laman *channel* Youtube **Rien'z Kinarya** dengan tautan: [https://youtu.be/2bolx\\_VRayw](https://youtu.be/2bolx_VRayw).



# Miss Dedeh Sites Web

Dedeh Afifah

*Miss Dedeh Sites Web* dibuat dengan sasaran peserta didik pada jenjang SMK. Setiap pengguna harus memiliki akun Gmail, serta memahami penggunaan Google Sites. Google Sites sendiri merupakan *website* sederhana yang dapat digunakan seperti ruang belajar kita. Dalam Google Sites kita bisa mengunggah video, *link* absensi, serta *file* berformat PDF atau PPT. Media ini bisa dibuka melalui gawai. Dengan pemanfaatan Google Sites, guru akan menguasai beberapa media, misalnya cara mengunggah video ke YouTube, cara merekam penjelasan materi, dan cara membuat animasi menarik.



Miss Dedeh Afifah

Semua perubahan disimpan di Drive

tetap harus aktif dan berkembang

Materi OTKP Tingkat XII SMK ...  
kompetensi dasar OTK Sarana dan Prasarana  
Klik untuk mengedit teks

VIDEO INTERIOR KANTOR  
PENJELASAJ MATERI DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO YANG MENAMPILKAN MATERI TENTANG INTERIOR KANTOR

forms.gle/Gbwno5BMrHP4K8Lc8

PRESENSI TINGKAT XI

Sisipkan Halaman Tema

Kotak teks Gambar

Sematkan Drive

Tata letak

Miss Dedeh Afifah

Semua perubahan disimpan di Drive

forms.gle/Gbwno5BMrHP4K8Lc8

PRESENSI TINGKAT XII

PENGENALAN KOMPETENSI ...  
GAMBARAN TENTANG KOMPETENSI DASAR KEHUMASAN  
Klik untuk mengedit teks

Praktek Khalayak Umum tenta...  
SALAH SATU CONTOH PRAKTEK MATERI HUMAS KOMPETENSI DASAR 3  
Klik untuk mengedit teks

Sisipkan Halaman Tema

Kotak teks Gambar

Sematkan Drive

Tata letak

### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

- Siswa memahami materi yang akan mereka pelajari selama satu tahun ke depan
- Siswa mengetahui interior kantor yang digunakan oleh perusahaan
- Siswa mampu menerapkan materi dalam kehidupan sehari-hari.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
☞ Laptop/ komputer/ <i>handphone</i>	☞ Koneksi internet ☞ Materi dalam bentuk video atau <i>slideshow</i> yang sudah disiapkan

### Pembuatan Media:

1. Masuk ke laman Google.
2. Ketik "Google Sites" pada *browser*, kemudian *log in*.
3. Daftar menggunakan alamat *email*.
4. Akan ada beberapa pilihan templat yang bisa dipilih. Dapat juga memilih templat *blank* sebagai langkah awal untuk mendesain sesuai keinginan.
5. Menentukan judul awal di tampilan utama (beranda). Contoh pada media saya, judulnya "Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK Karya Guna Bhakti 2 Kota Bekasi". Judul tersebut saya pilih karena ingin memperkenalkan Jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran serta nama sekolah.
6. Berdasarkan tampilan yang dibuat, dapat juga menyejajarkan antara materi dengan video.
7. Di akhir tampilan, tautan presensi bisa diunggah untuk memantau apakah siswa mempelajari materi yang diberikan.

### Penggunaan Media:

Ketika siswa membuka *Google Sites Miss Dedeh Sites Web*, mereka akan melihat tampilan *website* dengan animasi bergerak. Kemudian mereka juga bisa melihat tampilan

video penjelasan tentang interior kantor yang saya rekam dengan menggunakan Zoom.

Selanjutnya siswa mengerjakan tugas yang sudah saya sediakan. Mereka harus membuka tautan presensi terlebih dahulu dan mengisinya sebagai bukti telah menyimak materi. Kemudian tugas yang sudah dikerjakan harus diunggah juga pada Google Sites. *Miss Dedeh Sites Web* ini bisa dibuka berulang-ulang.

Google Sites ini bisa digunakan secara daring atau luring. Jika luring, guru bisa mewajibkan siswa membawa gawai dan menggunakan *wifi* sekolah. Guru juga bisa menampilkan *sites*-nya melalui laptop yang diproyeksikan ke papan tulis. Dengan begitu ada tampilan berbeda di dalam kelas. Keuntungan dengan pembelajaran luring guru bisa memantau siswa menyimak dengan sungguh-sungguh atau tidak.

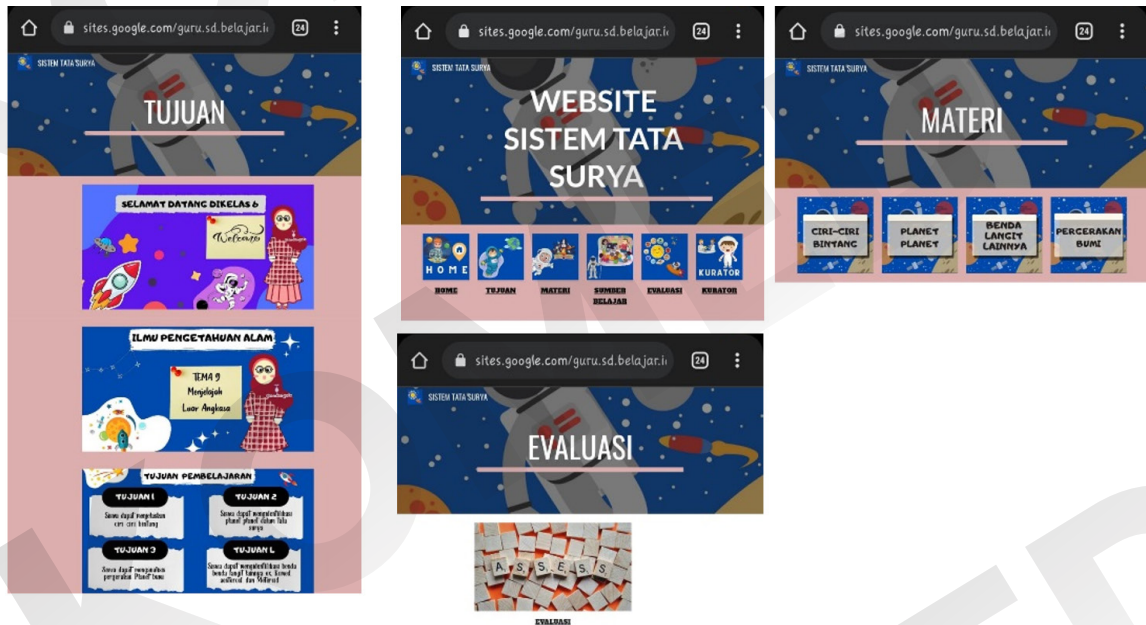
Jika proses pembelajaran diselenggarakan secara daring, guru dapat menggunakan presensi pada fitur yang ada pada Google Sites. Kemudian siswa diwajibkan mengunggah tugas. Hal tersebut juga bisa digunakan untuk memantau pembelajaran dalam sistem daring.

Kesimpulannya, media ini bisa digunakan dalam berbagai situasi. Media ini pun bisa menjadi solusi bagi rekan-rekan guru yang sibuk mengikuti diklat di luar sekolah. Aplikasi *Google Sites Miss Dedeh Sites Web* dapat diakses pada tautan berikut <https://sites.google.com/view/missdedeh/home>.

# Website Sistem Tata Surya

Endang Susilowati

Media digital ini dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas 6 SD. Media ini memanfaatkan aplikasi Google Sites. Seperti namanya, media ini menjadi alat bantu siswa dalam memahami sistem tata surya. Website Sistem Tata Surya ini akan menampilkan informasi tentang tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, serta evaluasi dalam bentuk game.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri bintang
2. Siswa dapat mengidentifikasi planet-planet dalam tata surya
3. Siswa dapat menganalisis pergerakan planet bumi
4. Siswa dapat mengidentifikasi benda langit lainnya.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/ komputer/ <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet ⇒ Aplikasi Canva ( <a href="https://www.canva.com/id">https://www.canva.com/id</a> ) ⇒ Aplikasi Google Site ( <a href="https://sites.google.com/">https://sites.google.com/</a> ) ⇒ Aplikasi YouTube ⇒ Situs Rumah Belajar

## Pembuatan Media:

1. Masuk ke situs <https://sites.google.com/>
2. *Log in* dengan dengan akun Google
3. Jelajahi Google Site
4. Masuk ke Canva <https://www.canva.com/id> untuk membuat desain Google Site semakin menarik
5. *Publish* Google Site
6. Bagikan tautan ke siswa.
7. Penggunaan Media:
8. Siswa membuka gawai
9. Guru menginfokan tautan yang akan dibuka sebagai media pembelajaran
10. Siswa membuka tautan
11. Siswa menjelajah dari *website* yang diinfokan guru.

Dengan bantuan media digital ini siswa dapat belajar secara mandiri dan terstruktur. *Website* ini juga dapat diakses siswa kapan dan di mana saja. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada laman *channel* YouTube **Endang Susilawati** dengan tautan <https://www.youtube.com/watch?v=7juv8gs7tMY>. Sementara Google Sites *Website* Sistem Tata Surya dapat diakses melalui tautan berikut <https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/sistemtatasurya/sistem-tata-surya>.

# Bamboozle

Gilang Rayhan Ramadhan Hidayat

Bamboozle dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas 10 IPS. Media pembelajaran ini berbasis digital, disajikan dalam format *game* atau kuis interaktif.

Team 1	Team 2
45	50

1	2	3	4
5	6	7	8

Bamboozle

On|



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Peserta didik dapat memahami tindakan dan interaksi sosial dalam masyarakat.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/ komputer/ <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet
	⇒ Soal dan jawaban
	⇒ Gambar tertentu

## Pembuatan Media:

1. Masuk ke mesin pencari kemudian tulis [bamboozle.com](http://bamboozle.com).
2. Tekan "Enter", kemudian akan muncul halaman *log in*.
3. Tekan tombol "Log in" setelah memasukkan akun Gmail. Bisa juga masuk dengan akun Facebook atau aplikasi lain yang tersedia.
4. Setelah *log in*, masuk ke beranda, lalu pilih fitur *games*.
5. Buat permainan baru, kemudian buatlah soal dan jawaban sebanyak yang diinginkan.
6. Setelah selesai simpan dan buka fitur "Perpustakaan Saya".
7. Pada menu tersebut akan ada daftar permainan yang kita buat sebelumnya. Jika ingin mulai memainkan permainan tekan tombol "Play".

## Penggunaan Media:

1. Tekan tombol "Play", lalu akan muncul pilihan permainan untuk berapa kelompok. Akun gratis hanya dibatasi hingga empat kelompok.
2. Pilih bentuk permainan, apakah kuis biasa atau kuis dengan *power ups*. Pilih salah satu di antara keduanya, lalu tekan "Play".
3. Akan muncul nama tim dengan skor dan angka yang berisi soal serta bonus, biasanya terdiri dari 1–12 atau 1–16 kotak angka.
4. Setiap tim memilih salah satu angka dan menjawab pertanyaan di balik angka






tersebut sampai selesai.

5. Tim yang mengumpulkan poin terbanyak merekalah yang keluar sebagai pemenang.
  6. Permainan selesai.
- 

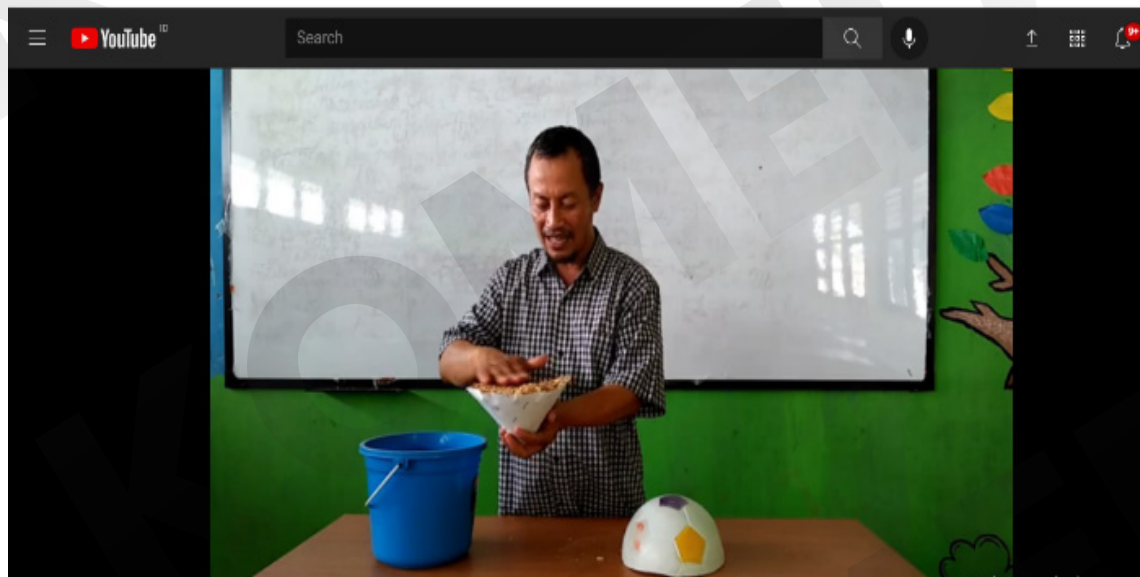
Media pembelajaran ini cocok digunakan pada sesi akhir pembelajaran sebagai *alternative post test*. Dengan bantuan media ini, evaluasi pembelajaran pun menjadi menyenangkan. Proses pembuatan dan penggunaan media dapat disimak pada *channel* Youtube **GRID** dengan tautan <https://youtu.be/3ymR789C1MQ>.

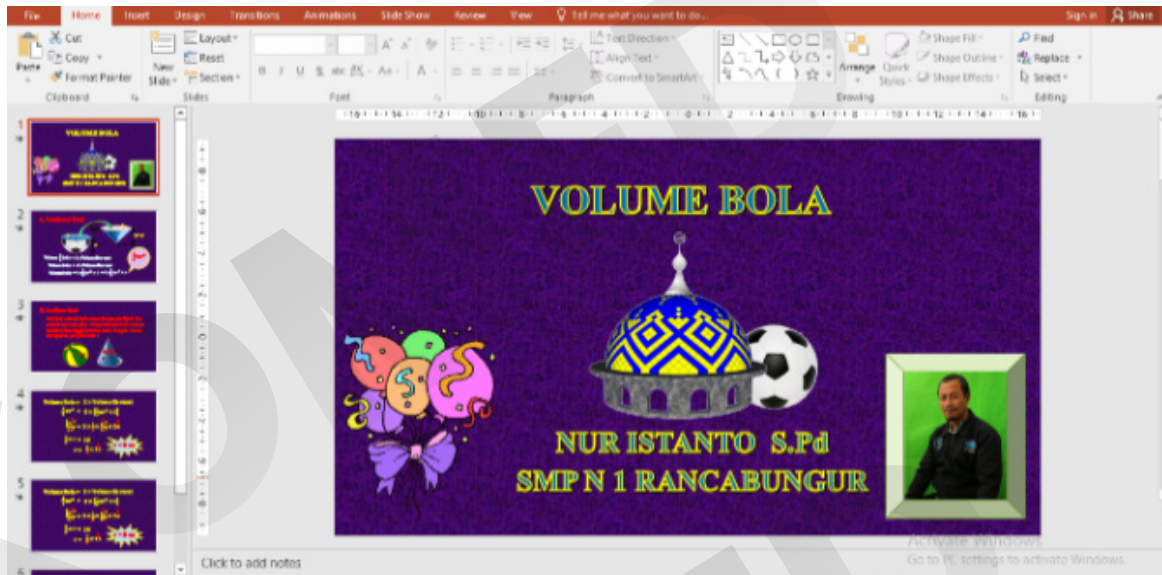


# Video Pembelajaran Volume Bola

Nur Istanto

Media pembelajaran berbasis digital ini dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas 9. Media berupa video pembelajaran ini memiliki durasi 8 menit 37 detik. Video tersebut berisi praktik untuk menentukan rumus volume bola dengan melakukan perbandingan volume  $\frac{1}{2}$  bola dan volume kerucut. Harapannya, siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami konsep volume bola dengan hadirnya video pembelajaran ini.





### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Siswa mampu mengidentifikasi rumus volume bola.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer</li> <li>• Handphone</li> <li>• Gunting</li> <li>• Selotip</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koneksi internet</li> <li>• Software Microsoft PowerPoint</li> <li>• Aplikasi Bandicam</li> <li>• Aplikasi Wondershare Filmora 10</li> <li>• Bola plastik bekas (yang sudah dis-obek)</li> <li>• Kalender bekas</li> <li>• Serbuk kayu</li> </ul>

### Pembuatan Media:

- Membuat desain *slideshow* menggunakan Microsoft PowerPoint

- Melakukan perekaman gambar maupun suara pada *slideshow* PowerPoint tersebut menggunakan aplikasi Bandicam
- Melakukan pengambilan gambar dan suara saat melakukan praktik volume bola dengan menggunakan *handphone*
- Menggabungkan rekaman PowerPoint dan video praktik serta *editing* dengan aplikasi Wondershare Filmora 10.

### Penggunaan Media:

- Jika pembelajaran dilaksanakan secara daring, guru membagikan video pembelajaran kepada siswa menggunakan aplikasi *GCR (Google Classroom)*.
- Jika pembelajaran dilakukan di dalam kelas secara luring, video bisa ditayangkan menggunakan LCD proyektor. Siswa juga dapat mengikuti praktik seperti yang ada pada tayangan video secara langsung.

Video pembelajaran ini membuat pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik. Para siswa juga dapat belajar volume bangun ruang (terutama bola dan kerucut) dengan cara yang lebih konkret sehingga lebih mudah memahaminya.

# MPI PaPan

Tintin Sumarni

MPI PaPan (Paham Pantun) ini dibuat dengan sasaran peserta didik Kelas 5 SD. Media pembelajaran ini akan membantu para peserta didik untuk memahami ciri-ciri pantun dan amanat pantun. Media ini disajikan dalam format interaktif (adanya tombol navigasi) dan dilengkapi kuis interaktif yang menarik. Peserta didik dapat mempelajari materi sesuai kebutuhan, waktu, dan tempat.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri pantun
2. Peserta didik dapat menentukan amanat pantun.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop/ komputer	⇒ Koneksi internet ⇒ Materi, soal, dan jawaban ⇒ Gambar pendukung ⇒ <i>Software Smart Apps Creator (SAC)</i>

### Pembuatan Media:

1. *Install software* Smart Apps Creator (SAC) pada laptop atau komputer
2. Setelah terpasang, buka *software* SAC, lalu masukkan file materi yang sudah disiapkan (dapat berbentuk salindia PowerPoint, gambar, atau bentuk lain yang sesuai)
3. Atur dan sesuaikan aset yang dipasang sesuai keinginan
4. Lengkapi dengan suara (narasi) yang memberikan penjelasan secara audio.

### Penggunaan Media:

5. Bagikan tautan aplikasi kepada siswa
6. Minta siswa untuk membuka aplikasi MPI PaPan yang sudah diunduh
7. Pada halaman awal, akan muncul pilihan menu, yaitu, sasaran pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, referensi, dan pengembang
8. Selanjutnya siswa dapat memilih sendiri akan memulai belajar dari materi mana.

Media ini mampu membuat siswa lebih bersemangat belajar pantun. Cara penggunaan media ini dapat disimak melalui *channel* YouTube **Tinsu\_BelajarSeru** atau pada tautan <https://youtu.be/atyVQGI+PN4>. Sementara MPI PaPan dapat digunakan dengan membuka aplikasi pada tautan berikut ini:

<https://drive.google.com/open?id=1AZiDNrykeCYZPUyxDPWp-Y4vOGu-IWGp>

atau dengan memindai *QR Code* di samping.



# Video Pembelajaran Zat Tunggal dan Zat Campuran

Ii Wartini

Media pembelajaran ini memanfaatkan video sebagai sarana belajar siswa. Video ini dibuat untuk membantu para siswa Kelas 5 SD memahami materi zat tunggal dan zat campuran pada pelajaran IPA.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Peserta didik dapat memahami apa yang dimaksud dengan zat tunggal
2. Peserta didik dapat memahami apa yang dimaksud dengan zat campuran.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop, komputer, atau <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet
⇒ Kamera	⇒ Materi
⇒ Tripod	⇒ Naskah narasi
	⇒ Gambar tertentu
	⇒ <i>Software video editing</i>

## Pembuatan Media:

1. Siapkan materi yang akan disampaikan dalam video
2. Siapkan naskah narasi video pembelajaran
3. Siapkan *storyboard* video
4. Lakukan perekaman video menggunakan kamera dan tripod.
5. Edit materi video yang sudah direkam dengan menggunakan *software video editing* agar video bisa lebih menarik dan interaktif
6. Tambahkan beberapa efek yang menarik agar siswa bisa lebih fokus menyimak materi
7. Unggah video yang telah selesai ke YouTube.

## Penggunaan Media:

1. Bagikan tautan video kepada siswa
2. Minta siswa untuk membuka video melalui tautan yang dibagikan
3. Minta siswa untuk menyimak materi yang disampaikan melalui video dan melakukan eksperimen seperti yang sudah dicontohkan dalam video tersebut.

Media ini mampu materi Zat Tunggal dan Zat Campuran lebih menarik dan konkret sehingga para siswa pun lebih mudah memahami materi tersebut. Media pembelajaran ini dapat disimak cara penggunaannya melalui *channel* YouTube **DIARY DISEKOLAH** pada tautan berikut <https://youtu.be/N-Xx-IIgJr0>.



# LOH!

Riza Hary Agustin

Media ini digunakan untuk membantu para siswa Kelas 7 memahami materi Operasi Himpunan dalam pelajaran Matematika. LOH! sendiri merupakan kepanjangan dari Lintasan Operasi Himpunan. Media berupa *game* interaktif ini berisi rangkuman materi dan empat lintasan yang berisi permasalahan terkait materi Operasi Himpunan. Musik pengiring dan narasi penjelasan materi telah disediakan dalam media ini. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan evaluasi hasil belajar disertai skornya. Soal-soal yang dipilih pun kontekstual dengan tingkat kesulitan beragam, yaitu, dari level 1, 2, dan 3.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Siswa mampu menyelesaikan masalah kontekstual terkait operasi himpunan.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Laptop atau <i>handphone</i>	⇒ Koneksi internet
	⇒ Aplikasi Smart Apps Creator ( <i>trial version</i> )
	⇒ Software Google Drive

## Pembuatan Media:

1. Perencanaan:
  - a. Menetapkan empat lintasan, di mana lintasan terakhir untuk evaluasi hasil belajar disertai skor
  - b. Menyusun materi dan video penjelasan (narasi) materi
  - c. Menentukan musik pengiring (*background*)
  - d. Menyusun informasi tentang *game* dan penjelasannya secara singkat.
2. Pembuatan:
  - a. Mengakses Smart Apps Creator *trial version*
  - b. Membuat soal-soal level 1, 2, dan 3 sesuai dengan alur lintasan
  - c. Mencari gambar-gambar dan musik pengiring yang dapat diunduh secara gratis
  - d. Menyusun visualisasi media.
3. Pembagian Akses Media:
  - a. Mengekspor media ke HTML 5
  - b. Mengunggah *folder* media ke Google Drive kemudian bagikan tautannya
  - c. Mengunjungi *drv.tw* dan menjadikan Google Drive tersebut sebagai *host*
  - d. Menyalin tautan media dan menyampaikannya kepada para siswa melalui Google Classroom
  - e. *Game* interaktif LOH! siap digunakan secara *online*.

