

Laporan Tahunan/Akhir



**Pemanfaatan Angklung Untuk Pengembangan Bahan
Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar Berbasis
Komputer**

tahun ke-1 dari rencana 2 tahun

**Ketua Tim Peneliti
Dra. Tetty Rachmi, M.Hum.
NIDN: 0018095902**

**UNIVERSITAS TERBUKA
Desember 2013**

Halaman Pengesahan

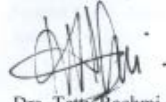
Judul Penelitian	:	Pemanfaatan Angklung untuk Pengembangan Bahan Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar Berbasis Komputer.
Peneliti/Pelaksana	:	
a. Nama Lengkap	:	Dra. Tetty Rachmi, M.Hum
b. NIDN	:	0018095902
c. Jabatan Fungsional	:	Lektor
d. Program Studi	:	Pendidikan Dasar
e. Nomor HP	:	0856 776 3000
f. Alamat Surel (e-mail)	:	tetty@ut.ac.id
Anggota Peneliti (1)	:	
a. Nama Lengkap	:	Agus Tatang Sopandi, S.Sn., M.Pd.
b. NIDN	:	0004046904
c. Perguruan Tinggi	:	Universitas Terbuka
Anggota Peneliti (2)	:	
a. Nama Lengkap	:	Dr. Rita Milyartini, M.Si.
b. NIDN	:	0023066402
c. Nama Institusi Mitra	:	Universitas Pendidikan Indonesia
Anggota Peneliti (3)	:	
a. Nama Lengkap	:	Dr.phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.
b. NIDN	:	0026037301
c. Nama Institusi Mitra	:	Universitas Pendidikan Indonesia
e. Alamat	:	Jl. Setia Budi – Bandung – Jawa Barat
Tahun Pelaksanaan	:	Tahun ke Satu dari rencana dua tahun
Biaya Tahun Berjalan	:	Rp. 70.000.000,-
Biaya Penelitian Keseluruhan	:	Rp. 186.202.500

Mengetahui
Dekan FKIP-UT




Udan Kusmawan, Dr., M.A.
NIP. 19690405 199403 1 002

Pondok Cabe, Desember 2013
Ketua Peneliti,



Dra. Tetty Rachmi, M.Hum
NIP. 19590918 198601 2 001

Menyetujui,
Ketua LPPM-UT



Dra. Dewi A. Padmo, M.A., Ph.D
NIP 196107241 98710 2 001



RINGKASAN

Penelitian tahun jamak ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe bahan ajar berbasis komputer (CAI) yang menyajikan pembelajaran tematik terpadu yang memanfaatkan angklung sebagai media. Lebih jauh ingin diketahui kelebihan dan kelemahan CAI sebagai bahan ajar suplemen bagi mahasiswa SI PGSD UT dan kebermanfaatan angklung dalam pembelajaran tematik di SD. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan bahan pembelajaran jarak jauh bidang pendidikan seni, membantu implementasi Kurikulum 2013, dan mempercepat proses pembudayaan angklung melalui pendidikan. Artikel ini membahas ca-paian tahun pertama dari penelitian. Pengembangan program CAI dilakukan melalui penelitian Research and Development model Four-D dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dan evaluasi formatif. Pengumpulan dan analisis data dilakukan di setiap tahap melalui riset doku-men/penelitian terkait, penyebaran angket, wawancara kepada pakar/narasumber dan maha-siswa partisipan ujicoba produk. Pengolahan data kuantitatif dilakukan dengan metode deskriptif. Tahun pertama dihasilkan sejumlah data yang diperlukan dalam menyusun naskah CAI dan sebuah naskah siap produksi.

Kata Kunci: bahan ajar berbasis komputer, pembelajaran tematik terpadu, angklung.

PRAKATA

Laporan ini merupakan laporan penelitian tahun pertama dari penelitian dua tahun. Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, akhirnya tim peneliti dapat merampungkan tahun pertama penelitian yang berjudul "Pemanfaatan Angklung untuk Pengembangan Bahan Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar Berbasis Komputer".

Peneliti menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna karena belum seluruh tahap penelitian dilaksanakan. Kiranya mohon kritik dan saran dari para reviewer dalam rangka menyempurnakan laporan ini. Semoga untuk tahun kedua berikutnya, penelitian dapat menyelesaikannya dengan hasil yang lebih baik.