## Penggunaan Media:

1. Menyalin tautan media yang disediakan pada Google Classroom dan meletakkannya pada kolom pencarian di mesin pencari (*browser*).
2. Para siswa dapat menekan tombol Perpustakaan Keliling jika ingin mengetahui materi singkat untuk mengerjakan *game*.
3. Siswa memilih tanda "I" jika ingin mengetahui informasi mengenai media dan cara mengoperasikannya.
4. Siswa memilih tanda panah ">>" jika ingin langsung memainkan *game* dan masuk ke Lintasan 1.
5. Siswa dapat melanjutkan ke lintasan berikutnya jika telah melewati semua tantangan pada setiap lintasan. Terdapat empat lintasan pada media ini, yaitu:
  - a. Lintasan 1: berisi soal-soal Level 1 tentang operasi himpunan tanpa skor
  - b. Lintasan 2: berisi soal-soal Level 2 tentang operasi himpunan tanpa skor
  - c. Lintasan 3: berisi soal-soal Level 3 tentang operasi himpunan tanpa skor
  - d. Lintasan 4: berisi soal-soal evaluasi disertai nilai dan sertifikat pengerjaan.

Media ini dapat membantu para siswa mempelajari materi Operasi Himpunan dengan mudah dan menyenangkan. Mereka pun tidak merasa sedang belajar karena materi disajikan dengan permainan yang menarik. Proses pembuatan media ini dapat disimak pada *channel* YouTube Riza Hary Agustin atau dengan mengunjungi tautan berikut: <https://youtu.be/UfpmrRRxWKQ>.

## BAB 2

# BELAJAR ASYIK DI RUANG KELAS (ANTOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN NONDIGITAL)



# OMAH OMHARI (Omnivora HerbivorA kaRnIvora)

Aldita, S.Psi

Media ini berupa papan berbentuk omah (rumah) dilengkapi dengan mini zoo (kebun binatang), taman dan mainan (ayunan). Nama media ini diambil dari kata Omnivora Herbivora dan Karnivora, ditujukan untuk kelas III (Tiga) Sekolah Dasar dengan muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Media **OMAH OMHARI (Omnivora HerbivorA kaRnIvora)** ini merupakan salah satu media yang mudah digunakan, ramah anak, ekonomis, menarik dan menyenangkan sebagai salah satu solusi supaya anak mudah mengenali, menyebutkan dan mengidentifikasi binatang sesuai jenis makanannya. Seperti sapi, kerbau, kera, orang hutan, angsa, kucing dan harimau serta binatang lainnya. Disajikan dengan warna pendukung yang mencolok. Menurut Jean Piaget, anak sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan operasional konkret.

Media ini dibuat dengan menggunakan prinsip 3R (*Reduce-Reuse-Recycle*). Alasan mengapa media ini dibuat seperti **maket mini zoo** karena dunia anak merupakan dunia bermain. Melihat Omah OMHARI ini mereka serasa diajak jalan-jalan ke kebun binatang. Berimajinasi ke sana dan tentunya, mampu menggali pengalaman mereka dengan mudah. Mereka pun mudah untuk menceritakan kembali pengalaman yang pernah didapatkannya. Gambar binatang tersebut juga sudah familiar bagi anak-anak bahkan ada bagian dari binatang peliharaan mereka di rumah (kelinci, kucing).

Jadi, kami mencoba menghadirkan suasana belajar yang *fun* dan *support*, terlebih anak masih dalam tahap perkembangan operasional konkret. Dengan media ini, anak akan tertarik dan senang karena media bisa dilihat, dipegang, ada wujud bendanya. Selain itu mereka akan mengeksplorasi lingkungan sekitar.



### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

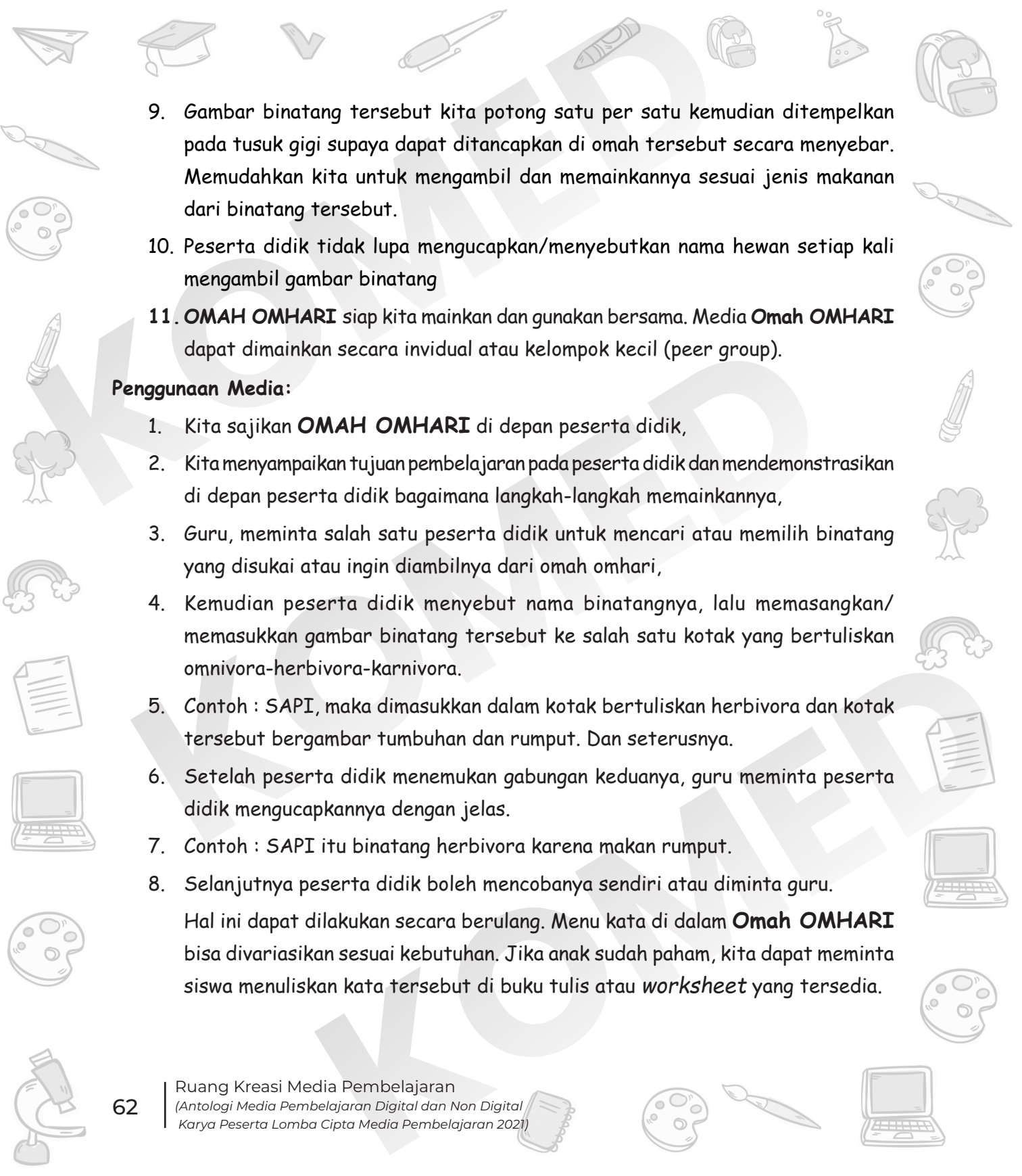
1. Siswa dapat menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Siswa dapat menggolongkan hewan berdasarkan tempat hidupnya.
3. Siswa dapat membaca dan mengucapkan kata-kata sederhana tersebut dengan jelas dan benar
4. Sebagai media terapi bagi siswa *speech delay* dan tuna rungu

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
➤ Gunting	➤ Kardus bekas
➤ Spidol besar	➤ Kertas lipat berwarna-warni mencolok
➤ Lem bakar dan lem kertas	➤ Kertas payung/kertas kado
➤ Penggaris	➤ Tusuk gigi
	➤ Selotip bening kecil
	➤ Gambar hewan dan makanannya (diprint)

## Pembuatan Media:

1. Memilih pola/desain rumah yang kita inginkan, yang kita anggap mudah
2. Memilih kardus berbentuk segiempat, dengan ukuran sedang atau sesuai kebutuhan.
3. Kardus kita bungkus dengan kertas payung secara rapi.
4. Kita siapkan desain rumah yang kita pilih, dicetak, diambil bagian atap, dinding untuk mempercantik bentuk *omah*-nya. Lalu kita tempel di bagian atap dan dinding.
5. Kita ambil kardus yang lain untuk membuat *omah*-nya, kemudian ambil kertas lipat untuk membuat bentuk daun dan bunga.
6. Selanjutnya, kita ambil 2 bungkus bekas pasta gigi, tiap satu bungkus dipotong menjadi 2 bagian, kemudian kita bungkus rapi dengan kertas lipat, warna sesuai selera kita. Lalu kita pasang di depan kardus utama bentuk omah. Sudah ditulisi omnivora-herbivora dan karnivora.
7. Di atas kotak kecil yang terbuat dari bungkus pasta gigi tersebut kita tempelkan gambar jenis makanannya (3 jenis).
8. Kita hias bentuk omah tersebut supaya semakin menarik, bisa tambahkan ornamen lampu-lampuan, tiang listrik, ayunan, pintu gerbang dari kardus bekas juga.

- 
9. Gambar binatang tersebut kita potong satu per satu kemudian ditempelkan pada tusuk gigi supaya dapat ditancapkan di omah tersebut secara menyebar. Memudahkan kita untuk mengambil dan memainkannya sesuai jenis makanan dari binatang tersebut.
  10. Peserta didik tidak lupa mengucapkan/menyebutkan nama hewan setiap kali mengambil gambar binatang
  11. **OMAH OMHARI** siap kita mainkan dan gunakan bersama. Media **Omah OMHARI** dapat dimainkan secara individual atau kelompok kecil (peer group).

#### Penggunaan Media:

1. Kita sajikan **OMAH OMHARI** di depan peserta didik,
2. Kita menyampaikan tujuan pembelajaran pada peserta didik dan mendemonstrasikan di depan peserta didik bagaimana langkah-langkah memainkannya,
3. Guru, meminta salah satu peserta didik untuk mencari atau memilih binatang yang disukai atau ingin diambalnya dari omah omhari,
4. Kemudian peserta didik menyebut nama binatangnya, lalu memasangkan/ memasukkan gambar binatang tersebut ke salah satu kotak yang bertuliskan omnivora-herbivora-karnivora.
5. Contoh : SAPI, maka dimasukkan dalam kotak bertuliskan herbivora dan kotak tersebut bergambar tumbuhan dan rumput. Dan seterusnya.
6. Setelah peserta didik menemukan gabungannya, guru meminta peserta didik mengucapkannya dengan jelas.
7. Contoh : SAPI itu binatang herbivora karena makan rumput.
8. Selanjutnya peserta didik boleh mencobanya sendiri atau diminta guru.

Hal ini dapat dilakukan secara berulang. Menu kata di dalam **Omah OMHARI** bisa divariasikan sesuai kebutuhan. Jika anak sudah paham, kita dapat meminta siswa menuliskan kata tersebut di buku tulis atau *worksheet* yang tersedia.



Selama saya mengaplikasikan media OMAH OMHARI, anak-anak menjadi senang, menjadi semangat belajar dan memiliki rentang perhatian lebih tinggi. Ternyata, tidaklah sulit menanamkan pada siswa bahwa belajar itu asyik dan mudah, terlebih pada siswa ABK dengan *speech delay*, tuna rungu dan hambatan membaca dan gangguan pemusatan perhatian. Video OMAH OMHARI dapat dilihat di <https://www.youtube.com/watch?v=bFUW8KIjvTU>



KOMMED

# Kartu Pengeja

Anas Basaruddin, S.Sos.

Media Kartu Pengeja adalah media sederhana yang ditujukan untuk anak kelas I (Satu) Sekolah Dasar. Media ini berupa kartu yang terbuat dari kardus bekas atau kertas yang agak tebal (karton atau lainnya). Satu sisi kartu berisi gambar sedang sisi yang lain berisi susunan huruf dari kata nama benda/gambar di sisi yang lain.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

Siswa mampu melafalkan bunyi vokal dan konsonan dari suatu benda sesuai urutan huruf dengan benar tanpa melihat huruf-hurufnya.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Kardus bekas
⇒ Spidol besar	⇒ Gambar, bisa mengunduh dari internet atau dari sumber lainnya seperti majalah, koran, kalender bekas dan lainnya
	⇒ Lem

## Pembuatan Media:

1. Kardus bekas dipotong untuk membuat kartu. Adapun ukuran kartu sesuai kebutuhan.
2. Gambar disiapkan sesuai kebutuhan. Dikarenakan media ini untuk kelas 1 yang sedang belajar membaca maka gambar yang dibutuhkan adalah gambar yang mempunyai susunan suku kata yang sederhana. Misal: mata, kaki, jari, sapi, topi dsb.
3. Gambar yang sudah siap ditempel di salah satu sisi kartu
4. Sisi yang lain dari kartu ditulis dengan nama benda atau gambar yang tertempel di sisi lain dari kartu tersebut

## Penggunaan Media:

### Cara pertama:

1. Guru menyiapkan kumpulan kartu pengeja yang sudah dibuat. Jumlahnya sesuai kebutuhan
2. Guru menunjukkan kartu yang sisinya bergambar kepada siswa
3. Siswa menebak benda atau gambar tersebut dan mengurai huruf-huruf dari kosakata nama benda tersebut atau mengejanya dengan benar sesuai urutan huruf-hurufnya. Misal gambar sapi, maka siswa harus mengeja tanpa melihat susunan huruf dari nama benda/gambar tersebut dengan urutan yang benar,

S - A - P - I. Tidak boleh dibolak-balik

**Cara kedua:**

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok bisa terdiri 2 - 4 siswa
2. Setiap anggota kelompok mendapatkan kartu dengan jumlah yang sama
3. Permainan dimulai dengan menunjuk salah satu sebagai pemain pertama
4. Pemain pertama menunjukkan kartu yang berisi gambar kepada pemain kedua. Pemain kedua harus meneja dengan benar.
5. Bila jawaban benar, maka kartu yang berhasil ditebak menjadi pemilik kedua. Bila jawabannya kurang tepat pertanyaan ditujukan kepada pemain ketiga. Bila pemain ketiga menjawab dengan benar, maka kartu tersebut menjadi pemilik pemain ketiga.
6. Lakukan cara tersebut sampai kartu yang ada di tangan habis. Pemenangnya adalah siswa/pemain yang mendapatkan kartu terbanyak
7. Permainan dapat dilanjutkan dengan mempertandingkan pemenang dari setiap grup. Kartu yang dipakai bisa dengan level yang sedikit lebih sulit, misalkan gambar yang susunan katanya agak rumit seperti: pisang, sepeda, mulut, hidung dan sebagainya.

Media pembelajaran yang sangat sederhana ini mampu membangkitkan rasa senang siswa. Sambil bermain, sambil meneja kata. Video dapat dilihat pada pranala <https://www.youtube.com/watch?v=bFUW8KIJvTU>

# SIPATU (Sinau Papan Waktu)

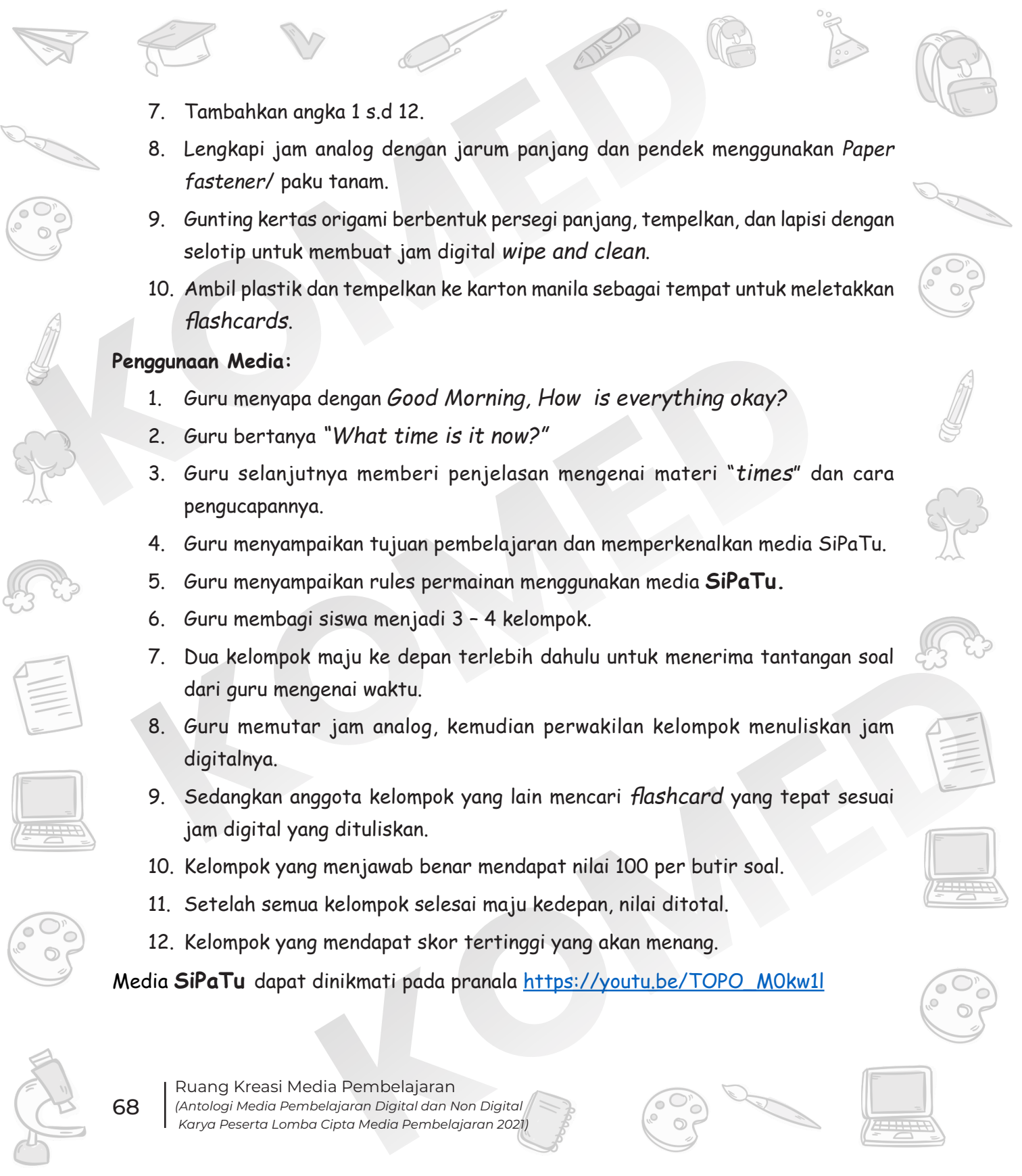
Aryan Kumalajari, S.Pd

Media Sipatu merupakan papan yang memuat informasi mengenai waktu, yakni media pembelajaran berupa jam analog, jam digital yang bisa dihapus (*wipe and clean*) dan *flashcard* yang dapat difungsikan sebagai penyimpan informasi berupa ungkapan yang menunjukkan waktu (jam). Media ini bisa ditujukan untuk siswa kelas IV (empat) Sekolah Dasar (SD), dapat diaplikasikan secara perorangan, maupun berkelompok. Guru juga bisa menjadikan media sebagai *games* untuk melatih kerjasama bagi peserta didik.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat menggunakan ungkapan untuk menanyakan waktu
2. Siswa dapat menggunakan ungkapan untuk memberi informasi mengenai waktu.
3. Pembuatan Media:
4. Gambar pola berbentuk lingkaran/sesuai kreasi untuk jam analog.
5. Buat dua buah jam agar bisa menjadi bahan perbandingan siang dan malam.
6. Warnai gambar dengan pensil warna dan krayon.

- 
7. Tambahkan angka 1 s.d 12.
  8. Lengkapi jam analog dengan jarum panjang dan pendek menggunakan *Paper fastener/* paku tanam.
  9. Gunting kertas origami berbentuk persegi panjang, tempelkan, dan lapis dengan selotip untuk membuat jam digital *wipe and clean*.
  10. Ambil plastik dan tempelkan ke karton manila sebagai tempat untuk meletakkan *flashcards*.

#### Penggunaan Media:

1. Guru menyapa dengan *Good Morning, How is everything okay?*
2. Guru bertanya "*What time is it now?*"
3. Guru selanjutnya memberi penjelasan mengenai materi "*times*" dan cara pengucapannya.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media SiPaTu.
5. Guru menyampaikan rules permainan menggunakan media **SiPaTu**.
6. Guru membagi siswa menjadi 3 - 4 kelompok.
7. Dua kelompok maju ke depan terlebih dahulu untuk menerima tantangan soal dari guru mengenai waktu.
8. Guru memutar jam analog, kemudian perwakilan kelompok menuliskan jam digitalnya.
9. Sedangkan anggota kelompok yang lain mencari *flashcard* yang tepat sesuai jam digital yang dituliskan.
10. Kelompok yang menjawab benar mendapat nilai 100 per butir soal.
11. Setelah semua kelompok selesai maju kedepan, nilai ditotal.
12. Kelompok yang mendapat skor tertinggi yang akan menang.

Media **SiPaTu** dapat dinikmati pada pranala [https://youtu.be/TOPO\\_M0kw1l](https://youtu.be/TOPO_M0kw1l)

# Kotak Pintar BSB (Belajar Sambil Bermain)

Dahika Amir, S.Pd

Media Pintar BSB adalah media berbentuk 3 dimensi yang ditujukan untuk kelompok B tingkat Taman Kanak-kanak (TK). Media ini terbuat dari kardus dan bahan murah dan mudah didapatkan, setiap sisinya memberikan permainan yang dapat menstimulasi 6 aspek perkembangan anak usia dini,

- ➔ Sisi pertama: pentas bermain peran. Anak belajar mengenal identitas diri melalui kegiatan bermain peran mikro dengan menggunakan alat peraga berupa gambar. Kegiatan ini juga melatih kepercayaan diri anak
- ➔ Sisi kedua: mengenal nama-nama anggota tubuh dengan gambar peraga yang dapat digerakkan, yaitu gambar laki-laki dan perempuan, mengenal Tuhan sebagai pencipta anggota tubuh (manusia). Sisi ini juga ada kegiatan berhitung mengenal penjumlahan sederhana.
- ➔ Sisi ketiga: mengenal keaksaraan awal, mengenal awalan kata
- ➔ Sisi keempat anak belajar menyusun huruf dengan menggunakan tutup botol dan belajar menulis kata. Di sisi ini juga ada permainan mengenal cara mencuci tangan dengan benar.



### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Anak dapat mengenal Tuhan sebagai Pencipta (NAM)
2. Anak dapat mengenal dan menyebutkan identitas diri/anggota tubuh (kognitif)
3. Anak dapat melakukan penjumlahan sederhana dengan menggunakan jari (kognitif)
4. Anak dapat menunjukkan sikap percaya diri (sosem)
5. Anak dapat mengenal keaksaraan awal (bahasa)
6. Anak dapat melakukan penjumlahan sederhana
7. Anak dapat membiasakan hidup bersih dengan mengenal 6 langkah mencuci tangan (motorik)

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Spidol	⇒ Kardus/dos
⇒ Pipet	⇒ Botol dan tutup botol
⇒ Gunting	⇒ Stik es krim
⇒ Cutter	⇒ Lem
	⇒ Gambar-gambar anggota tubuh
	⇒ Selotip

### Pembuatan Media:

1. Membuat rancangan konsep media
2. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk setiap sisi
3. Membuat dan menyusun bahan pada setiap sisi dengan rincian:
  - a. **Sisi pertama**, membuat pentas seni, dengan mengeprint gambar anak laki-laki dan perempuan serta orang tuanya kemudian laminating lalu ditempelkan pada stik, membuat kotak berupa bentuk panggung teater.
  - b. **Sisi kedua**, membuat jari hitung, dengan mencetak gambar dan menempel



menggunakan paku buku, sisi mengenal penjumlahan (berhitung) dengan mencetak gambar jari dan tali yang ditempelkan dengan pipet.

- c. **Sisi ketiga**, membuat gulir kata, dengan menggunakan botol bekas yang dibungkus dengan kertas warna dan membuat papan tulis yang terbuat dari kertas yang dilaminating.
- d. **Sisi keempat**, mengenal 6 langkah cuci tangan dan menyusun huruf dengan bahan tutup botol bekas.

#### Penggunaan Media:

1. Guru memperkenalkan tema kegiatan yang akan dipelajari hari tersebut, melalui kegiatan berdiskusi.
2. Guru memperlihatkan kotak BSB dan menjelaskan cara memainkan untuk setiap sisinya
3. Selanjutnya dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk memilih permainan yang ingin dimainkan, membagi kelompok yang terdiri 4 anak.
4. Dengan dibimbing oleh guru dalam memainkan APE:
  - a. Sisi pertama: pentas bermain peran, anak bermain peran mikro dengan bercerita memperkenalkan nama diri sendiri, nama orang tua dan saudara
  - b. Sisi kedua mengenal anggota tubuh, anak menggerakkan bagian-bagian anggota tubuh pada gambar alat peraga kemudian menyebutkan setiap bagiannya, dan belajar berhitung dengan media gambar jari.
  - c. Sisi ketiga: anak memperhatikan gambar yang ditampilkan kemudian memainkan gulir angka dengan melihat awalan huruf pada gambar yang disiapkan
  - d. Sisi keempat: anak bermain mengurutkan gambar 6 langkah mencuci tangan dengan benar dan menyusun huruf membentuk kata dengan menggunakan tutup botol.

# Buku Pinter

Desi Komalasari, S.Pd.

Media berupa buku pintar yang terbuat dari bahan utama kain flanel dan kardus bekas, dimana dalam setiap lembar terdapat kegiatan yang dapat membantu anak dalam memahami nama-nama kegiatan sehari-hari dalam Bahasa Sunda bagi siswa kelas I (satu) Sekolah Dasar (SD).

Siswa diajak untuk merangkai kata, menyebutkan kata dan kalimat dalam Bahasa Sunda yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, baik itu di rumah maupun di sekolah.



### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat memahami gambar yang berkenaan dengan kegiatan yang ada di rumah dan di sekolah.
2. Siswa dapat merangkai huruf menjadi kata yang benar.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Gambar Dan Tulisan Hasil <i>Print Out</i> Yang Ditempel Pada Buku Pintar
⇒ Benang jahit dan jarum	⇒ Kertas Lipat
	⇒ Baju Bekas
	⇒ Resleting
	⇒ Doubletape
	⇒ Lem
	⇒ Selotip
	⇒ Kancing Baju
	⇒ Pensil Warna
	⇒ Manik-Manik

### Pembuatan Media:

1. Menggunting kardus bekas dalam beberapa bagian dan dibentuk menyerupai persegi
2. Lalu tutupi dengan kain flanel dan dijahit
3. Mencetak gambar beberapa kegiatan sehari-hari dan katanya.
4. Menempelkan gambar pada buku pintar
5. Menempelkan resleting
6. Menggunting pakaian bekas dan membuat pakaian berukuran kecil, lalu pasang

kancing dan tempe pada buku pintar

7. Mencetak gambar-gambar binatang dan kartu soal
8. Menempel manik-manik

#### **Penggunaan Media:**

1. Media ini hanya terdapat 1 set, sehingga penggunaan di sekolah.
2. Siswa datang ke sekolah sesuai jadwal konsultasi belajar (kondisi masih pembatasan, sehingga siswa masih belajar metode luring dan daring)
3. Media ini digunakan secara menyenangkan karena seakan bermain.
4. Dimainkan secara bergantian, sendiri-sendiri.
5. Anak-anak dipanggil sesuai absen dan mulai mengerjakan tugas yang tertera di buku pintar.
6. Guru mengawasi dan memberikan arahan serta petunjuk terkait kata atau kalimat dalam Bahasa Sunda yang masih kurang dimengerti oleh anak.

Media ini memberikan variasi pembelajaran bahasa sunda dengan cara berbeda. Sehingga siswa lebih antusias dan tertarik belajar. Media ini dapat disaksikan pada video paranala berikut ini <https://www.youtube.com/watch?v=Y5IKWj6YsVs&t=53s>

# PoliMan (Monopoli Kemataraman)

Dini Annisa Nurbaety Elsola, S.Pd., Gr.

PoliMan (Monopoli Kemataraman) sebagai media merdeka belajar untuk meningkatkan motivasi dan penguatan pendidikan karakter kemataraman bagi siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar. PoliMan merupakan media *boardgame* berupa monopoli yang telah dikembangkan dari aspek tampilan, pengembangan media, dan materi pada media. Mata pelajaran yang akan dilingkupi dalam permainan PoliMan adalah Bahasa Jawa sekaligus penanaman nilai-nilai karakter kemataraman. Materi bahasan disesuaikan dengan silabus karakter budaya kemataraman yang termuat dalam Perbup Kulon Progo No. 65 tahun 2017 tentang Pedoman Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada Satuan Pendidikan. Materi pokok terdiri dari membaca dan menulis aksara Jawa, bahasa dan sastra Jawa, adat istiadat Jawa, dan kesenian Jawa. Durasi pertemuan 3x45 menit. Durasi permainan kira-kira 25-40 menit untuk 1 kali permainan.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa mampu membaca dan menulis aksara Jawa
2. Siswa bersikap sopan santun dalam berbahasa (unggah-ungguh bahasa)
3. Siswa memiliki keterampilan nembang (menyanyi lagu dolanan tradisional)
4. Siswa mampu mengidentifikasi makanan tradisional
5. Siswa mampu mengidentifikasi minuman tradisional
6. Siswa mampu memahami baju adat daerah
7. Siswa mampu mengidentifikasi bumbu tradisional
8. Siswa mampu mengidentifikasi permainan tradisional
9. Siswa mampu memahami kesenian dan upacara adat di daerah sekitar
10. Siswa mampu mengenal tokoh wayang dengan karakteristik yang berbeda

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Papan PoliMan berukuran 40x40cm dari papan bekas
⇒ Cutter	⇒ 2 engsel kecil sebagai penghubung papan agar bisa dibuka/ditutup
⇒ Obeng	⇒ Kertas stiker berisi gambar papan PoliMan dan tempelan dadu
	⇒ Kertas Ivory berisi gambar kartu "KarakterKu", kartu "Bedhekan", aturan permainan, dan topi "Paraga"
	⇒ Karton untuk membuat dadu posisi, dadu langkah, dan bidak.
	⇒ Lem kertas
	⇒ Lem fox

### Pembuatan Media:

1. Desain semua komponen permainan meliputi Papan PoliMan, kartu "Karakterku", kartu "Bedhekan", topi "Paraga", dan aturan permainan menggunakan *Corel Draw*.
2. Membuat papan PoliMan menggunakan papan bekas dibentuk menyerupai papan catur. Beri engsel sebagai penghubung papan agar bisa dibuka/ditutup.
3. Cetak gambar papan PoliMan dan *reward* duta kemataraman menggunakan kertas stiker.
4. Tempel stiker gambar monopoli pada papan PoliMan.
5. Cetak kartu "KarakterKu", kartu "Bedhekan", topi "Paraga" dan aturan permainan menggunakan kertas Ivory, kemudian digunting mengikuti pola.
6. Buatlah 2 dadu (posisi dan langkah) menggunakan kertas karton, kemudian ditempeli stiker keterangan dadu.
7. Buatlah 4 bidak menggunakan kertas karton, kemudian ditempeli stiker keterangan bidak.

### Penggunaan Media:

Sebelum bermain PoliMan, siswa belajar wawasan kemataraman secara kontekstual, seperti praktik membuat makanan/minuman tradisional, tepuk "Punakawan", lagu "Pandhawa", mengidentifikasi beragam bumbu tradisional secara nyata, permainan tradisional, baju adat, dan budaya kemataraman di lingkungan sekitar. Pemain/siswa diibaratkan sebagai paraga/duta kemataraman. Mereka menjelaskan beragam nilai-nilai kemataraman dalam media PoliMan (Monopoli Kemataraman). Mereka memiliki misi untuk menyelesaikan tantangan demi tantangan untuk mempublikasikan betapa kaya dan beragam budaya Jawa, serta cinta terhadap budaya kemataraman. Tantangan utama dalam permainan ini adalah secepatnya mampu menyelesaikan misi menjadi duta kemataraman dengan melewati tantangan demi tantangan dalam perjalanan mengitari papan PoliMan. Berikut rincian permainan PoliMan:

1. Pemain terdiri dari 2 - 4 siswa
2. Pemain menyiapkan seluruh perlengkapan permainan (papan PoliMan, topi "Paraga", dadu posisi, dadu langkah, bidak, kartu "KarakterKu, dan kartu "Bedhekan"
3. Pemain melempar dadu posisi untuk menentukan urutan bermain dilanjutkan menggunakan topi "Paraga" sebagai penanda
4. Seluruh bidak diletakkan di kotak "Wiwit" (mulai)
5. Pemain pertama melempar dadu langkah untuk menentukan jumlah langkah pemain. Setiap maju, pemain menggerakkan bidak sambil berhitung menggunakan bahasa jawa. Dilanjutkan dengan pemain berikutnya
6. Setiap pemain yang melewati kotak berisi gambar, maka pemain memiliki misi untuk mendemonstrasikan pengetahuan yang mereka ketahui berkaitan dengan gambar tersebut
7. Setiap pemain yang melewati kotak "KarakterKu", maka pemain wajib mengambil kartu tersebut dan memecahkan permasalahan berupa kuis yang ada pada kartu tersebut
8. Setiap pemain yang melewati kotak "Bedhekan", pemain wajib mengambil kartu tersebut dan menebak tokoh wayang yang memiliki sifat tertentu
9. Apabila pemain belum berhasil memecahkan masalah atau menyelesaikan tantangan, maka pemain tidak diperkenankan untuk melanjutkan perjalanan duta kemataraman pada putaran selanjutnya
10. Pemain yang mampu menyelesaikan misi duta kemataraman tercepat adalah pemenangnya dan berhak mendapatkan stiker duta kemataraman.

PoliMan menyuguhkan cara berbeda dalam belajar <https://youtu.be/59yPY26HBHw>



# LENGAN (Kalender Bilangan)

Dra. Ita Syuri, M.Pd.

LENGAN atau Kalender bilangan adalah bilangan yang terdiri dari 3 angka, dapat diubah-ubah susunan angkanya dengan cara membalik halaman kalender sehingga tercipta berbagai macam bilangan. Media ini ditujukan untuk siswa Kelas II (dua) Sekolah Dasar.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Menjelaskan makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya.
2. Membaca dan menyajikan bilangan cacah dan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Kalender portable bekas
⇒ Penggaris	⇒ Kertas origami
	⇒ Lem kertas
	⇒ Spidol artline hitam
	⇒ Pensil dan penghapus
	⇒ selotip bening

## Pembuatan Media:

1. Ukur lebar kalender, lalu bagi 3 sama panjang
2. Beri garis untuk memudahkan menggunting
3. Gunting halaman kalender sesuai garis.
4. Lapisi tiap helai dengan kertas origami
5. Tulis berbagai macam angka di kertas berwarna putih; 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
6. Besar bentuk angka sesuaikan dengan lebar helai kertas kalender.
7. Tempelkan angka dengan lem kertas
8. Lapisi tiap helai dengan selotip.



Alat dan Bahan



Kalender Bekas



Tempelkan angka dan lapis dengan lakban bening/selotip

### Penggunaan Media:

#### 1. Pendahuluan

Alfa zone:

Bernyanyi lagu: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8

Siapa rajin ke sekolah  
cari ilmu sampai dapat  
sungguh senang, amat senang  
bangun pagi-pagi sungguh senang

#### 2. Kegiatan inti

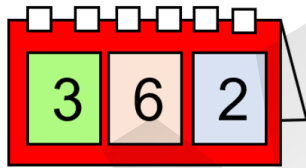
##### ➤ Apersepsi:

Guru menunjukkan bilangan puluhan, siswa diminta menyebutkan bilangan tersebut.

Misalnya:

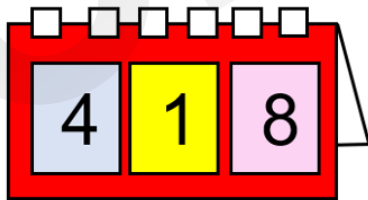


Dengan menggunakan media LENGAN guru menjelaskan cara membaca bilangan ratusan.



Tiga ratus enam puluh dua

Secara acak guru meminta siswa menyebutkan **Nama Bilangan** sesuai bilangan yang terpampang pada LENGAN. Misal:

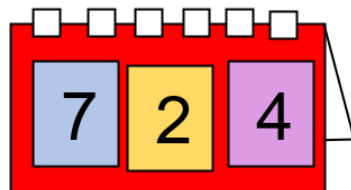


Dengan menggunakan media LENGAN guru menjelaskan cara membaca **Nilai Angka**.

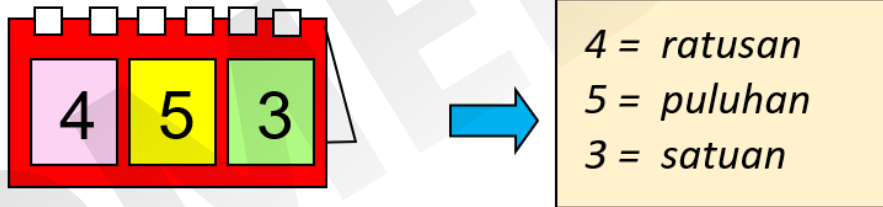


$6 = 600$   
 $9 = 90$   
 $5 = 5$

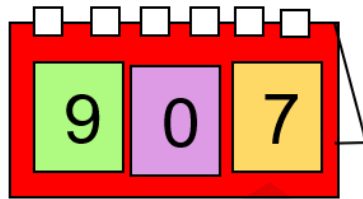
Secara acak guru meminta siswa menyebutkan **Nilai Angka** sesuai bilangan yang terpampang pada LENGAN. Misal:



Dengan menggunakan media LENGAN guru menjelaskan cara membaca **Nilai Tempat**.



Secara acak guru meminta siswa menyebutkan **Nilai Tempat** sesuai bilangan yang terpampang pada LENGAN. Misal:



Media LENGAN dapat dilihat lengkap para video di paranala <https://youtu.be/HXPTbN5A0c>

# IPI (Isi Piringku)

Dwi Ernawati

Media Pembelajaran berbentuk LKA ( Lembar Kegiatan Anak ) yang bisa dikerjakan oleh anak sendiri, peralatan, dan bahan lainnya juga disiapkan oleh gurunya sehingga anak bisa mengerjakan sesuai arahan dari guru dan sesuai kreativitas anak. LKA ini bergambar piring, sendok dan garpu serta bahan pendukung lainnya seperti kertas lipat, kertas krep, kapas, dan lem.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. NAM
  - a. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan bantuan orang dewasa dengan mengucapkan doa-doa pendek sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (doa belajar, doa selesai belajar, doa mau makan serta doa selesai makan)
  - b. Menghargai diri sendiri dan orang lain dan lingkungan sekitar sebagai bentuk



rasa syukur dengan terbiasa mengucapkan rasa syukur atas rejeki yang diterima.

## 2. FISIK MOTORIK

- a. Mencerminkan perilaku hidup sehat dengan terbiasa makan makanan bergizi dan seimbang.
- b. Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus melalui kegiatan menggunting, merobek, meremas, dan menggunakan peralatan makan.

## 3. KOGNITIF

- a. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif dengan senang melakukan kegiatan dan menerapkan pengetahuan yang di dapat atau pengalaman dalam situasi atau sesuatu yang baru.
- b. Mengenal benda-benda disekitar dengan konsep panjang-pendek, besar kecil, berat ringan, tinggi rendah.

## 4. BAHASA :

- a. Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai aturan yang disampaikan.
- b. Mengungkapkan perasaan ide dan gagasan sesuai pilihan kata yang sesuai Ketika berkomunikasi.

## 5. SOSIAL EMOSIONAL :

- a. Miliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar untuk melatih kedisiplinan mendengarkan guru ketika bercerita
- b. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian dengan terbiasa tidak bergantung pada orang lain

## 6. SENI :

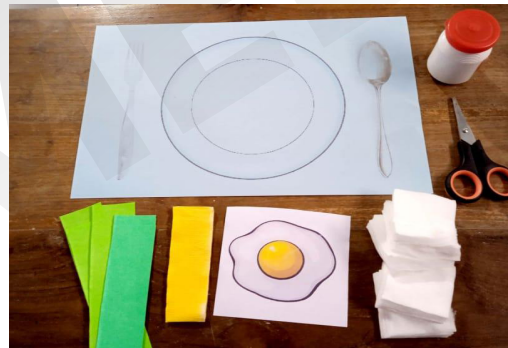
- a. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media dalam membuat karya seni sesuai kreativitasnya.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Kertas bergambar piring sendok garpu. ⇒ Kertas krep warna kuning ⇒ Kerta lipat warna hijau ⇒ Gambar telur ceplok ⇒ Kapas ⇒ Lem

## Pembuatan Media:

1. Siapkan alat dan bahannya



2. Sobek kapas menjadi lebih kecil dan lebih mengembang, kapas ini dijadikan sebagai pengganti nasi.





3. Potong kertas krep kecil memanjang dengan bantuan gunting, kemudian urai potongan tersebut dan remas remas hingga menyerupai mie. Potongan kertas krep ini dijadikan sebagai pengganti mie.



4. Robek kertas lipat warna hijau sesuai keinginan anak menjadi kecil kecil. Sobekan kertas lipat ini akan dijadikan sebagai pengganti sayur.



5. Gunting gambar telur ceplok menggunakan gunting. Gambar telur ceplok ini dijadikan sebagai pengganti lauk telur.



6. Tempelkan bulatan kapas menggunakan lem pada kertas berpola piring sendok garpu.



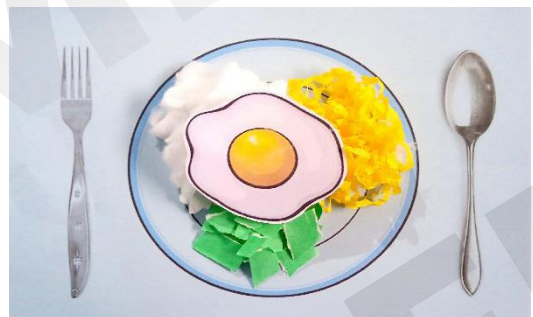
7. Tempelkan guntingan kertas krep warna kuning di sebelah kapas menggunakan lem pada kertas berpola piring sendok garpu.



8. Tempelkan sobekan kertas lipat warna hijau di dibawah kapas dan guntingan kertas krep menggunakan lem pada kertas berpola piring sendok garpu.

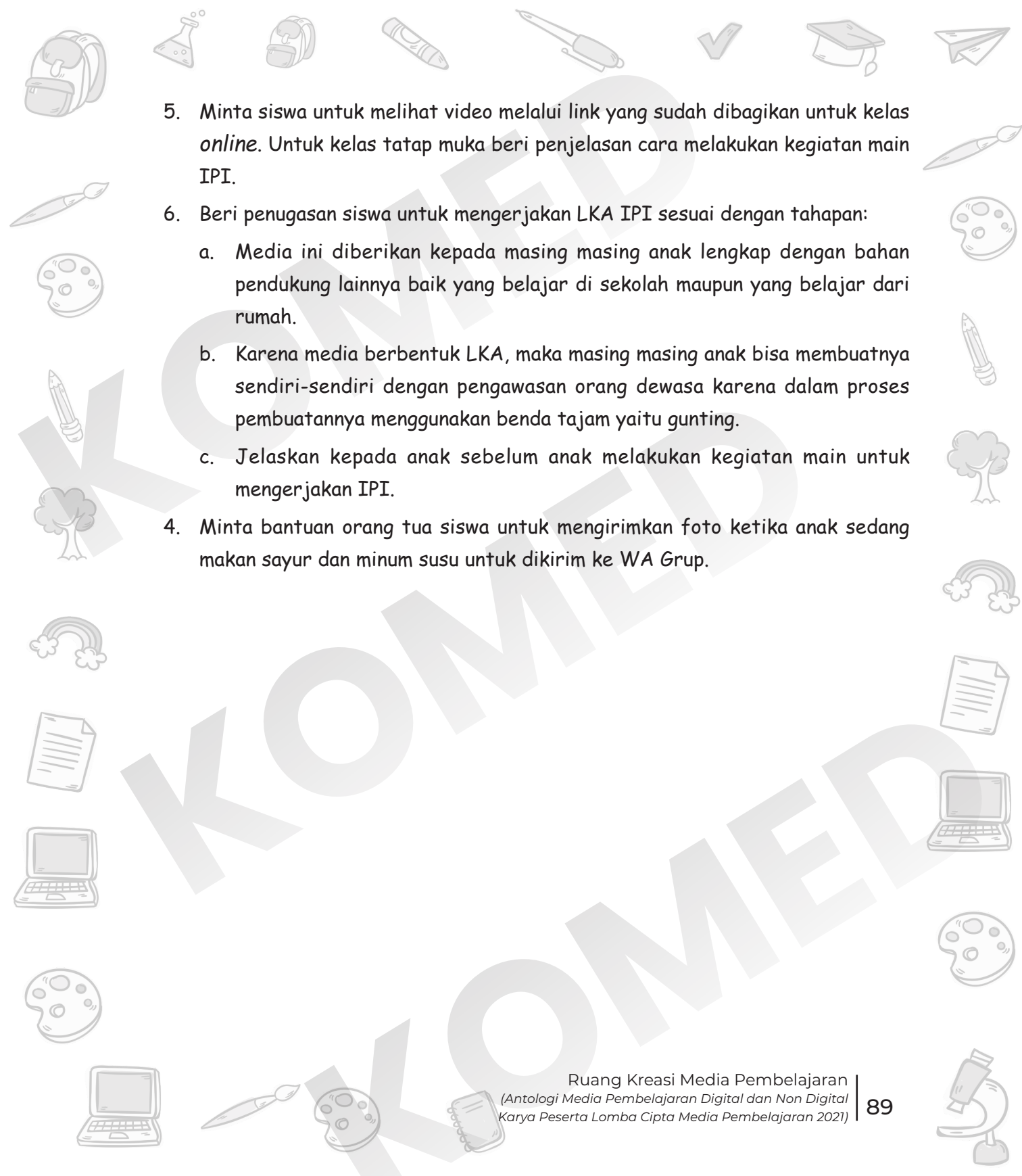


9. Tempelkan guntingan gambar telur ceplok di atas susunan kapas, kertas krep, dan sobekan kertas lipat menggunakan lem pada kertas berpola piring sendok garpu.