Selanjutnya pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua anggota tim penelitian ini baik dari Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Bandung maupun dari rekan dari Universitas Terbuka yang telah dengan serius dan tulus melaksanakan tugasnya dengan baik dalam kegiatan penelitian ini.

Semoga laporan ini dapat diterima dengan baik oleh teman-teman reviewer di Universitas Terbuka dan DIKTI-Kemendikbud.

Tangerang Selatan, 27 Desember 2013
Salam.

Peneliti.

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN
BAB 1 PENDAHULUAN	
BAB 2 TINJUAN PUSTAKA
BAB 3 TUJUAN dan MANFAAT PENELITIAN
BAB 4 METODE PENELITIAN
BAB 5 HASIL dan PEMBAHASAN
BAB 6 RENCANA TAHUN BERIKUTNYA
BAB 7 KESIMPULAN dan SARAN
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
Lampiran 1: Kuesioner	
Lampiran 2: GBPM	
Lampiran 3: Naskah (sebagian)	
Lampiran 4: Personalia tenaga peneliti beserta kualifikasinya	
Lampiran 5: MKI dan Publikasi	

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Data Demografis Sampel Penelitian
- Tabel 2. Gaya Belajar Mahasiswa UT.
- Tabel 3. Tahapan dalam Evaluasi Formatif
- Tabel 4. Cara mempelajari bahan ajar
- Tabel 5. Pemahaman terhadap angklung sebagai instrumen musik
- Tabel 6. Fungsi angklung dalam peningkatan kemampuan intelektual
- Tabel 7. Fungsi angklung sebagai media pembelajaran
- Tabel 8. Visualisasi bahan ajar (CAI)
- Tabel 9. Kepemilikan komputer
- Tabel 10. Tahapan dalam Evaluasi Formatif
- Tabel 11. Rencana kerja tahun kedua

DAFTAR GAMBAR

- Diagram 1. Tahap Evaluasi Formatif model Tessmer

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kuesioner
- Lampiran 2 GBPM Naskah CAI
- Lampiran 3 Personalia tenaga peneliti beserta kualifikasinya
- Lampiran 4 Personalia tenaga peneliti beserta kualifikasinya Naskah CAI

BAB 1

PENDAHULUAN

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan sebuah prototipe bahan ajar *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang berisi pembelajaran tematik terpadu bermediakan angklung sebagai bahan ajar suplemen bagi mata kuliah program S1 PGSD UT. Penelitian ini merupakan penelitian tahun jamak skema Pekerti yang dilaksanakan antara dosen UT sebagai TPP dan dosen UPI Bandung sebagai TPM yang dibiayai oleh Dikti-Kemendikbud untuk tahun 2013. Tujuan yang lebih spesifik dari penelitian ini adalah ingin diketahui kelebihan dan kelemahan CAI sebagai bahan ajar suplemen bagi mahasiswa S1 PGSD UT dan kebermanfaatannya angklung dalam pembelajaran tematik terpadu di SD.

Pembelajaran Tematik Terpadu merupakan model pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum 2013 yang pada tahun ini telah ditetapkan untuk dilaksanakan di Sekolah Dasar. Salah satu karakteristik Kurikulum 2013 adalah mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan dan menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Pembelajaran tersebut diyakini mampu mawadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik (Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013). Diberlakukannya Kurikulum 2013 akan membawa perubahan ke dalam materi kurikulum Program S1 PGSD Universitas Terbuka terutama yang berkaitan dengan proses pembelajaran, diantaranya mata kuliah Pembelajaran Terpadu di SD (PDGK4205) dan mata kuliah Pendidikan Seni di SD (PDGK4207). Mengingat waktu yang dibutuhkan untuk merevisi bahan ajar cetak UT memerlukan waktu yang cukup lama (2 tahun), maka untuk itu diperlukan bahan suplemen guna melengkapi bahan ajar mata kuliah tersebut.