### Penggunaan Media:

2. Media IPI diberikan pada kegiatan PTMT maupun luring.
3. Beri sambutan pada kelas *online* dan kelas tatap muka, untuk kelas *online* biasanya saya lakukan dengan *voice note* karena wali murid hanya bisa memakai aplikasi WA yang lebih mudah untuk mengoperasikan.
4. Buka kelas tatap muka maupun kelas *online* dengan tahap pembukaan, salam, serta bercerita tentang kebutuhan manusia berupa makanan sehat.

- 
5. Minta siswa untuk melihat video melalui link yang sudah dibagikan untuk kelas *online*. Untuk kelas tatap muka beri penjelasan cara melakukan kegiatan main IPI.
6. Beri penugasan siswa untuk mengerjakan LKA IPI sesuai dengan tahapan:
- Media ini diberikan kepada masing masing anak lengkap dengan bahan pendukung lainnya baik yang belajar di sekolah maupun yang belajar dari rumah.
  - Karena media berbentuk LKA, maka masing masing anak bisa membuatnya sendiri-sendiri dengan pengawasan orang dewasa karena dalam proses pembuatannya menggunakan benda tajam yaitu gunting.
  - Jelaskan kepada anak sebelum anak melakukan kegiatan main untuk mengerjakan IPI.
4. Minta bantuan orang tua siswa untuk mengirimkan foto ketika anak sedang makan sayur dan minum susu untuk dikirim ke WA Grup.

# Alat Peraga Bilangan Pecahan Sederhana

Nirma Yuliani Kasdadi, S.Si

Media pembelajaran ini berupa papan yang bisa ditempelkan kertas-kertas lipat. Kertas lipat ini sudah dibuat/dipotong dengan berbentuk

Kertas lipat ini dilapisi dengan kardus bekas/karton agar bisa tegak berdiri. Kemudian dilapisi lagi dengan plastik agar tidak mudah rusak dan bisa ditemplei dengan *doubletip* untuk diletakkan ke papannya. Kertas lipat ditempelkan agar terlihat oleh siswa. Dan siswa langsung melihat bentuk dari pecahan sederhana dan yang bukan bilangan pecahan, yaitu 1 atau 2 atau yang lainnya. Terlihat bahwa pecahan sederhana itu lebih kecil daripada 1.

Siswa dapat membandingkan bilangan pecahan ini dilihat dari besarnya potongan kertas lipat. Setelah membandingkan siswa dapat mengurutkan bilangan pecahan ini mulai dari yang paling kecil. Dari alat peraga ini juga siswa dapat menjumlahkan bilangan pecahan sederhana dengan menambahkan dan hasilnya dibandingkan dengan pecahan lainnya (hasilnya).

## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat mengenal bilangan pecahan sederhana
2. Siswa dapat membandingkan bilangan pecahan sederhana
3. Siswa dapat mengurutkan bilangan pecahan sederhana
4. Siswa dapat melakukan penjumlahan bilangan pecahan sederhana

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
➤ Gunting	➤ Papan dari triplek atau kertas tebal
➤ Cutter	➤ Kertas lipat
➤ Penggaris	➤ plastik/lakban bening yang besar
	➤ lem kertas
	➤ dobel selotip
	➤ kardus bekas untuk wadah kertas lipat
	➤ kertas emas/perak

## Pembuatan Media:

1. Menyiapkan papan dari triplek/kertas tebal berukuran sekitar 40cm x 60cm (bisa ukuran berapapun). Papan ini dilapisi dengan kertas perak/emas agar terlihat indah dan mudah ditempelkan dengan double tip
2. Menyiapkan kertas lipat berukuran (banyaknya bisa sesuai kebutuhan). Kertas lipat ini setelah dipotong, dilapisi dengan kertas karton/dus bekas dan kemudian dilapisi dengan plastik/lakban bening
3. Masing-masing kertas lipat yang sudah disiapkan, dipasang double tip agar bisa ditempelkan di papan tempelnya

## Penggunaan Media:

1. Siswa siap di kelas, guru hadir memberikan salam dan menanyakan keadaan siswa. Guru mengajak untuk berdoa terlebih dahulu sebelum belajar.
2. Guru menunjukkan bahwa hari ini membawa sebuah alat peraga. Siswa menebak alat peraga apakah itu. Sambil menunjukkan alat peraganya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini adalah untuk mengenal bilangan pecahan dan membandingkannya. (untuk penjumlahan pecahan di pertemuan berikutnya)
3. Guru menunjukkan kertas lipat yang menunjukkan bilangan pecahan. Dari sini

siswa mulai membandingkan besarnya bilangan 1 dengan bilangan pecahan , yang ternyata lebih besar 1

4. Guru menunjukkan kertas lipat yang menunjukkan bilangan pecahan. Dari sini siswa mulai membandingkan besarnya bilangan 1 dengan bilangan pecahan , yang ternyata lebih besar 1
5. Guru menunjukkan kertas lipat yang menunjukkan bilangan pecahan. Dari sini siswa mulai membandingkan besarnya bilangan 1 dengan bilangan pecahan, yang ternyata lebih besar 1
6. Siswa juga membandingkan antar bilangan pecahannya. Misalnya dibandingkan dengan atau atau dst
7. Siswa dapat melihat bilangan pecahan, dengan bentuknya sehingga terbayang bilangan pecahan. Siswa juga bisa langsung memegang kertas lipat masing-masing.
8. Setelah melihat, siswa sambil menuliskan bilangan pecahannya.
9. Siswa membandingkan antar bilangan pecahan dan juga mengurutkannya
10. Guru memeriksa hasil tulisan siswa dan memberikan penilaian (penilaian tertulis)
11. Ketika berpraktek dengan kertas lipat sebagai pecahan, guru memberikan penilaian sikap dan keterampilan.
12. Setelah memberikan penilaian guru menutup pembelajaran dengan menyimpulkan proses belajar hari ini, yaitu membandingkan dan mengurutkan pecahan.

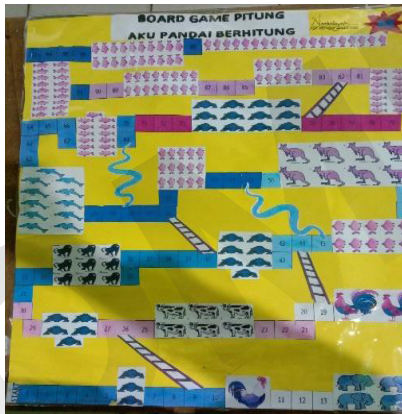
# Boardgame PITUNG

Nurhidayah, S. Pd. M. M

Media Boardgame PITUNG ini merupakan *boardgame* sederhana yang memodifikasi permainan ular tangga. Media PITUNG digunakan untuk siswa kelas 1 (satu) secara berkelompok minimal 2 orang dan maksimal 4 orang dengan seorang pengamat. Tujuan permainan ini agar menumbuhkan semangat belajar, menumbuhkan sikap kerjasama, belajar mematuhi aturan permainan.

Permainan ini diawali dengan langkah sebagai berikut:

1. Menggelar papan permainan, menyiapkan dadu, kartu bilangan
2. Menentukan urutan pemain dengan cara sesuai kesepakatan pemain (Hom Pilahom Pimpah dll.)
3. Pemain pertama menjalankan permainan dengan cara melempar dadu , menghitung jumlah mata dadu lalu menjalankan biji permainannya.
4. Jika berhenti pada salah satu gambar, maka ia harus menghitungnya dan mengambil kartu bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar yang dihitungnya.
5. Pemain selanjutnya juga melakukan hal yang sama sesuai urutan main.
6. Jika berhenti pada gambar tangga, maka ia harus naik, sebaliknya jika berhenti tepat pada ekor ular maka ia harus turun.
7. Pemenang yang sampai paling awal mencapai *finish* maka dialah pemenangnya



### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Menghitung banyak kumpulan benda 1-20
2. Menentukan lambang bilangan sesuai jumlah benda.

Alat	Bahan	
<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Gunting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Karton</li> <li>⇒ Lem</li> <li>⇒ Dadu (2 buah)</li> <li>⇒ Biji permainan</li> <li>⇒ Bilangan 1-100</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Kartu bilangan 1-20</li> <li>⇒ Gambar gambar hewan</li> <li>⇒ Gambar tangga</li> <li>⇒ Gambar Ular</li> </ul>



## Pembuatan Media

1. Buat judul board game lalu tempelkan di karton.
2. Gunting angka 1-100 dan gambar hewan yang berjumlah 1-20, gambar tangga dan ular.
3. Tempel berselang seling sesuai desain board game.
4. Siapkan dadu sebanyak 2 buah dan biji permainan.
5. Potong lambang bilangan 1-20 dari almanak bekas, tempel pada kartu juga nama bilangannya.
6. Board Game disampaikan plastik supaya tahan lama dan tidak mudah rusak. Menyiapkan permen untuk pemenang.

## Penggunaan Media

1. Awal
  - a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran .
  - b. Guru menyampaikan pelajaran tentang menghitung banyak kepulan benda 1-20 dan menentukan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah gambar.
  - c. Guru mengajak siswa bermain dengan Board Game Pitung.
  - d. Guru menjelaskan cara bermain board game Pitung.
5. Pelaksanaan
  - a. Menentukan pemain.
  - b. Mengurutkan pemain.
  - c. Siswa bermain sesuai urutan dalam kelompoknya dalam pengawasan guru.
  - d. Guru memberi arahan jika ada pemain yang kurang memahami aturan permainan.
  - e. Permainan berakhir jika ada pemain yang mencapai *finish*.
6. Penutup
  - a. Guru dan siswa merefleksikan kegiatan belajar melalui permainan board game Pitung dan membuat kesimpulan

# Berhitung dan Mengenal Angka

Nurin Dwi Arsita ST.

Media berupa papan angka yang terbuat dari kardus dan botol bekas. Di papan tersebut terdapat angka-angka yang berlubang/bisa tembus dengan tujuan saat anak menulis angka, pena/spidol yang dipakai bisa mengenai kertas ukuran folio yang terselip di baliknya. Kemudian anak bisa menempelkan kancing baju sesuai angkanya. Anak juga bisa menyelesaikan operasi penjumlahan sederhana dengan mengambil lagi kancing yang ditempel tadi, lalu dimasukkan ke dalam botol bekas yang nantinya kancing tersebut jatuh ke sebuah wadah yang nanti bisa dihitung sebagai hasil dari penjumlahan tadi.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat mengenal dan menulis angka
2. Siswa dapat berhitung
3. Siswa dapat menyelesaikan operasi penjumlahan sederhana

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Cutter	⇒ Kardus bekas
⇒ Wadah/kotak salad ukuran besar	⇒ Kertas karton
	⇒ Perekat
	⇒ Lem lilin
	⇒ Cutter
	⇒ Botol & selang bekas
	⇒ Kancing baju

## Pembuatan Media

1. Buat angka 1- 10 dilubangi pada karton
2. Tempel pada kardus dengan dikasih sekat di sisi bawah, kanan, kiri, agar yg atas bisa dimasuki hvs folio
3. Potong jadi 2 kedua botol bekas kecil, pasangkan selang pada leher botol
4. Lem botol tadi ke papan angka yg sudah dibuat
5. Lem sisi *velcro* atau perekat yang kasar pada papan sebelah angka
6. Gunting 2 sisi *velcro* atau perekat lainnya dan tempelkan pada kancing

## Penggunaan Media

1. Sisipkan kertas folio polos di antara karton dan kardus
2. Tunjukkan angka pada anak dan suruh anak menulis pada angka yang tembus menggunakan spidol
3. Lalu anak suruh menghitung dan memasangkan jumlah kancing sesuai angkanya
4. Untuk pengoperasian penjumlahan sederhana, ambil kancing yang ditempel sesuai angka yang dijumlahkan, lalu masukkan pada kedua botol agar kancing jatuh ke wadah salad, hitung jumlah kancing yang ada/ yg telah jatuh ke wadah salad sebagai hasil dari penjumlahan.

# Media Pembelajaran Kor-Kar Eceng Gondok.

Rissa Beatrik S, M.Pd

Media Pembelajaran Kor-Kar Eceng Gondok ini adalah media tiga dimensi yang di dalamnya terdapat miniatur tentang suatu tempat yang menjadi latar cerpen. Terdapat gedung, rumah adat Batak Toba, fasilitas umum, sungai, jalan, gunung, tugu, tumbuhan, dan pepohonan. Media ini juga dilengkapi dengan sejumlah para tokoh dalam cerpen.

Keseluruhan item komponen yang terdapat di media ini terbuat dari bahan dasar koran, kardus, plastik, dan eceng gondok. Media ini dikemas apik dan menarik agar siswa tertarik. Setiap unsur-unsur pembangun cerpennya dapat diubah-ubah skemanya sesuai dengan tema cerpennya. Hal ini memungkinkan perolehan pengalaman belajar yang berbeda pada setiap siswa.

Pembelajaran teks cerpen dengan menggunakan media Kor-Kar Eceng Gondok menghindarkan dominasi guru pada proses pembelajaran. Siswa satu persatu dapat memperoleh kesempatan secara langsung. Menggunakan miniatur atau properti yang tersedia siswa menceritakan cerpen. Dalam simulasi itulah siswa mendeskripsikan latar tempat, nama tokoh, alur, penanda, dan lingkungan yang ditemui dalam perjalanan.

Pengalaman ini melatih keterampilan siswa dalam bercerita. Secara langsung siswa juga melatih keterampilan berbicara karena mendeskripsikan secara langsung. Melalui pengalaman belajar langsung ini pula diharapkan siswa lebih mudah menuangkan pengalamannya pada tulisan.

Pada proses ini guru dapat mengevaluasi pembelajaran dengan melakukan penilaian terhadap:

1. penjelasan unsur-unsur cerpen
2. kesimpulan unsur-unsur cerpen

### 3. kemampuan menceritakan cerpen

Media ini diperuntukkan pada pencapaian kompetensi dasar 3.5 Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar dan Menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca atau didengar, namun dapat pula digunakan pada kompetensi menulis teks deskripsi kelas VII. Bahkan pengembangan media yang lebih komplit dapat digunakan pada simulasi pembelajaran teks eksposisi kelas VIII. Media ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran teks narasi, teks cerita inspiratif, teks Laporan Hasil Observasi



#### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat menganalisis unsur pembangun karya sastra (cerpen)
2. Siswa dapat membuat kesimpulan tentang unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca atau didengar

## Alat dan Bahan:

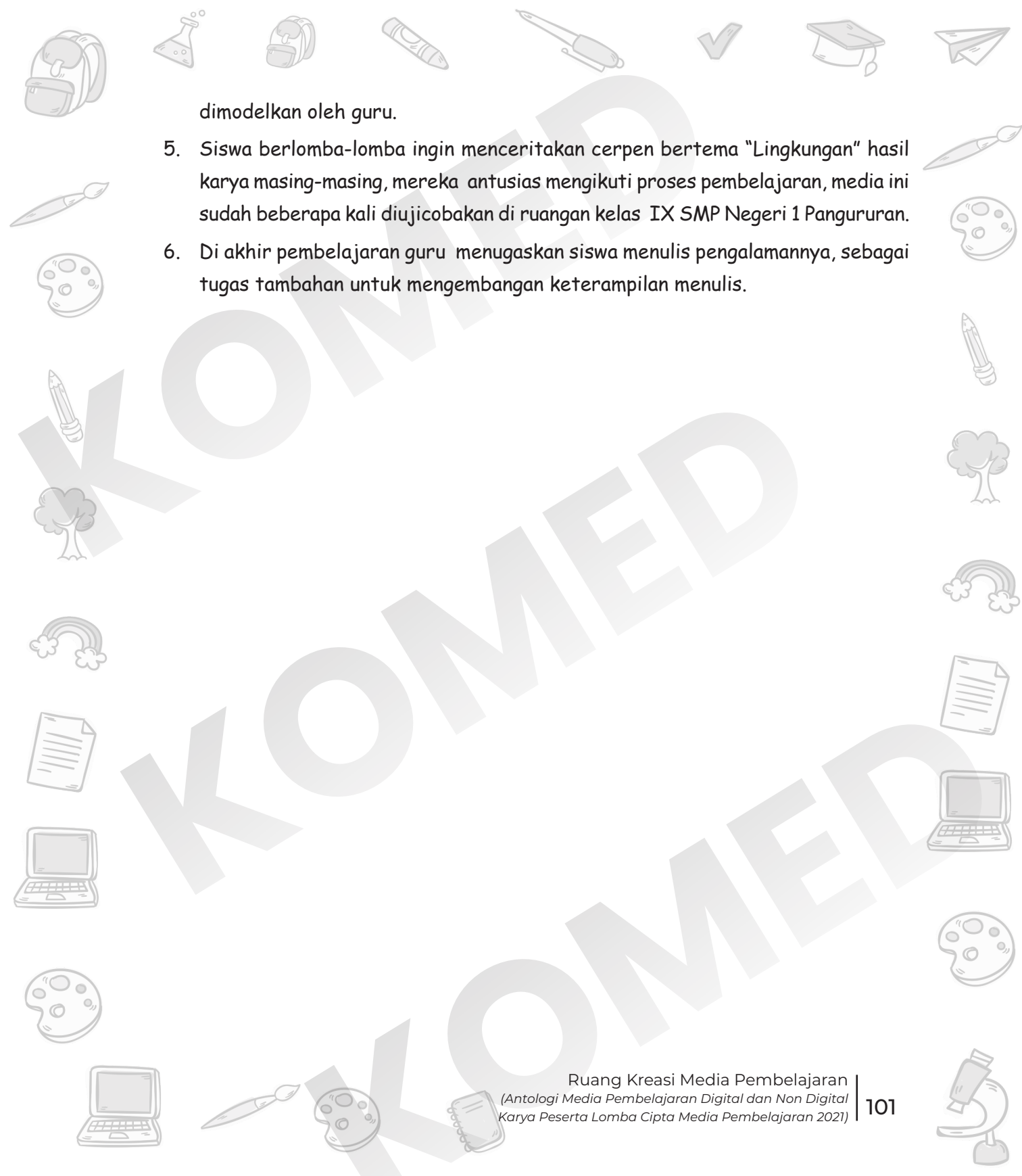
Alat	Bahan	
⇒ Gunting	⇒ kardus bekas	⇒ gambar print out
⇒ Cutter	⇒ kalender bekas	tokoh cerpen, sungai, pegunungan
	⇒ kertas, plastic	⇒ lem
	⇒ kertas manila	⇒ selotip
	⇒ batu	⇒ potongan bambu.
	⇒ koran	
	⇒ eceng gondok yang telah dikeringkan.	

## Pembuatan Media:

1. Membuat papan dasar media ukuran kurang lebih 1 x 1 meter
2. Membuat miniatur rumah
3. Mencetak gambar rumah, tokoh cerpen, dan penanda latar cerpen lalu menempelkan gambar tersebut di kardus yang sudah disediakan.
4. Mencetak gambar deskripsi hutan, gunung.

## Penggunaan Media:

1. Setelah melakukan kegiatan apersepsi, Guru mempersiapkan media Kor-Kar Eceng gondok di ruangan kelas sambil memancing skemata siswa dengan beberapa pertanyaan yang memancing pengetahuan siswa.
2. Guru mendeskripsikan dimensi media Kor-kar eceng gondok lalu guru menjelaskan unsur unsur pembangun cerpen.
3. Guru selanjutnya memodelkan simulasi menceritakan cerpen "pohon" karya Korry Layun Rampan dengan menyebutkan nama tokoh, alur, dan apa yang dialami para tokoh ditunjukkan dalam latar yang dilalui dilalui dalam alur perjalanan cerpen.
4. Siswa secara bergantian mencoba simulasi menceritakan kembali sebagaimana



dimodelkan oleh guru.

5. Siswa berlomba-lomba ingin menceritakan cerpen bertema "Lingkungan" hasil karya masing-masing, mereka antusias mengikuti proses pembelajaran, media ini sudah beberapa kali diujicobakan di ruangan kelas IX SMP Negeri 1 Pangururan.
6. Di akhir pembelajaran guru menugaskan siswa menulis pengalamannya, sebagai tugas tambahan untuk mengembangkan keterampilan menulis.

# Food Web Game

## Sopa Saniah

Media berupa papan jaring-jaring makanan. Papan jaring-jaring ini menjadi tempat adanya rantai makanan. Gambar anggota rantai makanan yaitu jamur (dekomposer), elang, ular, tikus, tanaman padi sebagai komponen rantai makanan pada permainan.

Permainan dilakukan oleh dua orang pemain. Setiap pemain (peserta didik) akan berperan dalam proses rantai makanan yaitu proses makan dan dimakan antar komponen rantai makanan. Pemain dapat menganalisis hubungan antar anggota rantai makanan sehingga dapat membuat strategi agar komponen rantai makanannya tetap seimbang.





### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Dengan bermain *food web game* peserta didik dapat menganalisis hubungan/ peran antar anggota rantai makanan beserta aliran energinya dalam permainan dengan tepat.
2. Dengan bermain *food web game* peserta didik dapat mengaitkannya dengan pemecahan masalah keseimbangan pada rantai makanan dengan tepat.

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting 1 buah	⇒ Lem kertas 1 buah
⇒ Spidol 1 buah	⇒ Selotip 1 buah
⇒ Mistar 1 buah	⇒ Kertas Kado 3 lembar
⇒ Cutter 1 buah	⇒ <i>Print out</i> gambar anggota rantai makanan
	⇒ <i>Print out</i> aturan bermain
	⇒ Kardus bekas 1 buah
	⇒ HVS 3 lembar

### Pembuatan Media:

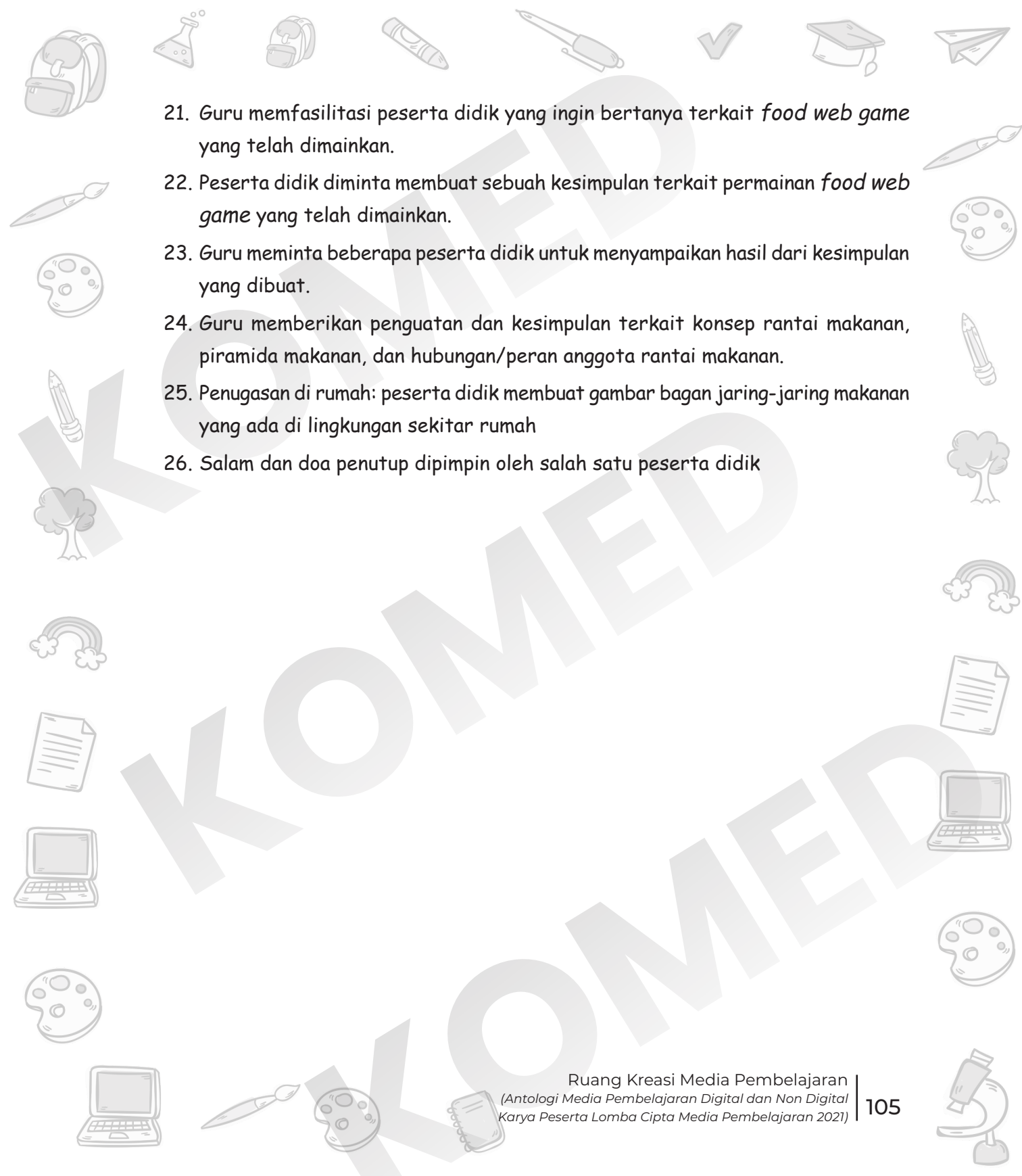
1. Menyiapkan alat dan bahan
2. Menyiapkan kardus menjadi bentuk sesuai papan permainan yang akan dibuat
3. Menempel kertas HVS pada kardus
4. Membuat garis jaring-jaring pada kertas HVS yang sudah di tempel pada kardus.
5. Mencetak/ *print out* gambar komponen jaring makanan, aturan main dan cara bermain.
6. Menggunting anggota rantai makanan dan menempelkannya pada kardus agar lebih tebal.
7. Menggunting dan menempel aturan main dan cara bermain pada kardus/papan

permainan.

8. Membungkus kardus dengan kertas kado agar terlihat rapi dan menarik

#### Penggunaan Media:

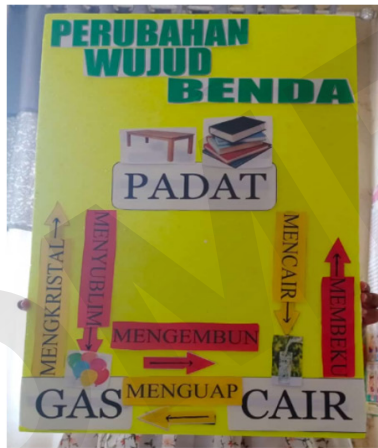
9. Melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa
10. Mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik.
11. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
12. Menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
13. Menyampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan bermain sebuah game terkait materi yang akan dipelajari. Dikarenakan *board game* yang dibuat hanya 1 set sedangkan jumlah peserta didik yang datang ke sekolah dalam satu kelompok belajar berjumlah 7 orang maka permainan dibuat seperti sebuah turnamen.
14. Agar waktu pembelajaran di kelas lebih efektif, permainan diberi batasan waktu. Setiap satu kali pertandingan diberi waktu 10 menit dan pemenangnya dihitung berdasarkan poin banyaknya anggota rantai makanan yang dimakan.
15. Guru membuat sebuah undian untuk menentukan pasangan lawan main masing-masing peserta didik
16. Guru menjelaskan aturan main dan cara bermain kepada peserta didik.
17. Peserta didik melakukan permainan sesuai petunjuk yang sudah dijelaskan.
18. Setelah selesai melakukan turnamen permainan *food web game* tersebut dan mendapatkan satu orang pemenang, guru menanyakan beberapa pertanyaan kepada pemenang. Misalnya :
  19. mengapa kamu bisa memenangkan pertandingan?
  20. Bagaimana cara/ strategimu agar dapat memenangkan pertandingan?

- 
21. Guru memfasilitasi peserta didik yang ingin bertanya terkait *food web game* yang telah dimainkan.
22. Peserta didik diminta membuat sebuah kesimpulan terkait permainan *food web game* yang telah dimainkan.
23. Guru meminta beberapa peserta didik untuk menyampaikan hasil dari kesimpulan yang dibuat.
24. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan terkait konsep rantai makanan, piramida makanan, dan hubungan/peran anggota rantai makanan.
25. Penugasan di rumah: peserta didik membuat gambar bagan jaring-jaring makanan yang ada di lingkungan sekitar rumah
26. Salam dan doa penutup dipimpin oleh salah satu peserta didik

# Papan Perubahan Wujud Benda/Shape Board

Sri Anisa Widiani, S.Pd.I

Media berupa papan perubahan wujud benda, yang mana di dalam papan tersebut ada wujud benda dan contohnya, kemudian dari wujud benda tersebut ada terjadi berbagai perubahan wujud benda dengan menggunakan kartu dan panah yang sesuai dengan perubahannya.

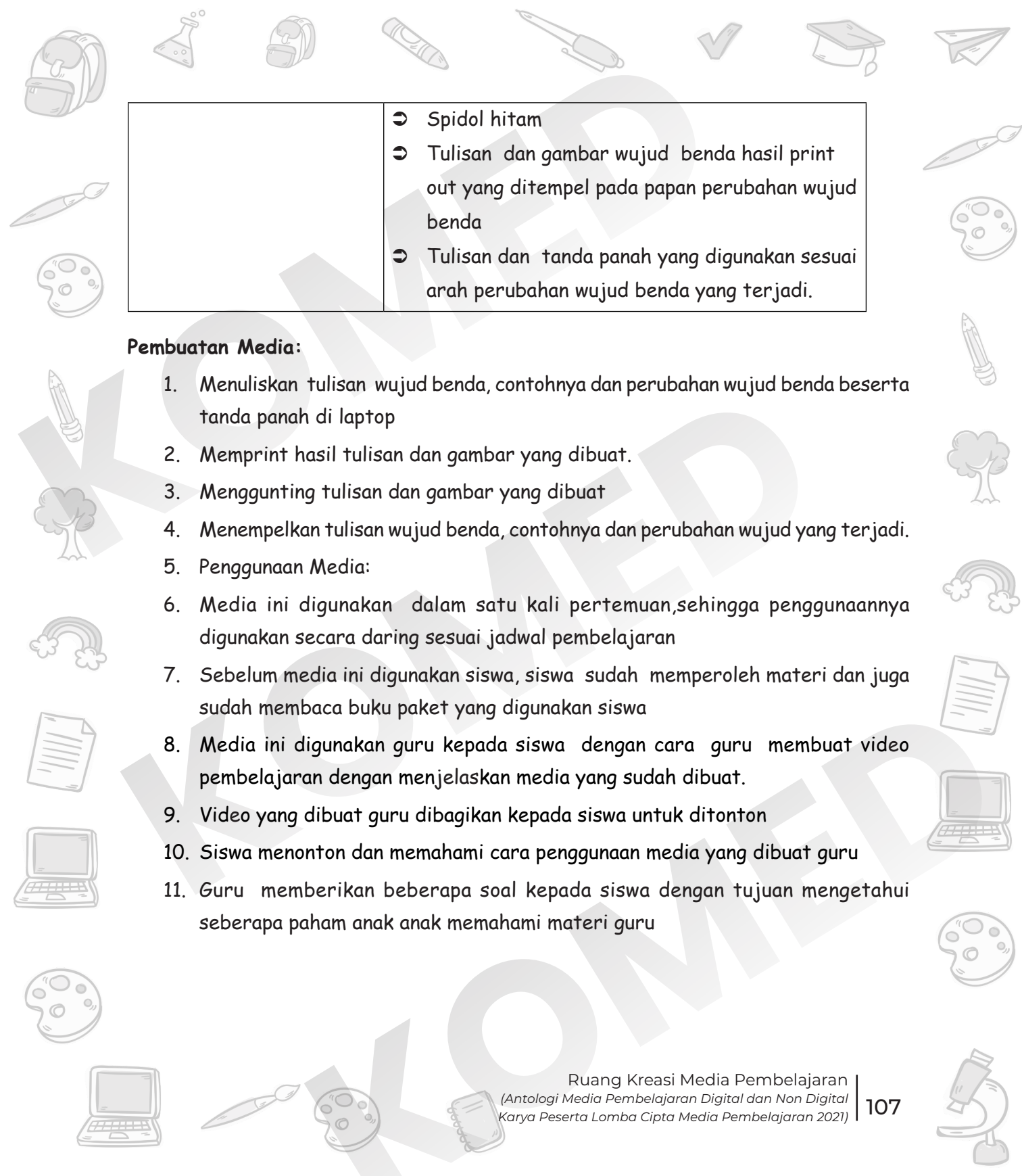


## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat memahami wujud benda beserta contohnya yang ada di sekitar.
2. Siswa dapat memahami berbagai perubahan wujud benda yang ada di sekitar.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Sterofom
	⇒ Double tip
	⇒ Lem

- 
- |  |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Spidol hitam</li><li>⇒ Tulisan dan gambar wujud benda hasil print out yang ditempel pada papan perubahan wujud benda</li><li>⇒ Tulisan dan tanda panah yang digunakan sesuai arah perubahan wujud benda yang terjadi.</li></ul> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### Pembuatan Media:

1. Menuliskan tulisan wujud benda, contohnya dan perubahan wujud benda beserta tanda panah di laptop
2. Memprint hasil tulisan dan gambar yang dibuat.
3. Menggunting tulisan dan gambar yang dibuat
4. Menempelkan tulisan wujud benda, contohnya dan perubahan wujud yang terjadi.
5. Penggunaan Media:
6. Media ini digunakan dalam satu kali pertemuan, sehingga penggunaannya digunakan secara daring sesuai jadwal pembelajaran
7. Sebelum media ini digunakan siswa, siswa sudah memperoleh materi dan juga sudah membaca buku paket yang digunakan siswa
8. Media ini digunakan guru kepada siswa dengan cara guru membuat video pembelajaran dengan menjelaskan media yang sudah dibuat.
9. Video yang dibuat guru dibagikan kepada siswa untuk ditonton
10. Siswa menonton dan memahami cara penggunaan media yang dibuat guru
11. Guru memberikan beberapa soal kepada siswa dengan tujuan mengetahui seberapa paham anak-anak memahami materi guru

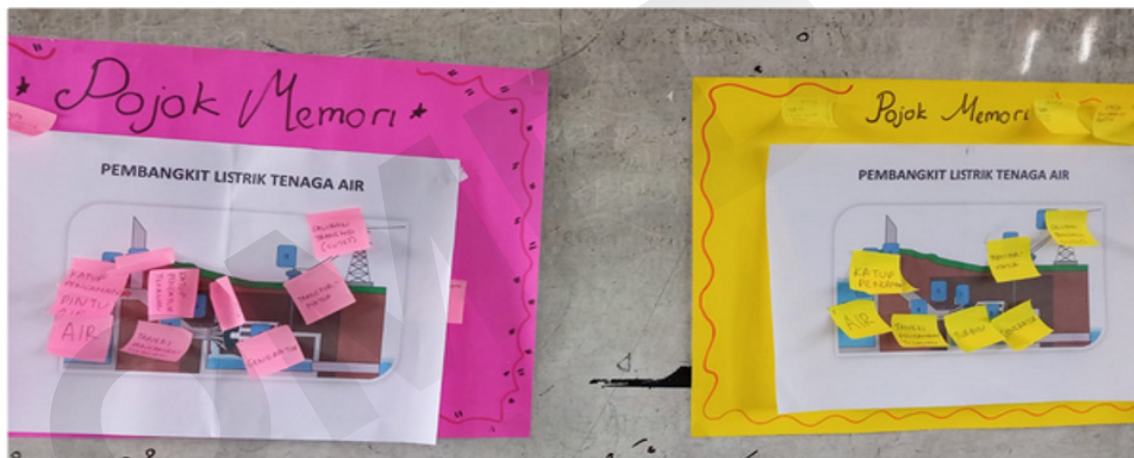
# Pojok Memori

Tantrie Fidrian Sari, S.E.

Pojok Memori adalah sebuah *board* yang dapat dimanfaatkan untuk mengecek pemahaman siswa terkait berbagai materi pelajaran. Jadi dapat digunakan untuk pelajaran lain selain pelajaran IPA. Pada Pojok Memori, kita bisa gunakan games pengantar untuk mengecek pemahaman siswa, seperti:

1. *Games* Mengenal gambar
2. Refleksi *sticky notes*
3. *Games* puzzle
4. Dan lainnya (tergantung kebutuhan)





### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

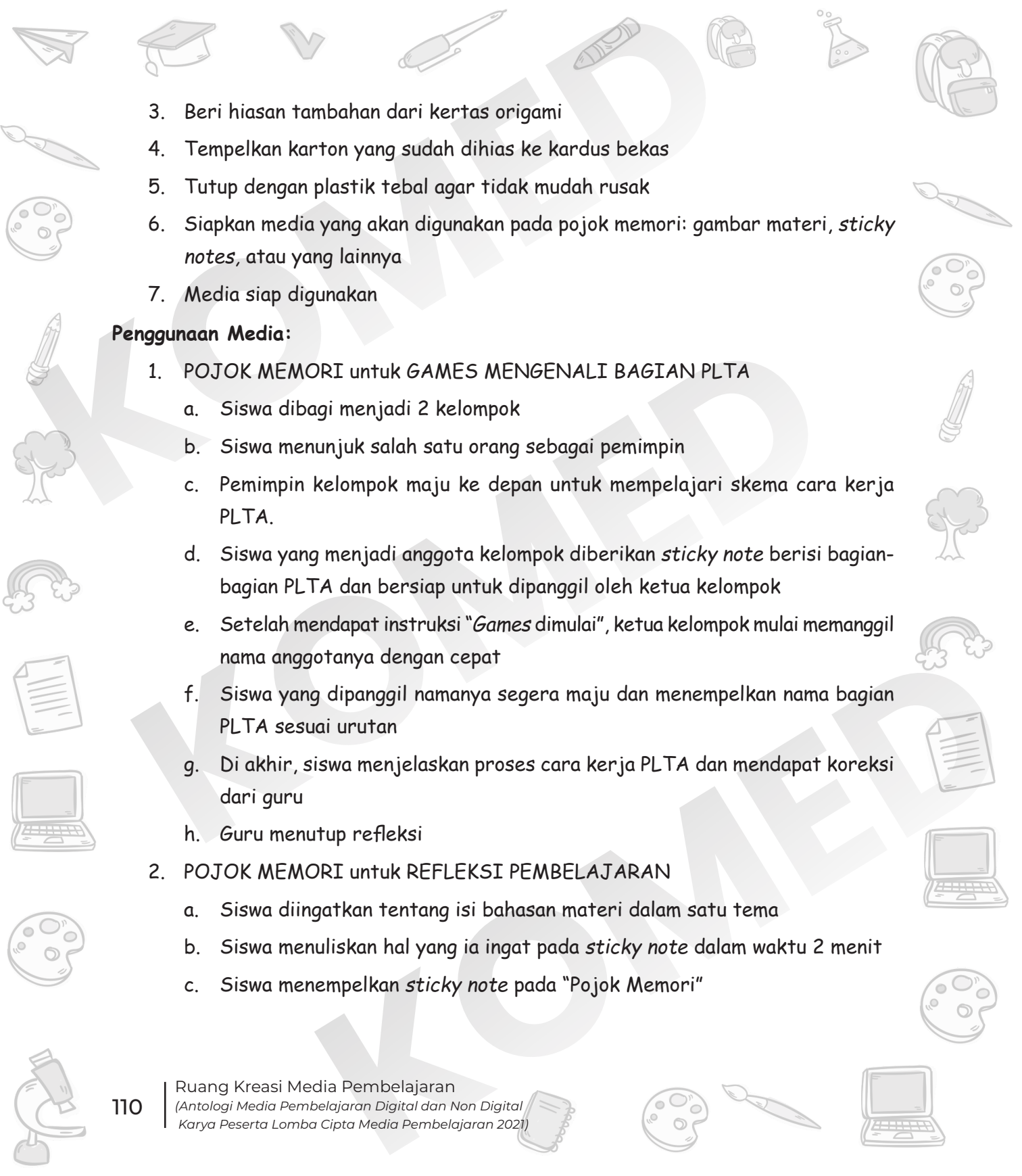
Siswa mampu memahami dan menjelaskan materi pembelajaran yang sudah dipelajari, yaitu materi IPA TEMA 4 KELAS 6: "Cara menghasilkan, menyalurkan, dan menghemat listrik"

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Karton asturo
	⇒ Karton hitam
	⇒ Kertas putih untuk judul media
	⇒ Spidol
	⇒ Origami untuk hiasan
	⇒ Kardus bekas
	⇒ Plastik penutup karton

### Pembuatan Media:

1. Tempelkan karton asturo ke karton hitam
2. Buat tulisan "POJOK MEMORI" pada kertas, lalu tempelkan pada karton asturo

- 
3. Beri hiasan tambahan dari kertas origami
  4. Tempelkan karton yang sudah dihias ke kardus bekas
  5. Tutup dengan plastik tebal agar tidak mudah rusak
  6. Siapkan media yang akan digunakan pada pojok memori: gambar materi, *sticky notes*, atau yang lainnya
  7. Media siap digunakan

### Penggunaan Media:

1. POJOK MEMORI untuk GAMES MENGENALI BAGIAN PLTA
  - a. Siswa dibagi menjadi 2 kelompok
  - b. Siswa menunjuk salah satu orang sebagai pemimpin
  - c. Pemimpin kelompok maju ke depan untuk mempelajari skema cara kerja PLTA.
  - d. Siswa yang menjadi anggota kelompok diberikan *sticky note* berisi bagian-bagian PLTA dan bersiap untuk dipanggil oleh ketua kelompok
  - e. Setelah mendapat instruksi "Games dimulai", ketua kelompok mulai memanggil nama anggotanya dengan cepat
  - f. Siswa yang dipanggil namanya segera maju dan menempelkan nama bagian PLTA sesuai urutan
  - g. Di akhir, siswa menjelaskan proses cara kerja PLTA dan mendapat koreksi dari guru
  - h. Guru menutup refleksi
2. POJOK MEMORI untuk REFLEKSI PEMBELAJARAN
  - a. Siswa diingatkan tentang isi bahasan materi dalam satu tema
  - b. Siswa menuliskan hal yang ia ingat pada *sticky note* dalam waktu 2 menit
  - c. Siswa menempelkan *sticky note* pada "Pojok Memori"





## AWAL

1. Siswa ditanyakan kesiapannya untuk ulangan harian
2. Siswa diajak bermain games dengan menggunakan media "POJOK MEMORI"











## INTI

3. Siswa bermain games mengurutkan proses kerja Pembangkit Listrik Tenaga Air dengan menggunakan media "POJOK MEMORI"
4. Perwakilan siswa menjelaskan proses kerja PLTA berdasarkan hasil kerjasama kelompok mereka



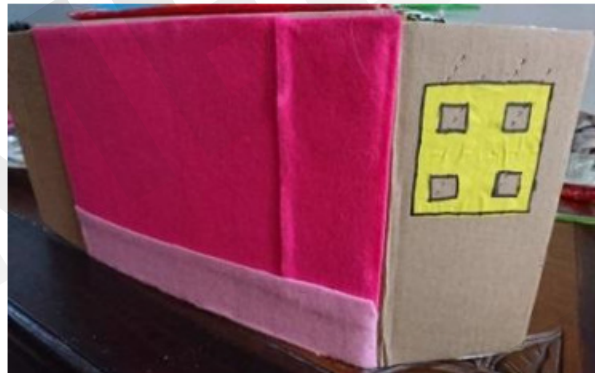
## AKHIR

1. Siswa dibagikan *sticky note* untuk mencatat materi yang mereka ingat
  2. *Sticky notes* ditempelkan di "POJOK MEMORI"
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

# Papan Kardus Asyik

Tri Ratna Juwita Lubis

Media pembelajaran yang saya buat bernama papan kardus asyik ini terdapat beberapa sisi yang mengandung informasi dan kegiatan yang asyik dan menyenangkan buat anak-anak. Media ini mencakup semua aspek perkembangan mulai dari nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional. Selain itu media ini mendukung pembelajaran abad 21 dan merdeka bermain.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

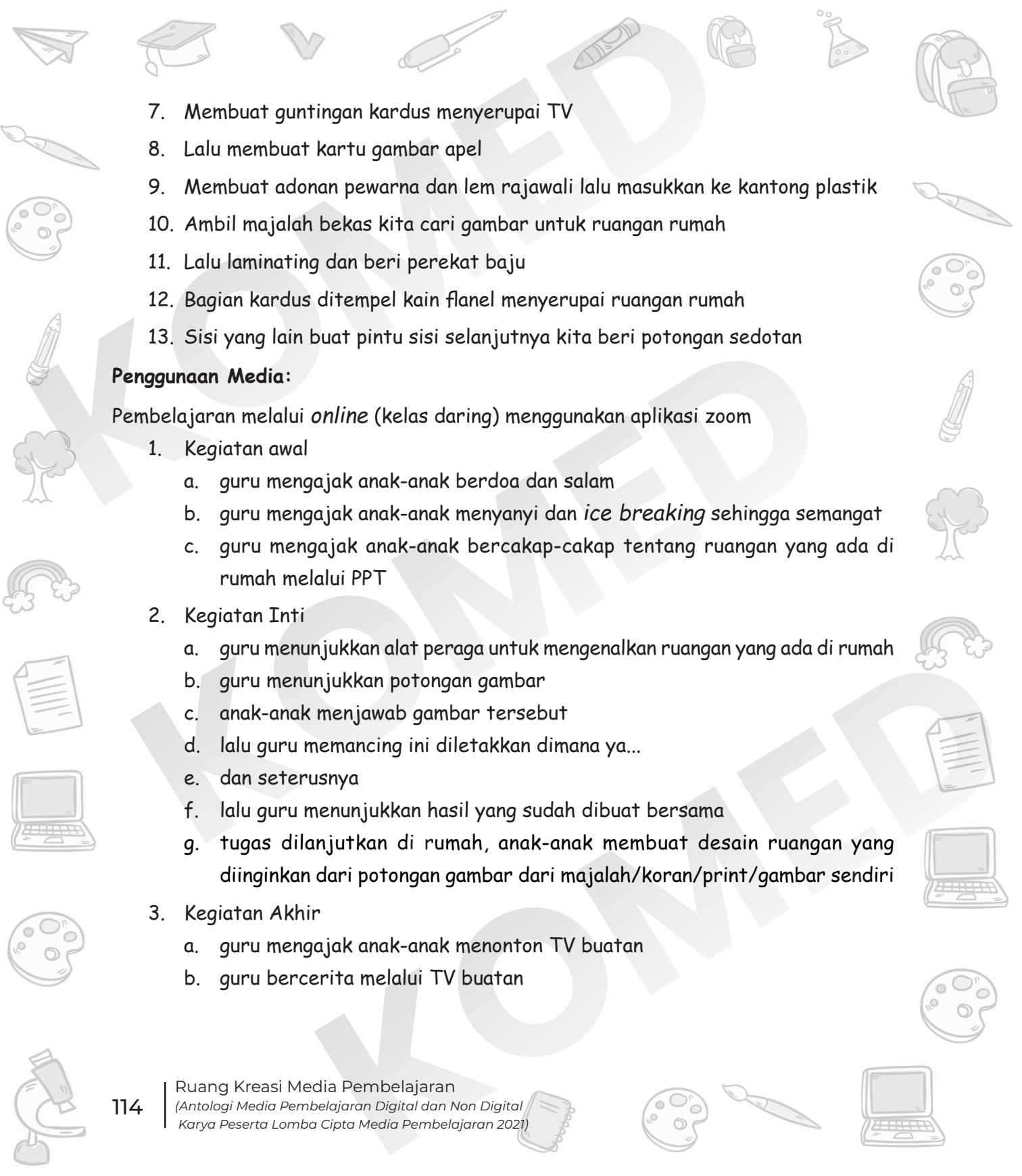
1. Anak mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10
2. Anak mampu membilang dengan benda 1-6
3. Anak dapat menata ruang yang ada di rumah dengan potongan gambar
4. Anak dapat mengunci pintu menggunakan gembok dan kunci
5. Anak dapat membaca gambar sederhana melalui TV buatan
6. Anak dapat menulis huruf vokal a
7. Anak terampil memasukkan benang ke dalam sedotan

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan	
⇒ Gunting	⇒ lem rajawali	⇒ kardus
	⇒ selotip	⇒ botol bekas
	⇒ selotip bolak balik	⇒ kalender
	⇒ spidol besar	⇒ kertas lipat
	⇒ kain flannel	⇒ crayon
	⇒ majalah bekas	⇒ benang
	⇒ sedotan	⇒ kertas sukun

## Pembuatan Media:

1. Ambil kardus yang tidak dipakai, kebetulan kardus yang saya pakai kardus tempat hvs
2. Lepas sisi yang masih merekat
3. Buat pola ulat untuk kegiatan mengurutkan bilangan dengan kertas lipat
4. Potong kalender angka 1-10
5. Ambil kertas lipat untuk membuat daun
6. Potong tutup botol lalu tempeli dengan kartu angka 1-6

- 
7. Membuat guntingan kardus menyerupai TV
  8. Lalu membuat kartu gambar apel
  9. Membuat adonan pewarna dan lem rajawali lalu masukkan ke kantong plastik
  10. Ambil majalah bekas kita cari gambar untuk ruangan rumah
  11. Lalu laminating dan beri perekat baju
  12. Bagian kardus ditempel kain flanel menyerupai ruangan rumah
  13. Sisi yang lain buat pintu sisi selanjutnya kita beri potongan sedotan

### Penggunaan Media:

Pembelajaran melalui *online* (kelas daring) menggunakan aplikasi zoom

1. Kegiatan awal
  - a. guru mengajak anak-anak berdoa dan salam
  - b. guru mengajak anak-anak menyanyi dan *ice breaking* sehingga semangat
  - c. guru mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang ruangan yang ada di rumah melalui PPT
2. Kegiatan Inti
  - a. guru menunjukkan alat peraga untuk mengenalkan ruangan yang ada di rumah
  - b. guru menunjukkan potongan gambar
  - c. anak-anak menjawab gambar tersebut
  - d. lalu guru memancing ini diletakkan dimana ya...
  - e. dan seterusnya
  - f. lalu guru menunjukkan hasil yang sudah dibuat bersama
  - g. tugas dilanjutkan di rumah, anak-anak membuat desain ruangan yang diinginkan dari potongan gambar dari majalah/koran/print/gambar sendiri
3. Kegiatan Akhir
  - a. guru mengajak anak-anak menonton TV buatan
  - b. guru bercerita melalui TV buatan

# Game Out Door "Fun Music"

Wahidiatul Amalia, S.Pd

Permainan *out dor "Fun music"* merupakan jenis permainan yang ditujukan oleh kelompok A (usia 4-5 tahun). Mengenal bentuk geometri sambil mendengarkan musik.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Anak dapat berdoa sebelum melakukan game
2. Anak dapat Berjalan sesuai pola garis
3. Anak dapat mengetahui dan mampu menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
4. (anak dapat menyusun perencanaan saat permainan)

5. Anak dapat mengenal dan menyampaikan benda-benda di sekitar
6. (Mengenal bentuk- bentuk geometri: segitiga, segiempat, & lingkaran, mengenal konsep banyak dan sedikit)
7. Anak dapat menunjukkan bahasa reseptif (dapat memahami Informasi aturan saat bermain)
8. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri (berani tampil di depan guru dan teman)
9. Memiliki perilaku yang mencerminkan taat pada aturan (anak terbiasa mentaati aturan & mengatur dirinya untuk taat aturan)
10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (anak terbiasa sabar dalam menunggu giliran bermain)
11. Anak dapat bergerak sesuai iringan musik

#### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Kardus bekas yang digunakan sebagai alat pijakan anak
⇒ Cutter	⇒ Balok bentuk segitiga
	⇒ segiempat
	⇒ Kertas sukung yang digunakan menyampul kardus bekas
	⇒ lakban hitam

#### Pembuatan Media



12. Membuat pola bentuk geometri dan menyampulnya dengan kertas sukung
13. Menyiapkan balok berbentuk segitiga dan segi empat
14. Menyiapkan benda berbentuk lingkaran
15. Membuat pola garis menggunakan lakban di halaman



16. Membuat tas dari kardus sebagai tempat balok

17. Menyiapkan musik yang menarik bagi anak

### Penggunaan Media

- 
1. Salam
  2. Berdoa ( membaca QS. Alfatihah, doa harian )
  3. Presensi
  4. Guru menanyakan hari, bulan dan tahun
  5. Anak & guru membuat kesepakatan bermain
  6. Guru mengenalkan tema dan sub tema
  7. Guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri & bernyanyi lagu bentuk-bentuk geometri
  8. Guru mengenalkan permainan *fun music*
  9. Guru memberi contoh cara bermain
  10. Anak dipersilahkan bermain
  11. Menanyakan kembali perasaan anak
  12. Doa penutup
- 

# Date in The Bottle

Widianti Oktaria, S.Pd.

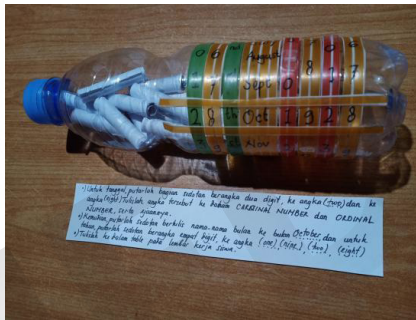
Nama Media pembelajaran adalah *Date in the Bottle* (tanggal di dalam botol) disingkat menjadi **DnB**. Media ini merupakan alat peraga yang terbuat dari bahan dan alat sederhana, yaitu botol dan sedotan bekas. Media DnB memuat angka-angka untuk menentukan tanggal dan tahun serta nama-nama bulan, tulisan singkatan untuk angka tingkatan, seperti, **st** untuk *the first*= 1<sup>st</sup>, **nd** untuk *the second*=2<sup>nd</sup>, **rd** untuk *the third*= 3<sup>rd</sup>, **th** untuk *the fourth*=4<sup>th</sup>, dst. Media ini dibuat untuk mengajar materi mengidentifikasi angka pokok (*Cardinal Number*) dan angka tingkatan (*Ordinal Number*), tanggal, nama bulan dan tahun dalam bahasa Inggris.

Latar belakang pembuatan media "*Date in the Bottle*" adalah kebanyakan siswa masih belum mengetahui dan membedakan angka pokok (*Cardinal Number*) dan angka tingkatan (*Ordinal Number*) serta pengucapannya dalam Bahasa Inggris. Selain itu, banyak siswa kurang mampu menyebutkan tanggal, nama bulan dan tahun dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar. Dan juga, sebagian siswa kurang percaya diri dan aktif berinteraksi selama pembelajaran.

Tujuan pembuatan media ini adalah; 1) untuk meningkatkan keaktifan, kerjasama, semangat belajar siswa, 2) menumbuhkan kreatifitas dan inovasi serta percaya diri siswa, 3) proses pembelajaran berjalan lebih menarik dan menyenangkan, 4) Pembelajaran menjadi berkesan dan mudah untuk dipahami, 5) melatih siswa mengumpulkan suatu informasi serta menginformasikan kembali, 6) membiasakan siswa memecahkan suatu masalah bersama-sama.

Media ini dibuat untuk mengajar siswa-siswi kelas VII semester ganjil dengan materi "**Mengidentifikasi tanggal, bulan dan tahun**".





### Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat mengidentifikasi angka dalam bahasa Inggris.
2. Siswa dapat membedakan angka pokok (*cardinal number*) dan angka tingkatan (*ordinal number*)
3. Siswa dapat mengidentifikasi dan menyebutkan tanggal, nama bulan, dan tahun dalam bahasa Inggris.





### Alat dan Bahan:


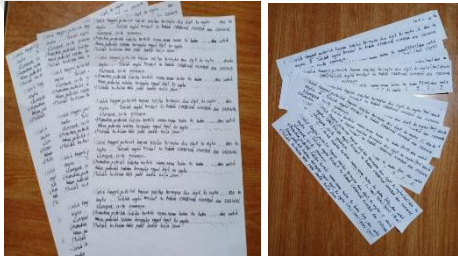

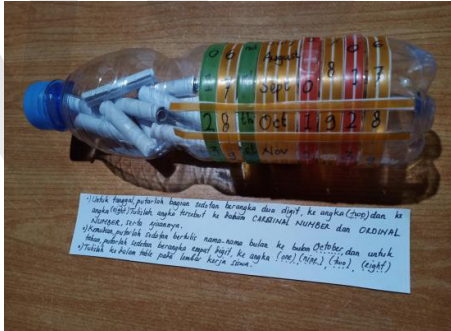
Alat	Bahan
➤ Gunting	➤ 1 buah botol bekas berukuran sedang dan 5 buah sedotan minuman
➤ Pulpen	➤ Beberapa lembar kertas HVS
➤ Double tapes	
➤ Seloptip	

## Pembuatan Media:

1		Bersihkan botol bekas hingga kering.
2		Siapkan 5 buah sedotan dan dibelah. Bersihkan bagian dalam.
3		Ambil 4 buah sedotan yang sudah terbelah, kemudian dibagi menjadi dua bagian.
4		Rapikan semua belahan sedotan menggunakan gunting supaya tidak melengkung.

5		<p>Tempelkan <i>doubletape</i> pada kedua ujung sedotan dengan arah yang berlawanan.</p>
6		<p>Lingkari belahan sedotan pada batang botol.</p>
7		<p>Satukan kedua ujung sedotan, lalu rekatkan. Catatan: tempelkan <i>doubletape</i> pada ujung sambungan sedotan, lalu lapiasi dengan selotip supaya tidak mudah terlepas.</p>

8		<p>Lakukan hingga terpasang semuanya. Sisakan satu belahan sedotan untuk pembatas.</p>
9		<p>Tulis angka-angka untuk tanggal dan tahun serta nama-nama bulan seperti pada gambar.</p>
10		<p>Ambil sisi belahan sedotan, potong sesuai ukuran botol lalu belah menjadi dua bagian.</p>
11		<p>Rekatkan sejajar pada badan botol.</p>

12		<p>Siapkan kertas HVS untuk membuat instruksi atau sebagai soal.</p>
13		<p>Tulis soal atau instruksi dan perbanyak dengan disalin tempel Digunting menjadi beberapa bagian.</p>
14		<p>Kemudian digulung dan dimasukkan kedalam botol. Gunakan potongan sedotan besar agar gulungan tidak mudah terbuka</p>
15		<p>Media DnB (Date in the Bottle) siap untuk digunakan.</p>

### Penggunaan Media:

## Cara menggunakan media DnB (*Date in the Bottle*)

1. Guru mengajak siswa membuat media DnB secara berkelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang.
2. Guru menjelaskan bahan dan alat yang digunakan serta tahap-tahap pembuatan.
3. Guru menyiapkan kertas yang berisi petunjuk/soal yang akan dikerjakan oleh setiap kelompok.
4. Guru menyiapkan lembar kerja siswa dan papan informasi terkait materi: tulisan dan pengucapan *cardinal number & ordinal number*, nama bulan, serta pengucapan tahun dalam bahasa Inggris.
5. Guru menjelaskan langkah-langkah bermain dengan media DnB:
  - a. Guru menempelkan papan informasi di sudut-sudut ruang kelas, seperti di depan kelas, di dinding teras, di belakang ruang kelas atau di samping.
  - b. Guru membagikan lembar kerja siswa pada tiap kelompok.
  - c. Guru meminta mengundi gulungan kertas yang ada di dalam media DnB dengan dikocok dan dikeluarkan satu per satu. Tiap kelompok anak mendapatkan 3 atau 5 gulungan.
  - d. Setiap kelompok menemukan jawaban dari soal atau petunjuk di dalam kertas tersebut. Jika siswa tidak menemukan jawaban, mereka bisa mencari di papan informasi yang disebar oleh guru di dinding-dinding kelas.
  - e. Setiap kelompok menuliskan jawaban mereka ke dalam lembar kerja yang sudah di bagikan. Nampak gambar sebagai berikut:
  - f. Setiap kelompok melaporkan hasil jawabannya secara bergantian dan mengecek semua jawab pada kunci jawaban yang sudah disiapkan guru pada akhir kegiatan.

# WANABI "WAYANG NABI"

Yuyun Nisfu Laila, S.Pd.I

Media berupa sebuah wayang dari kertas buffalo yang dicetak kemudian direkatkan pada stik bambu panjang. Tokoh wayang dalam media ini adalah Nabi Adam sehingga media ini disebut WANABI yaitu Wayang Nabi. Tokoh dalam media ini didapat dengan *browsing* di internet atau bisa juga dengan menggambar sendiri. Seperti halnya kesenian wayang, dalam menampilkan media ini yaitu menggunakan pohon pisang/debog.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat memahami kisah keteladanan Nabi Adam As.
2. Siswa dapat menceritakan kisah keteladanan Nabi Adam As.

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Kertas buffalo
	⇒ Kertas hvs
	⇒ Selotip
	⇒ Benang
	⇒ Lem
	⇒ Pohon pisang/debog atau dahan daun pisang

## Pembuatan Media

3. Menyiapkan alat yang digunakan yaitu debog atau batangnya daun pisang.
4. Browsing atau membuat gambar tokoh nabi
5. Mencetak gambar nabi pada kertas buffalo dan hvs
6. Menggunting gambar
7. Merekatkan pada stik bambu dengan selotip dan lem
8. Menancapkan tokoh wayang pada *debog* dan media siap digunakan.

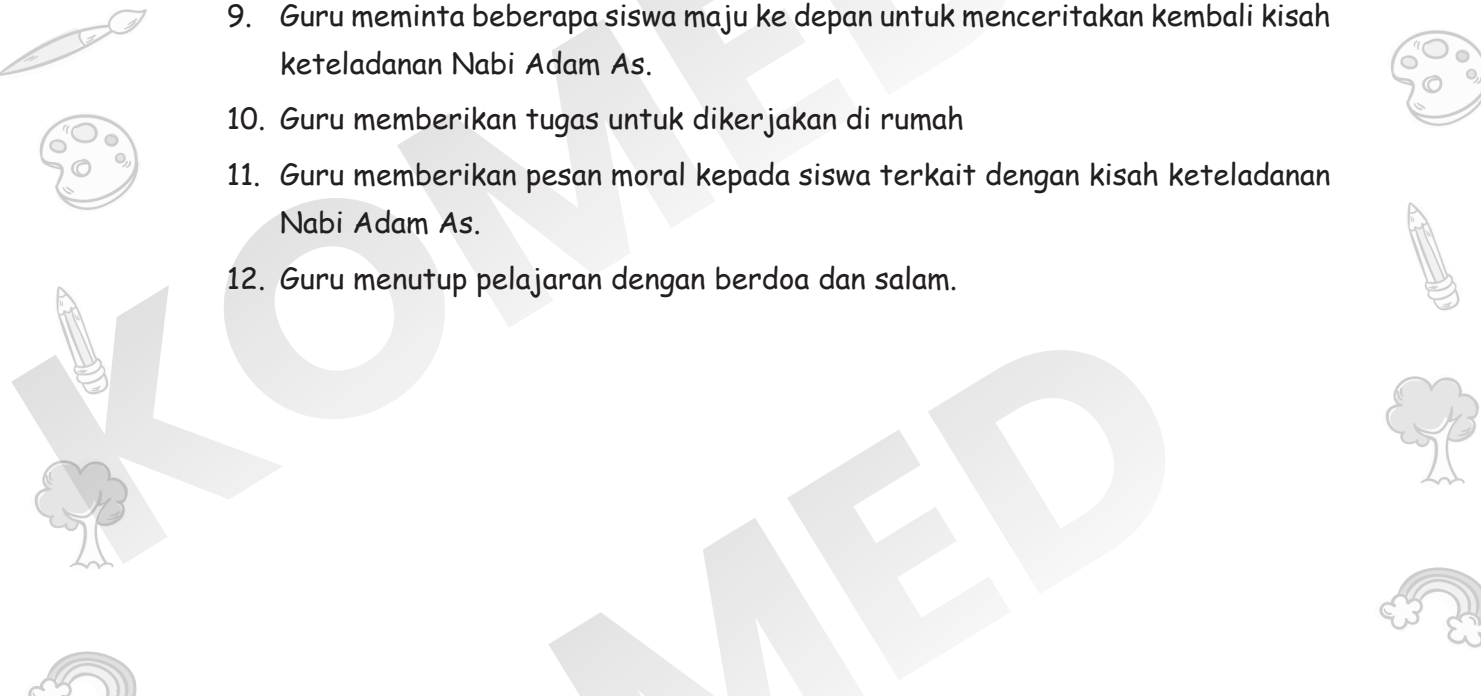
## Penggunaan Media:

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar, melakukan presensi dan berdoa dipimpin oleh ketua kelas
2. Menyanyikan lagu nasional
3. Membaca surat-surat pendek
4. Guru mererefresh pelajaran minggu lalu
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini
6. Guru memberikan stimulus kepada siswa dengan game edukasi sesuai dengan materi
7. Guru menampilkan media WANABI untuk menjelaskan/ menceritakan kisah





keteladanan Nabi Adam As.

8. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang kisah Nabi Adam As.
  9. Guru meminta beberapa siswa maju ke depan untuk menceritakan kembali kisah keteladanan Nabi Adam As.
  10. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah
  11. Guru memberikan pesan moral kepada siswa terkait dengan kisah keteladanan Nabi Adam As.
  12. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.
- 

# APE "Perahu Nelayan"

Yenni Susanti, S.Pd AUD

Perahu nelayan adalah media yang dibuat menggunakan bahan alami yang banyak terdapat di daerah seponti yaitu pohon kelapa, serta menggunakan barang bekas yang biasanya banyak terbuang. APE ini dibuat agar memudahkan anak untuk mengenal pekerjaan/profesi nelayan dengan dikombinasikan untuk pengembangan 6 aspek, dibuat dengan menarik sehingga menyenangkan bagi anak



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Nilai agama moral: anak terbiasa mengucapkan syukur
2. Bahasa: dapat menyebutkan kata "nelayan"
3. Kognitif: dapat mesangkan lambang bilangan
4. Sosem: terbiasa sabar menunggu giliran
5. Fismot: dapat menggunakan jari-jari tangan
6. Seni: dapat menyanyikan lagu "nelayan"

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan	
⇒ Gunting	⇒ Moncong kelapa	⇒ Kantong plastik bekas
	⇒ Kardus bekas	⇒ Selotip
	⇒ Pasir	⇒ Double tape
	⇒ Batang singkong	⇒ Origami
	⇒ Tali	⇒ Spidol
	⇒ Botol Yakult bekas	⇒ Pasir

## Pembuatan Media:

1. Siapkan kardus segi panjang kemudian diisi pasir
2. Pasang tiang menggunakan batang singkong bekas di ujung diikat dengan tali Sebangau penyangga.
3. Buat ikan menggunakan kardus bekas
4. Buat boneka nelayan dengan botol Yakult bekas, gunting kantong
5. Plastik untuk membuat baju, rekatkan pada botol, kemudian beri mata,
6. dan mulut, topi dari sarang telur bekas, kemudian buat angka dari origami tempelkan badan boneka
7. buat kata nelayan dari origami , pasang seperti bendera segitiga.
8. Susun boneka pada perahu paling atas , rekatkan dengan selotip
9. Susun kata nelayan pada perahu kedua.
10. Buat bendera merah putih dari kantong plastik, letakkan di sudut depan kotak.
11. Susun gambar ikan yang telah digunting
12. APE siap dimainkan

### Penggunaan Media:

1. Guru menjelaskan media yang ditampilkan
2. Guru menjelaskan profesi nelayan
3. Guru bersama anak menyebutkan angka
4. Guru bersama anak menyebutkan tulisan nelayan
5. Guru memberikan kesempatan pada anak memainkan ape
6. Anak memilih ikan yang sudah dikelompokkan kemudian menghitung dan diletakkan/dipasang sesuai angka.
7. Anak menuliskan kata nelayan di pasir
8. Anak menyebutkan tulisan
9. Anak mengucapkan syukur.

# BitBok (Big Tematik Book) Hekarnivora 3M

Wafiq Azizah, S.Pd.

Media BitBok Hekarnivora 3M (Big Tematik Book materi Herbivora, Karnivora, Omnivora dan Mean, Median, Modus) merupakan media pembelajaran sederhana non digital yang mengemas pembelajaran tematik menjadi satu buku besar dengan menarik dan mudah dipahami siswa karena berisi langkah-langkah pembelajaran yang menuntun siswa ke dalam pembelajaran tematik yang terpadu dan saling berkaitan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya, materi dalam BitBok bisa disesuaikan dengan tema yang lain.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa dapat menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya (herbivora, karnivora, dan omnivora)
2. Siswa dapat menyajikan data dalam bentuk table
3. Siswa dapat membuat diagram batang, garis, dan lingkaran
4. Siswa dapat memahami mean, median, modus

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ gambar hewan ⇒ origami ⇒ kertas duplex /karton board bisa diganti dengan kardus ⇒ karton berwarna ⇒ lem perekat ⇒ spidol

## Pembuatan Media:

1. Mencetak gambar-gambar hewan herbivora, karnivora, omnivore, dan menempelkan double tip di belakang gambarnya
2. Membuat amplop kecil untuk tempat gambar-gambar hewan
3. Melipat zig-zag kertas duplex
4. Melapisi kertas duplex dengan karton berwarna setiap halamannya
5. Membuat konten setiap halaman yang berisi kalimat petunjuk dan gambar yang dimasukkan ke dalam amplop misteri
6. Menempel amplop misteri ke dalam setiap halaman BitBok

## Penggunaan Media:

1. Siswa dibagi berkelompok, 1 kelompok 5 orang diberikan 1 BitBok
2. Siswa secara berkelompok membuka BitBok setiap halaman dengan memerhatikan petunjuk yang ada di amplop misteri
3. Siswa secara berkelompok melakukan kegiatan sesuai dengan
4. langkah-langkah yang ada di dalam amplop misteri sampai selesai
5. Guru mengawasi siswa dalam menggunakan media
6. Setelah selesai semua, Siswa secara bergantian ke depan kelas mendemonstrasikan hasil

# Binatang Peliharaan

Lilianing Fitria Sari

Media berupa APE yang saya buat, adalah kategori sederhana, sehingga ketika anak didik ingin membuatnya maka anak tidak mengalami kesulitan. Usia 5-6 tahun adalah tipe anak yang cenderung menirukan, sehingga seorang guru yang bijaksana sebisa mungkin membuat APE sederhana sehingga dengan mengurangi risiko peserta didik tidak bisa menirukan.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Anak dapat mengenal macam-macam binatang peliharaan
2. Anak dapat mengetahui jumlah kaki binatang peliharaan
3. Anak dapat membedakan warna
4. Anak dapat mengetahui bagian-bagian tubuh binatang
5. Anak dapat mengelompokkan binatang yang hidup di darat, air, maupun udara

### Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Buku Bergambar yang sudah diwarnai
	⇒ Tusuk Sate
	⇒ Selotip
	⇒ Foam

### Pembuatan Media:

1. Siapkan buku bergambar
2. Guntinglah gambar binatang
3. Potonglah selotip sesuai ukuran yang diperlukan
4. tempelkan pada tusuk sate
5. Tancapkan pada busa yang disediakan

### Penggunaan Media:

1. Guru mengajak anak bernyanyi tentang tema binatang peliharaan
2. Guru mengajak anak bermain tebak-tebakan melalui ciri-ciri dari binatang yang akan ia tunjukkan
3. Guru memperlihatkan gambar dari binatang
4. Guru menanyakan ke anak bagian-bagian binatang yang sudah ditunjuk guru
5. Guru mengajari anak jenis dari binatang, makanannya, warnanya, serta menanyakan apakah ada anak yang memiliki salah satu dari binatang peliharaan
6. Mengajak anak mengenalkan huruf melalui kartu huruf sehingga membentuk nama dari binatang
7. Menanyakan kembali nama binatang yang sudah ditunjuk oleh guru



# Math Box

Febri Reviani

Media ini berbentuk kotak dimana empat sisi di dalam kotak menjadi media pembelajaran dan sisi bagian tengah menjadi tempat bermain ular tangga. Media sederhana ini ditujukan untuk Siswa Kelas VI (Enam) Sekolah Dasar.



## Indikator Pembelajaran yang Ingin Dicapai:

1. Siswa mampu mengetahui sifat-sifat bangun datar
2. Siswa mampu menghitung dari penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian
3. Siswa mampu memahami konsep satuan Panjang
4. Siswa dapat mencari FPB suatu bilangan

## Alat dan Bahan:

Alat	Bahan
⇒ Gunting	⇒ Kardus Bekas
⇒ Batu	⇒ Lakban Coklat dan Bening
⇒ Jarum	⇒ Crayon
⇒ Mangkok	⇒ Kertas HVS Bekas
⇒	⇒ Kertas Bufalo
	⇒ Lem Kertas
	⇒ Doubletape
	⇒ Wadah jajan nastar yang harga dua ribuan
	⇒ Spidol
	⇒ Benang

## Pembuatan Media:

1. Sediakan alat dan bahan
2. Beri selotip pada bagian bawah kardus sehingga membentuk kotak
3. Lalu gunting bagian/rusuk kardus
4. Berikan warna dengan menggunakan krayon pada empat sisi kardus
5. Untuk sisi dasar tempelkan kertas buffalo berwarna biru. Jangan lupa lapis selotip bening agar tidak kotor dengan warna krayon pada 4 sisi lainnya
6. Ular Tangga :
  - a. Kemudian print background untuk permainan ular tangga. Gunting lalu tempelkan pada latar untuk permainan ular tangga
  - b. Buatlah dadunya dengan menggunakan kertas Buffalo, jangan lupa isikan dadu dengan kertas-kerta yang tidak dipakai sehingga dadu lebih berat. Lalu lapis dadu yang sudah diberi tanda nomor dengan selotip bening agar

tidak mudah kotor dan awet. Sehingga bisa digunakan pada kegiatan lainnya.

- c. Setelah itu buat pion sesuai karakter background ular tangga
  - d. Potong kartu-kartu soal yang telah di print dengan menggunakan kertas buffalo warna Biru dan putih.
  - e. Buatlah wadah penempatan kartu, pion dan dadu. Setelah itu tempelkan pada latar permainan ular tangga.
7. Berhitung :
- a. Tempelkan 3 buah mika bekas nastar pada sisi kanan kotak. Dua mika coklat di atas dan satu mika putih dibawah. Jangan lupa beri jarak agar ada tempat untuk penempatan lambing hitung.
  - b. Sediakan batu krikil dalam mangkok kecil. Jangan lupa batu tersebut di cuci terlebih dahulu.
  - c. Sediakan tanda hitung dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Jangan lupa tanda hitungnya dilapisi selotip bening
  - d. Jangan lupa berikan tanda penempatan bilangan dari ratusan, puluhan dan satuan.
  - e. Sentuhan terakhir adalah lembar jawaban panjang untuk menulis hasil hitungan.
8. Tangga satuan
- a. Buatlah tangga satuan dengan menggunakan kardus bekas lainnya
  - b. Beri warna dan satuan pada tangga
  - c. Warnai gambar anak-anak lalu tempelkan pada kardus kemudian gunting sesuai dengan bentuk gambar.
  - d. *Print* tabel satuan, jangan lupa diberi selotip agar bisa buat menulis
  - e. Kupas kardus sesuai dengan ukuran tangga satuan, ingat jangan sampai berlubang. Sisahkan satu lapis. Kemudian tempelkan secara permanen,

kenapa dibuat seperti itu agar ada efek timbul pada tangga.

f. Pasang benang pada jarum. Lalu gambar anak tadi dijahit pada kardus dan yangan dikunci semua agar bisa di tarik naik dan turun.

g. Tempelkan table satuan.

#### 9. Pohon Faktor

a. Kuntinglah kardus bekas menjadi lingkaran-lingkaran kecil

b. Beri sedikit sentuhan warna pada bulatan kardus.

c. Tempelkan selotip bening pada bulatan kardus.

d. Gunting kertas HVS bekas dalam bentuk panjang kecil kemudian putar-putar. Karena nanti dijadikan sebagai cabang-cabang

e. Tempelkan bulatan dan batang kertas tersebut pada latar sehingga menjadi pohon faktor.

#### 10. Bangun Ruang

a. Buatlah jenis-jenis bangun ruang pada kardus lain (kubus, balok, tabung dan bola)

b. Warnai setiap bangun ruang sehingga menarik perhatian siswa

c. Kupas kardus sesuai dengan bangun ruang. Sisakn lapisan terakhir agar seperti puzzle.

d. Tempelkan sifat-sifat dan rumus-rumus pada setiap bangun ruang

e. Tempelkan judul pada empat sisi media pembelajaran

11. Jangan lupa juga judul besar media pembelajaran berada pada bagian depan kotak

12. Sentuhan terakhir berikan pita pada kotak tersebut sehingga menyerupai hadiah/kotak ajaib.

## Penggunaan Media:

### Ular Tangga :

1. Siswa memilih pion spongebob nya sesuai tokoh kesukaannya. (tokoh bisa digantisesuai kartun kesukaan)
2. Siswa melakukan hompimpa/suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan jalan terlebih dahulu.
3. Guru menyampaikan peraturan permainan :
  - a. Siswa yang berhenti di dalam kotak yang ada gambar ekor ular , maka siswa tersebut harus menuju wajah ular.
  - b. Siswa yang berhenti di dalam kotak yang ada gambar tangga yang mengarah naik, maka siswa tersebut naik menuju ujung tangga.
  - c. Siswa yang berhenti pada kotak yang berisi tulisan "silahkan ambil kartu warna putih/biru" maka akan mengambil kartu tersebut yang berada bawah lembar ular tangga. Setelah mendapatkan kartu maka siswa harus menjawab soal tersebut dengan menggunakan media yang ada pada 4 sisi. Kartu warna putih untuk menjawab soal tentang bangun ruang dan tangga satuan sedangkankartu berwarna mbiru untuk menjawab soal hitungan dan pohon faktor. Berikut cara penggunaan media pada 4 sisi dalam Math Box:
    - 1) Ayo Berhitung :

- Dalam media ini sistemny hamper mirip dengan permainan tradisional congklak.
- Jika peserta didik menjawab soal penjumlahan maka peserta didik akan menempatkan pada congklak atas dan bawah batu sesuai dengan angka yang di dapat dan penempatanya harus sesuai apakah berda pada bilangan ratusan, puluhan atau satuan. Jika mendapatkan soal pengurangan maka prinsipnya sama namun jika kurang untuk di jumlahkan maka harus mengambil 10 batu

lagi dan mengurangi 1 batu yang ada pada lubang yang bilangannya besar. Begitupun dengan penjumlahan. Untuk perkalian siswa menempatkan batu sesuai dengan jumlah perkalian. Namun jika siswa mendapatkan soal pembagian maka siswa mengambil batu sesuai jumlah yang akan dibagikan pada lubang conklak.

⇒ Jika siswa berhasil menjawab maka akan mendapat tepuk apresiasi

## 2) Tangga satuan

⇒ Guru memberi penjelasan jika anak kecil itu turun tangga maka dia akan mendapatkan poin dikalikan 10 untuk satu kali turun tangga. Namun jika naik maka akan dibagi 10

⇒ Guru memberikan contoh dengan menuliskan angka pada table satuan panjang

## 3) Bangun Ruang

⇒ Guru mengajak siswa untuk membuka puzzle bangun ruang.

⇒ Kemudian menjelaskan sifat-sifat yang ada pada bangun ruang tersebut

## 4) Pohon Faktor

⇒ Guru mengajak siswa untuk untuk menuliskan bilangan pada puncak pohon faktor.

⇒ Kemudian bilangan tersebut dibagi menjadi dua

⇒ Guru mengajak siswa lagi untuk menuliskan hal-hal yang telah di hitung pada bulan kardus

⇒ Guru menyimpulkan FPB dari bilangan tersebut.

5) Siswa yang sampai *finish* pertama akan mendapatkan bintang prestasi. Sedangkan untuk yang mencapai *finish* selanjutnya hanya mendapat tepuk afirmasi seperti *goodjob/the best/mantap* dll.

5) Guru menanyakan kepada siswa bagaimana perjalanan menuju *finish*? Tantangan apa saja yang kamu temukan? Bagaimana cara kamu melewati tantangan tersebut? Pelajaran apa sih yang bisa kamu ambil dalam permainan tadi?

6) Siswa dan Guru menyimpulkan dan merefleksikan permainan ular tangga.

### Pembukaan : (15')

1. Guru Menyapa siswa  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.  
Semangat Pagi Anak-anak hebat!  
Apa kabar hari ini?  
Alhamdulillah  
Luar biasa  
Selalu ceria  
Dan tetap semangat  
Yeayyyy...yeayyyy
2. Guru Mengajak semangat siswa dan kesiapan belajar  
Sudah siap belajar hari ini?  
Jika sudah mana semangatmu?  
Tepuk semangat...
3. Guru Mengajak siswa untuk berdoa bersama
4. Guru menunjukkan kotak yang berjudul "Math Box" dihadapan siswa.
5. Guru menanyakan kepada siswa terkait isi dari kotak tersebut.
6. Guru meminta tolong dua orang siswa untuk membuka kotak tersebut.
7. Guru dan siswa sama-sama berhitung 1-3 untuk memulai membuka ikatan pita pada kardus tersebut.
8. Guru menanyakan pada siswa kira-kira permainan apa saja yang akan dilakukan.

## Kegiatan Inti : (60')

1. Guru menyampaikan bahwa setiap kelompok nanti yang dibagikan harus mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Jika menyelesaikan permainan akan mendapat 1.000 poin. Jika menyelesaikan dengan cepat dan benar maka akan mendapatkan 3.000 poin. Kelompok yang mendapat poin yang banyak akan mendapatkan opak-opak (kerupuk singkong +plecing/ jajanan khas anak-anak di kantin dengan harga @Rp2.000,00)
2. Melakukan Permainan Ular Tangga
  - a. Siswa memilih pion spongebob nya sesuai tokoh kesukaannya. (tokoh bisa digantisesuai kartun kesukaan)
  - b. Siswa melakukan hompimpa/suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan jalan terlebih dahulu.
  - c. Guru menyampaikan peraturan permainan:
    - 1) Siswa yang berhenti di dalam kotak yang ada gambar ekor ular, maka siswa tersebut harus menuju wajah ular.
    - 2) Siswa yang berhenti di dalam kotak yang ada gambar tangga yang mengarah naik, maka siswa tersebut naik menuju ujung tangga.
    - 3) Siswa yang berhenti pada kotak yang berisi tulisan "silahkan ambil kartu warna putih/biru" maka akan mengambil kartu tersebut yang berada bawah lembar ular tangga. Setelah mendapatkan kartu maka siswa harus menjawab soal tersebut dengan menggunakan media yang ada pada 4 sisi. Kartu warna putih untuk menjawab soal tentang bangun ruang dan tangga satuan sedangkankartu berwarna mbiru untuk menjawab soal hitungan dan pohon faktor. Berikut cara penggunaan media pada 4 sisi dalam Math Box:
      - a) **Ayo Berhitung:**
        - ➔ Dalam media ini sistemny hamper mirip dengan permainan



tradisional congklak.

- ⇒ Jika peserta didik menjawab soal penjumlahan maka peserta didik akan menempatkan pada congklak atas dan bawah batu sesuai dengan angka yang di dapat dan penempatanya harus sesuai apakah berda pada bilangan ratusan, puluhan atau satuan. Jika mendapatkan soal pengurangan maka prinsipnya sama namun jika kurang untuk di jumlahkan maka harus mengambil 10 batu lagi dan mengurangi 1 batu yang ada pada lubang yang bilanganya besar. Begiitupun dengan penjumlahan. Untuk perkalian siswa menempatkan batu sesuai dengan jumlah perkalian. Namun jika siswa mendapatkan soal pembagian maka siswa mengabil batu sesuai jumlah yang akan dibagikan pada lubang congklak.
- ⇒ Jika siswa berhasil menjawab maka akan mendapat tepuk apresiasi

#### b) Tangga satuan

- ⇒ Guru memberi penjelasan jika anak kecil itu turun tangga maka dia akan mendapatkan poin  $\times 10$  untuk satu kali turun tangga. Namun jika naik maka akan dibagi 10
- ⇒ Guru memberikan contoh dengan menuliskan angka pada table satuan panjang

#### c) Bangun Ruang

- ⇒ Guru mengajak siswa untuk membuka puzzle bangun ruang.
- ⇒ Kemudian menjelaskan sifat-sifat yang ada pada bangun ruang tersebut

#### d) Pohon Faktor

- ⇒ Guru mengajak siswa untuk untuk menuliskan bilangan pata

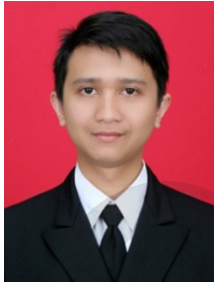
puncak pohon faktor.

- ⇒ Kemudian bilangan tersebut dibagi menjadi dua
  - ⇒ Guru mengajak siswa lagi untuk menuliskan hal-hal yang telah di hitung pada bulan kardus
  - ⇒ Guru menyimpulkan FPB dari bilangan tersebut.
- d. Siswa yang sampai *finish* pertama akan mendapatkan bintang prestasi. Sedangkan untuk yang mencapai *finish* selanjutnya hanya mendapat tepuk afirmasi seperti goodjob/the best/mantap dll.
- e. Guru menanyakan kepada siswa bagaimana perjalanan menuju *finish*? Tantangan apa saja yang kamu temukan? Bagaimana cara kamu melewati tantangan tersebut? Pelajaran apa yang bisa kamu ambil dalam permainan tadi?
- f. Siswa dan Guru menyimpulkan dan merefleksikan permainan ular tangga.

#### Penutup : (15')

1. Guru menginformasikan jumlah poin per kelompok sekaligus memberikan hadiahnya.
2. Guru menanyakan bagaimana perasaan siswa setelah melakukan permainan
3. Guru Menanyakan hal-hal apa saja yang bisa dipelajari saat melakukan setiap permainan
4. Guru mengajak siswa untuk bersyukur dan terus berusaha untuk menjadi lebih baik
5. Guru menutup kegiatan pembelajaran

## Profil Penulis



### Arif Fajar Ramadhan

Arif mengajar di SMPN 7 Jakarta sejak tahun 2019. Ia menyelesaikan pendidikan S-1 pada Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang pada tahun 2014. Sambil kuliah, Arif memiliki pekerjaan sampingan yaitu menjadi tutor Olimpiade Matematika untuk siswa SD dan SMP.

Sebelum mengajar, Arif pernah bekerja sebagai Data Analyst di PT Kadence International (2014–2017) dan di PT Tokopedia (2017–2019). Arif memiliki ketertarikan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mengikuti perkembangan dan kebutuhan siswa di masa depan. Untuk korespondensi lebih lanjut, Arif dapat dihubungi melalui surel di alamat [masariframadhan@gmail.com](mailto:masariframadhan@gmail.com) atau akun Instagram @masariframadhan.



### Fatimah Retno Hapsari

Ibu guru yang akrab disapa Fatim ini mengajar di SDIT Muhammadiyah Sinar Fajar, Klaten, Jawa Tengah. Ia diamanahi mengajar Kelas 1 sejak tahun 2011. Fatim senang membuat media pembelajaran karena ingin membantu peserta didik dalam belajar, juga membantu orang tua saat mendampingi anak-anaknya belajar di rumah. Untuk korespondensi lebih lanjut, Fatim dapat dihubungi melalui surel [fatimahretno@gmail.com](mailto:fatimahretno@gmail.com) atau melalui akun Instagram @fatim\_retno.



### **Eva Zuniana Nurohmah**

Eva adalah guru di SD Ciren, Yogyakarta. Ia menjadi narasumber untuk materi Matematika Metode GASING (Gampang, Asyik, Menyenangkan). Selain itu, Eva juga aktif menjadi *Trainer* Microsoft, *Google Master Trainer*, dan SRB (Sahabat Rumah Belajar).

Beberapa prestasi yang telah diraih Eva di antaranya adalah Juara 2 Lomba LINKAR (Lomba Inovasi Karya Guru) Tingkat Nasional (2021) yang diselenggarakan oleh PT Astra International dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan; Guru Inspiratif GASING (2020–2021); Guru SD Inspiratif Tingkat Nasional (2020) yang diselenggarakan oleh Yayasan Pendidikan Astra Michael D. Ruslim; dan Juara 1 Lomba Menulis Esai dalam Rangka Hari Guru Nasional (2020).

Eva juga aktif menyebarkan gagasannya dengan menyelenggarakan Ruang Siar Guru. Selain itu, ia juga aktif dalam literasi dan telah menulis dalam beberapa buku antologi. Untuk korepondensi lebih lanjut, Eva dapat dihubungi melalui surel [nurohmah6499@gmail.com](mailto:nurohmah6499@gmail.com) atau melalui akun Facebook Eva Zuni Ana atau akun Instagram @evazuniana.



### **Riza Hary Agustin**

Riza Hary Agustin, S.Pd. saat ini mengajar mata pelajaran Matematika di SMPIT Darul Fikri Sidoarjo, Jawa Timur. Untuk korespondensi lebih lanjut ia dapat dihubungi melalui akun Instagram @haryriza1108.



### **Mahsusi Rifah**

Mahsusi Rifah, S.Pd. adalah guru di SMPS Wana Sawit, Hanau, Seruyan, Kalimantan Tengah. Ia mendapatkan gelar S-1 dari Program Sarjana Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang pada tahun 2007. Mahsusi juga aktif dalam menggiatkan literasi dengan menorehkan jejaknya dalam buku antologi *Kata Lara* pada tahun 2021 dan dokumentasi foto *Nature is Silent Witness* pada tahun yang sama. Mahsusi senang membuat media pembelajaran karena kehadiran media tersebut akan mewujudkan kelas yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Untuk korespondensi lebih lanjut, Mahsusi dapat dihubungi melalui surel [aldy23091996@gmail.com](mailto:aldy23091996@gmail.com) atau akun Instagram [@aldianrifkiputra](https://www.instagram.com/aldianrifkiputra).



### **M. Handoko**

M. Handoko, S.Pd. adalah seorang guru sejarah di SMAN 12 Surabaya. Ia tertarik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Ia juga ingin berbagi kepada para guru di seluruh wilayah Indonesia tentang kebermanfaatan penerapan permainan dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Untuk korespondensi lebih lanjut, Handoko dapat dihubungi melalui surel [mochamad.handoko99@gmail.com](mailto:mochamad.handoko99@gmail.com).



### **Isnania Poetry Octaviani**

Isnania adalah Guru Kimia SMAN 23 Jakarta. Ia menyelesaikan magisternya di Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2015. Saat ini Isnania mengajar Kimia di Kelas

10, 11, dan 12 serta menjadi pembina KIR di sekolahnya. Ia senang membuat media pembelajaran yang berbasis percobaan. Untuk korespondensi lebih lanjut, Isnania dapat dihubungi melalui surel [nha2810@gmail.com](mailto:nha2810@gmail.com).



### **Atik Dian Anggraeni**

Atik lahir di Surabaya pada 22 Agustus 1983. Ia mengenyam pendidikan S-1 di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Saat ini Atik beraktivitas sebagai guru program di Sekolah Cikal Surabaya. Selain itu, ia juga beraktivitas sebagai Pengurus KOMED Jakarta, penulis dan ilustrator buku anak dan umum, serta *founder* Ms. Deyn Education. Untuk korespondensi lebih lanjut, Atik dapat dihubungi melalui akun Instagram [@atikdianggraeni](https://www.instagram.com/atikdianggraeni).



### **Thubany Amas**

Thubany Amas, S.Pd.Gr. menempuh Pendidikan Profesi Guru di Universitas Negeri Jakarta dengan beasiswa dari Kemenristekdikti selama satu tahun. Setelah menyelesaikan PPG, ia menetap di Jakarta dan mengajar di Universitas Esa Unggul.

Thubany mempunyai ketertarikan dalam membuat media pembelajaran dan secara aktif membagikan kegiatan mengajarnya di *channel* YouTube Mading SIB. Ia juga mendirikan komunitas literasi bernama Seribu Buku untuk Seribu Bukit yang aktif beroperasi di Gayo Lues, Aceh dan Lombok, Nusa Tenggara Barat.

Selain itu, Thubany secara aktif menjadi perwakilan Indonesia di Thailand untuk membagikan misi budaya di ranah Internasional. Ia juga kerap mengajarkan angklung dan kolintang kepada warga Thailand dan warga negara lainnya di pertemuan internasional. Untuk korespondensi lebih lanjut, Thubany dapat dikontak melalui surel [bany.amas@gmail.com](mailto:bany.amas@gmail.com).



### Nurlaila Fadillah

Nurlaila kini mengajar di TK ABA Sambirejo. Ia sedang melanjutkan S-1 di Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. Selain itu juga berprofesi sebagai Guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Untuk korespondensi lebih lanjut, Nurlaila dapat dikontak melalui surel [nurlailafadillah537@gmail.com](mailto:nurlailafadillah537@gmail.com).

com.



### Ratna Puspitasari

Ratna adalah guru IPA di SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Ratna menyelesaikan magister di Program Pascasarjana ITB Prodi Pengajaran Fisika. Ia mengajar siswa Kelas 8 SMP dengan berusaha melatih *future skills* berbasis pembelajaran digital. Oleh sebab itu, Ratna lebih tertarik mengembangkan media pembelajaran digital. Untuk korespondensi lebih lanjut, Ratna dapat dihubungi melalui surel [ratna.bundamaza@gmail.com](mailto:ratna.bundamaza@gmail.com).



### Suhendri

Suhendri, S.Sos.I, M.Pd.I mengajar SD pada tahun 2002—2020. Saat ini ia mendirikan SMP dan rumah tahfiz di Tangerang Selatan, juga mengajar di sana. Di samping itu, ia juga sedang menyelesaikan studi S-3 Program Doktorat di Institut PTIQ Jakarta dengan konsentrasi Pendidikan Berbasis Al-Qur'an.

Suhendri juga aktif dalam dunia penulisan. Ia telah menulis 18 buku yang terdiri dari 5 buku solo dan 13 buku antologi. Selain mengajar di sekolah, ia juga menjadi *trainer* bagi para guru, orang tua, dan siswa dengan beberapa materi *training*, seperti, *Hypnotahfizh*, *Hypnoteaching*, *Hypnolearning*, *Hypnoparenting*, *Graphology*, dan *Neuro Linguistic*

*Programming* (NLP). Untuk materi-materi tersebut, Suhendri telah memiliki sertifikasi sebagai *trainer* dan instruktur. Selain itu, ia juga menjadi *coach* di kelas menulis yang dibukanya. Untuk korespondensi lebih lanjut, Suhendri dapat dihubungi melalui surel [suhendriterapis@gmail.com](mailto:suhendriterapis@gmail.com).



### **Rini Sri Lestari**

Rini Sri Lestari, S.Pd. adalah guru di SMK Negeri 1 Pleret. Saat ini ia sedang menempuh pendidikan S-2 Magister Pendidikan Seni di Universitas Negeri Yogyakarta. Rini juga menjadi salah satu Sahabat Rumah Belajar Daerah Istimewa Yogyakarta sejak tahun 2019.

Beberapa prestasi yang pernah diraih Rini adalah Juara 1 Guru SMK Berprestasi Kabupaten Bantul (2019), Juara Favorit Kontes Guru *Online* Erlangga (2019), dan menjadi peserta program *Wardah Inspiring Teacher* (2020).

Saat ini, Rini menjadi Instruktur Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran Seni Budaya SMK. Ia beberapa kali juga didapuk menjadi narasumber pembuatan media pembelajaran di komunitas guru, seperti, *Asosiasi Guru Belajar*, *KOMED Depok*, dan *KOMED Bogor*.

Rini juga aktif menulis, terbukti ia telah memiliki 7 karya dalam buku antologi bersama Komunitas Pengajar Penulis Jawa Barat (KPPJB). Untuk korespondensi lebih lanjut, Rini dapat dihubungi melalui surel [rienzkinarya15@gmail.com](mailto:rienzkinarya15@gmail.com) atau akun Instagram @rienz\_kinarya15.



### **Dedeh Afifah**

Dedeh Afifah, S.Pd., M.M. telah mengajar sejak tahun 2005 di SMK dan di beberapa perguruan tinggi. Saat ini ia mengajar di SMK Karya Guna Bhakti 2, Bekasi. Lulusan terbaik dari Universitas Negeri



Jakarta ini sudah membuat 4 buku antologi bersama rekan-rekan seprofesinya. Untuk korespondensi lebih lanjut, Dedeh dapat dihubungi melalui surel [dedehkelasarsip@gmail.com](mailto:dedehkelasarsip@gmail.com).



### **Endang Susilowati**

Endang adalah guru di UPTD SD Aisyiyah Bukit Kemuning, Lampung Utara. Ia menyelesaikan pendidikan sarjana di Universitas Muhammadiyah Metro. Saat ini Endang mengajar Kelas 6. Ia sangat senang belajar sesuatu yang baru sehingga membuat dirinya lebih semangat untuk berkembang. Untuk korespondensi lebih lanjut, Endang dapat dihubungi melalui surel [endangsusilowati19920417@gmail.com](mailto:endangsusilowati19920417@gmail.com).



### **Gilang Rayhan Ramadhan Hidayat**

Gilang bertugas di SMAN 21 Bandung sebagai pengajar Sosiologi sejak tahun 2017. Ia telah menyelesaikan studi magister di Jurusan Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2019. Gilang tertarik membuat media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Untuk korespondensi lebih lanjut, Gilang dapat dihubungi melalui surel [rayhangilangramadhan@gmail.com](mailto:rayhangilangramadhan@gmail.com).



### **Nur Istanto**

Nur Istanto, S.Pd. mengajar Matematika sejak tahun 2003. Ia adalah lulusan D-3 Teknik Sipil UGM, Yogyakarta dan program Ilmu Pendidikan UT. Saat ini Nur mengajar di SMP Negeri 1 Rancabungur. Ia pernah ikut membina siswa Olimpiade Sains Nasional yang diadakan oleh

Kemendikbud. Untuk korespondensi lebih lanjut, Nur dapat dihubungi melalui surel [faruqjabbar1029@gmail.com](mailto:faruqjabbar1029@gmail.com).



### **Tintin Sumarni**

Tintin Sumarni, S.Pd. mengajar di SD Tarakanita Jakarta. Selain mengajar, Titin juga terlibat aktif dalam upaya penguatan kapasitas rekan-rekan sejawatnya. Hal tersebut dibuktikan dengan keterlibatan Titin sebagai mentor bagi para guru di Sao Carlos, Timor Leste.

Dedikasinya dalam mengajar dan berbagi pengetahuan mengantar Titin pada banyak prestasi. Ia pernah menjadi penerima penghargaan karyawan berprestasi di Yayasan Tarakanita. Titin juga pernah dinobatkan sebagai peserta terbaik dalam beberapa pelatihan.

Ia juga pernah mendapatkan predikat sebagai Guru Motivator Literasi Indonesia pilihan FIM dan karya tulisannya dibukukan. Untuk korespondensi lebih lanjut, Titin dapat dihubungi melalui surel [tinumarni2576@gmail.com](mailto:tinumarni2576@gmail.com).



### **Ii Wartini**

Ii Wartini, S.Pd. mengajar di SDN Arcamanik 04 Kabupaten Bandung. Untuk korespondensi lebih lanjut, ia dapat dihubungi melalui surel [iiwartini11@gmail.com](mailto:iiwartini11@gmail.com).



## Aldita, S.Psi

Biasa disapa Ustazah Dita, beliau menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jurusan Psikologi pada tahun 2005. Hobinya travelling, renang, baca buku. Ustazah Aldita mendapat amanah kebersamai murid-murid kelas 3. Terlebih di kelasnya terdapat murid istimewa. Berkecimpung di pendidikan inklusif sejak tahun 2005. Saat ini mengajar di SD Islam Al Izzah Purwokerto. Untuk korespondensi lebih lanjut, ia dapat dihubungi melalui [alditajirun82@gmail.com](mailto:alditajirun82@gmail.com) atau melalui Instagram @aldita.aldita.7946



## Anas Basaruddin

Anas Basaruddin, guru di SMPIT Ruhama. Bapak Anas menyelesaikan S1 di Universitas Negeri Jember, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Pak Anas juga pernah mengikuti beberapa pelatihan atau pendidikan profesi guru seperti Diklat Guru Sekolah Dasar S1 plus angkatan IV yang diselenggarakan oleh Kualita Pendidikan Indonesia. Selain itu Pak Anas juga merupakan alumni SGI Master Teacher angkatan 37 Depok. Saat ini Pak Anas mengajar di jenjang SMP kelas 9. Bidang pelajaran yang diampunya adalah pelajaran Al-Qur'an. Pak Anas juga menjadi kontributor di beberapa buku antologi. Sudah 8 buku antologi yang sudah Pak Anas ikuti. Ketertarikannya dengan pendidikan yang membuatnya mau mencoba berbagai tantangan yang ada.



### **Aryan Kumalasari**

Aryan Kumalasari, guru di SDIT. Al- Hikmah Kabupaten Kampar (RIAU). Ibu Aryan menyelesaikan S-1 Pendidikan Bahasa Inggrisnya di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tahun 2011. Ibu Aryan mengajar Bahasa Inggris di kelas 3 dan 4. Bu Aryan selalu bersemangat membuat media pembelajaran guna tercipta atmosfer kelas Bahasa Inggris yang menyenangkan dan asyik bagi peserta didik. Media Pembelajaran dibuat agar tujuan pembelajaran juga dapat tercapai. Untuk korespondensi lebih lanjut, ia dapat dihubungi melalui [Kumalaaryan902@gmail.com](mailto:Kumalaaryan902@gmail.com) atau melalui Instagram @aryankumalasarjari



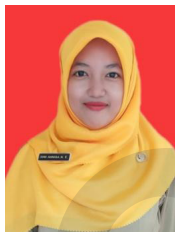
### **Dahika Amir**

Dahika Amir merupakan alumni Universitas Negeri Makassar. Mengajar di Kelompok B (usia 5-6 tahun) TK IT WIHDATUL UMMAH Makassar. Senang membuat kreatifitas media pembelajaran berupa Alat permainan Edukatif, karena karakteristik anak usia dini adalah senang bermain dan belajar sambil bermain. Untuk korespondensi lebih lanjut, ia dapat dihubungi melalui [dahikatkwu@gmail.com](mailto:dahikatkwu@gmail.com)

### **Desi Komalasari**

Desi Komalasari lahir di Sumedang 04 Maret 1993, menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN Kananga lulus 2005, lalu melanjutkan pendidikan ke MTs Maarif Cikereuh lulus 2008, ditahun yang sama melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Rancaekek Kab Bandung, dan pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan Strata 1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Sebelas April Sumedang dan lulus 2021. Kini saya adalah seorang guru kelas 1 Sekolah Dasar Islam Terpadu Lugina, sebelumnya saya pernah menjadi guru pendamping di SD Cerdas Mulia Ekselensia Bandung pada

tahun 2017 s/d 2020. Untuk korespondensi lebih lanjut, ia dapat dihubungi melalui [Desiluhan1@gmail.com](mailto:Desiluhan1@gmail.com)



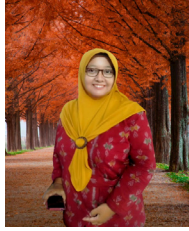
### Dini Annisa Nurbaety Elsola

Dini Annisa Nurbaety Elsola, guru kelas V di SD Negeri Selo, Kokap, Kulon Progo. Ibu Dini telah menyelesaikan sarjana jurusan PGSD di UNY pada tahun 2016 dan program profesi guru prajabatan bersubsidi tahun 2018/2019. Saat ini Bu Dini menggeluti bidang kepenulisan, baik penulisan ilmiah maupun non ilmiah. Selain menulis, Ibu Dini senang membuat media pembelajaran baik berupa alat peraga, *board games*, maupun media digital. Beberapa video pembelajaran, hasil *best practice*, dan berbagi kegiatan pengimbasan diklat terdapat pada *channel YouTube* Dini Annisa Nurbaety Elsola. Bu Dini juga bisa dihubungi melalui email [diniannisa31@gmail.com](mailto:diniannisa31@gmail.com) atau Instagram @diniannisa\_nurbaety



### Dra. Ita Syuri, M.Pd

Lahir di Jakarta, 17 November 1967, bunda dari seorang putri yang bernama Azzura Zukhruf Cindurmato Pagaram tinggal Kota Depok Jawa Barat. Saat ini mendedikasikan dirinya menjadi pendidik di Perguruan Islam Al Izhar Pondok Labu. Peraih penghargaan tertinggi Jamilah Sampara Award SGI SMT XXXVII tahun 2019 dengan predikat Summa Cumlaude ini sangat menyukai aktivitas kerelawanan. Beliau bisa dihubungi melalui email [azzura.steven@gmail.com](mailto:azzura.steven@gmail.com)



### **Dwi Ernawati**

Merupakan Guru TK di TK DW PAKUNDEN 1 Kota Kediri.

Bekerja di Dunia TK sejak tahun 2002, pernah mengikuti lomba cerita bergambar dan mendapatkan juara 3 se Kota Kediri tahun 2019 dan mewakili Kota Kediri ke Jawa Timur. Juara 1 Lomba APE anak tingkat kecamatan tahun 2018, Juara Harapan 3 Lomba Melukis Dari Bentuk Dasar tahun 2010. Juara Harapan 2 LCMP KOMED 2020. Untuk korespondensi lebih lanjut, ia bisa dihubungi melalui email [Erna.syarifudin3410@gmail.com](mailto:Erna.syarifudin3410@gmail.com) atau Instagram ninis.3410



### **Eny Damayanti**

Eny Damayanti, Guru PAUD di KB RA Perwanida Kantor Wilayah Kemetrian Agama Jawa Timur. Lulusan S1 dari jurusan PAUD, dan Telah mengajar pada jenjang PAUD selama 25 tahun. dan pernah menjabat menjadi kepala sekolah selama 2 periode di tempat tugasnya. Selain mengajar ibu Eny juga menjadi Pembina PAUD PKK kabupaten Lumajang Jawa timur. Seorang crafter, dan sedang berproses menjadi penulis buku anak anak. Untuk korespondensi, ia bisa dihubungi melalui email [guruhebat1808@gmail.com](mailto:guruhebat1808@gmail.com)



### **Hj. Anita, S.Ag, S.Pd**

Hj. Anita adalah pengelola PAUD Ar Rayyan dan TBM Al Birrrrul di kec. Kemang Kab. Bogor. Ia lulus kuliah di tahun 2001 di IAIN Syarif hidayatullah Jakarta dan 2018 di STKIP Pancasakti Bekasi. Senang membuat media di setiap tema pembelajaran di sekolah. Karena media pembelajaran satu-satunya media yang menyenangkan dalam bermain dan belajar yang tanpa disadari anak sedang belajar melalui permainan. Untuk korespondensi,

ia bisa dihubungi melalui email [Anitaroyani555@gmail.com](mailto:Anitaroyani555@gmail.com)



### **Lilianing Fitria Sari**

Lilianing merupakan seorang guru di TK. Dharma Wanita Resapombo 1 Kab. Blitar. Beliau menekuni dunia Pendidikan dan senang membuat kreasi media pembelajaran. Saat ini beliau tinggal di Kec. Doko Kab. Blitar. Untuk korespondensi, ia bisa dihubungi melalui email [lilianingitria@gmail.com](mailto:lilianingitria@gmail.com)



### **Mailatul Jannah, S.Pd.Gr.**

Mailatul Jannah adalah seorang guru SD Muhammadiyah Bantul Kota. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [maila.phuadz@gmail.com](mailto:maila.phuadz@gmail.com)



### **Nirma Yuliani Kasdadi**

Nirma Yuliani Kasdadi, biasa dipanggil Ibu Nirma ketika mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Zakaria 1 Bandung. Mengajar kelas 5 pada bidang studi Matematika. Menyelesaikan program S1 tahun 1997 di program studi matematika Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Saat ini bu Nirma dapat dihubungi melalui email [nirmay96@gmail.com](mailto:nirmay96@gmail.com)



### **Nurhidayah, S. Pd. M. M**

Merupakan salah satu guru di SDN 1 Barabai Timur Kalimantan Selatan. Saat ini beliau aktif dalam berbagai komunitas guna meningkatkan kompetensi seorang guru. Saat ini, bu Nurhidayah tinggal di Timur Kecamatan Barabai Kab. HST Provinsi Kalimantan Selatan. Saat ini bu Nirma dapat dihubungi melalui email [nurhidayah.bartim@gmail.com](mailto:nurhidayah.bartim@gmail.com)



### **Nurin Dwi Arsita**

Nurin Dwi Arsita, guru di RA. Nurul Iman Rejoyoso di kelompok A. Bu Nurin telah menyelesaikan pendidikan S1 di ITN Malang pada tahun 2014 lalu dengan program beasiswa PHKI. Saat ini bu Nurin tinggal di Kec. Bantur Kab. Malang. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [dwi.4rc@gmail.com](mailto:dwi.4rc@gmail.com)



### **Rissa Beatrik S.**

Rissa Beatrik S, M.Pd, guru di SMP Negeri 1 Pangururan, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara. saya menyelesaikan magister di Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang Jawa Timur, jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia pada tahun 2016 dalam program beasiswa P2TK Dikdas Kemendikbud. Saya mengajar di Kelas 7, 8 dan 9 di SMP Negeri 1 Pangururan. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [rissabeatrix@gmail.com](mailto:rissabeatrix@gmail.com) atau melalui IG @sidabutaricha





### **Sopa Saniah**

Sopa Saniah adalah guru kreatif dari SDS 17 Best Agro, Kab. Seruyan Kalimantan Tengah. Ia tinggal di Kecamatan Seruyan Raya. Keikutsertaannya dalam Lomba Cipta Media Pembelajaran (LCMP) 2021 merupakan salah satu bukti bahwa beliau sangat menyenangi kreativitas dalam bidang media pembelajaran. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [sopasaniah@gmail.com](mailto:sopasaniah@gmail.com) atau melalui Instagram @sopasaniah



### **Sri Anisa Widiani, S.Pd.I**

Sri Anisa Widiani, S.Pd.I, guru di SDIT Al-Himah Pasir Putih Desa Baru. Ibu Anisa menyelesaikan pendidikannya di STAIN Batusangkar Tanah Datar Sumba. Ibu Anisa mengajar di kelas 3 SD, Ibu Anisa senang membuat media pembelajaran karena dengan media pembelajaran, akan mewujudkan kelas yang aktif dan kooperatif dalam belajar sehingga siswa menjadi semangat dan mudah memahami materi pelajaran. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [srianisaw@gmail.com](mailto:srianisaw@gmail.com)



### **Tantrie Fidrian Sari**

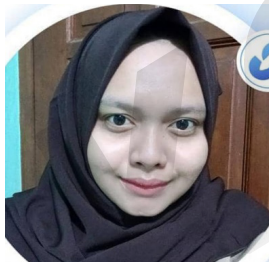
Tantrie Fidrian Sari adalah seorang guru kelas VI SDIT Nahwa Nur Bojonggede Kab. Bogor mulai Tahun Pelajaran 2021-2022. Kecintaannya pada dunia pendidikan dan jalan takdir menjadikannya sebagai guru SD sejak tahun 2016. Salah satu keinginan besarnya adalah menjadikan setiap pembelajaran terasa menyenangkan.

Dan sangat bersyukur bisa bergabung dengan Sekolah Guru Indonesia dan KOMED. Lomba Cipta Media Pembelajaran ini adalah sebagai salah satu momen yang disyukuri Tantrie untuk belajar dan menambah pengalaman bersama guru hebat lainnya. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [tan3.fidriansari@gmail.com](mailto:tan3.fidriansari@gmail.com) atau melalui Instagram / @tanriefidriansari



**Tri Ratna Juwita Lubis, S.Pd.,**

Tri Ratna, bekerja di TK Negeri Pembina Surabaya sejak tahun 2005 hingga saat ini. Kesadaran terhadap pesatnya perkembangan dunia Pendidikan, membuat Tri Ratna terus menerus mau belajar. Keikutsertaannya dalam LCMP KOMED 2021 merupakan bukti bahwa Tri Ratna menyukai proses belajar. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [triratnajuwitalubis@gmail.com](mailto:triratnajuwitalubis@gmail.com)



**Wafiq Azizah, S.Pd**

Akrab disapa dengan sebutan Wafiq. Lahir di Lamongan, tepatnya tanggal 21 Juli 1997. Ia merupakan alumni Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Tahun 2020 lolos CPNS Pemprov DKI Jakarta sebagai guru kelas dan sekarang bertugas mengajar di SDN Grogol Utara 03 Jakarta . Prestasi yang pernah diraih selama di perguruan tinggi yaitu Juara 3 Mahasiswa Berprestasi PGSD FIP UNJ 2018. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [azizahwafiq22@gmail.com](mailto:azizahwafiq22@gmail.com) atau Instagram @azizahwafiq22



### **Wahidiatul Amalia**

Wahidiatul Amalia yang akrab dipanggil Bu Lia, mulai mengajar pada tahun 2013 hingga sekarang. Tahun pelajaran 2021-2022 Bu Lia menemani bermain dan belajar anak-anak di kelompok B di RA Muslimat Kec. Singosari Kab. Malang. Ia berusaha berinovasi tentang pembelajaran bagi anak usia dini, karena ingin membuat pengalaman yang bermakna bagi anak usia dini terutama peserta didiknya. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [amaliawahidiatul@gmail.com](mailto:amaliawahidiatul@gmail.com) atau Instagram @azizahwafiq22



### **Widianti Oktaria, S.Pd.**

Guru yang sering disapa Ibu Widi oleh siswa-siswinya ini lahir pada 19 Oktober 1987. Ia pernah mengikuti kelas online menulis cerpen dan karyanya dibukukan menjadi antologi berjudul *Bangkit dari Letih*. Widi pernah mengajar Bahasa Inggris di SMK Miftahussalam Hanau. Namun, sejak tahun 2017 ia ditetapkan mengajar di SMPN Satu Atap 4 Hanau, Kalimantan Tengah. Sampai sekarang ia masih mengajar di sana.

Alumni Universitas Palangka Raya jurusan Pendidikan Bahasa Inggris ini memiliki moto "Selalu membenah diri menjadi lebih baik". Untuk korespondensi lebih lanjut, Widi dapat dikontak melalui surel [oktariawidianti@gmail.com](mailto:oktariawidianti@gmail.com).



### **Yenni Susanti, S.Pd AUD**

Ibu Yenni merupakan salah satu guru di TK Negeri Pembina Seponti Kab. Kayong Utara Kalimantan Barat. Sebagai guru TK, kreativitas merupakan kunci sukses beginya untuk bisa menjadi guru yang baik. Bu Yenni senang sekali membuat beragam media pembelajaran

terutama yang berbahan alam. Sebuah media pembelajaran bisa digunakan sebagai media pengenalan budaya local. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [yennisusanti19@gmail.com](mailto:yennisusanti19@gmail.com)



### **Yuyun Nisfu Laila**

Yuyun Nisfu Laila, Guru di SD Negeri 1 Sidodadi Kecamatan Gedangan Kabupaten Malang. Yuyun Nisfu Laila menyelesaikan studi S1 nya dalam jurusan Pendidikan Agama Islam pada tahun 2010. Ibu Yuyun mengajar Pendidikan Agama Islam dari kelas 1 sampai kelas 6. Ia menyukai belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan salah satunya dalam hal pembuatan media pembelajaran, agar mengajar di dalam kelas menjadi menyenangkan dan ilmu yang diberikan meresap dalam benak peserta didik. Untuk korespondensi beliau bisa dihubungi melalui email [triratnajuwitalubis@gmail.com](mailto:triratnajuwitalubis@gmail.com)



### **Febri Reviani**

Alumnus Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta ini aktif dalam berbagai organisasi saat mahasiswa. Ia pernah menjabat sebagai Ketua MADAWIRNA UNY, sebuah UKM pecinta alam. Ia juga pernah menjabat pada Bidang Penalaran HIMA PKO.

Febri, sapaan akrabnya, juga aktif dalam bidang olahraga dan seni budaya. Atlet Taekwondo UNY ini pernah menjabat sebagai Ketua Sanggar Seni Tradisional Rimpu, Bima, Nusa Tenggara Barat. Saat ini Febri Reviani mengabdikan dirinya sebagai guru olah raga di SDN 6 Akar-Akar. Untuk korespondensi lebih lanjut, Febri bisa dikontak melalui email [febri.sgi5@gmail.com](mailto:febri.sgi5@gmail.com)