Media yang digunakan dalam pembelajaran tematik terpadu sangat beragam termasuk media angklung yang selama ini dikenal sebagai alat musik tradisional. Memanfaatkan angklung sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai: (1). upaya lebih mendekatkan angklung kepada guru dan siswa SD di seluruh daerah. Angklung adalah alat musik yang telah ditetapkan sebagai sebagai alat pendidikan musik nasional oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui SK. Mendikbud No. 082/1968 pada 23 Agustus 1968. Selain itu angklung telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya tak benda milik dunia dalam

sidang *Inter-Governmental Committee for The Safeguarding of Intangible Cultural Heritage*, di Nairobi Kenya pada 16 November 2010. (2). upaya menambah wacana guru bahwa pemanfaatan angklung tidak hanya sebagai alat musik, tetapi juga dapat difungsikan sebagai media pada mata pelajaran lain dalam menjelaskan konsep, ekspresi, dan nilai/dimensi sosial pada ilmu lain. Muatan nilai sosial pada Kurikulum 2013 strata SD (Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013) adalah menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya. Melalui bermain angklung, anak didik dilatih untuk bekerjasama, disiplin, bertanggungjawab dan menghargai orang lain. Hal tersebut senada dengan pendapat Dewantara (1962) yang intinya menjelaskan bahwa musik merupakan sarana pembentukan manusia yang cerdas dan berbudi luhur. (3). Alat untuk mengembangkan imajinasi siswa melalui kegiatan berkreasi musik dengan cara menemukan ide atau gagasan dan mewujudkannya dalam sebuah karya musik, seperti mengaransemen kembali atau menciptakan. Kegiatan memilih gagasan dan menyusunnya menjadi suatu kesatuan dalam wujud musik membutuhkan kepekaan rasa. Jadi berkreasi musik tidak hanya menjadi landasan kuat untuk pengembangan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga kemampuan berempati (Milyartini, 2012). (4). mendorong guru untuk lebih mengenal, mengeksplorasi, dan memanfaatkan instrumen tradisional daerah mereka dalam proses pembelajaran di sekolah, sehingga diharapkan akan dapat memupuk dan memperkuat ketahanan nasional seni budaya pada diri anak didik.

Bahan ajar CAI dengan model tutorial dianggap mampu memenuhi kebutuhan sistem belajar jarak jauh akan ‘ruang kelas virtual’ dengan menghadirkan ‘dosen’ dihadapan mahasiswa akibat terkendala oleh waktu, jarak, dan tempat. Bahan ajar pembelajaran jarak jauh perlu dirancang dengan desain tertentu agar dapat dipelajari oleh mahasiswa secara efektif dan efisien. Metode pembelajaran pada CAI terdiri dari bagian pengantar, penyajian informasi, pertanyaan dan jawaban, dan pertimbangan jawaban, serta umpan balik (Heinich, 1996).

Guna mendapatkan hasil penelitian yang lebih efektif dan efisien, peneliti akan membatasi masalah penelitian kolaborasi ini hanya pada upaya mengembangkan bahan ajar serta mencari format yang tepat untuk mengubahnya menjadi bahan pembelajaran tematik terpadu dengan memanfaatkan angklung sebagai medianya yang dikemas ke dalam program CAI. Peneliti merumuskan penelitian kolaborasi ini dalam pertanyaan penelitian: “Bagaimana mengembangkan bahan pembelajaran tematik terpadu dengan memanfaatkan angklung pada

sebagai medianya yang dikemas ke dalam program CAI bagi mahasiswa PGSD UT?”. Untuk menghasilkan jawaban atas rumusan pertanyaan penelitian tersebut, maka akan diurai dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Seberapa jauh angklung dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tematik terpadu?
2. Bagaimana bentuk bahan ajar CAI bagi mahasiswa S1 PGSD UT?
3. Kendala-kendala apa sajakah yang ditemukan dalam upaya mengembangkan bahan ajar CAI?

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

1. Angklung Sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan sejumlah hasil penelitian dan sejarah perkembangan seni pertunjukan, angklung banyak tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat. Angklung “Sunda” yang tersebar di Jawa Barat memiliki nada mirip dengan laras selendro, namun bukan berlaras salendro seperti angklung Dogdog Lojor di daerah Sukabumi. Menurut Masunah dkk. (2003), angklung ini hanya memiliki tiga nada mirip laras salendro. Laras salendro sendiri terdiri dari lima nada pokok yaitu *da*, *mi*, *na*, *ti* dan *la*. Angklung yang digunakan masyarakat Sunda ini telah menarik perhatian Daeng Soetigna. Ia melakukan inovasi berupa pembuatan angklung yang berlaras diatonis. Atas rintisan Daeng Soetigna juga, angklung tersebut ditetapkan sebagai alat pendidikan musik nasional oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui SK. Mendikbud No. 082/1968 pada 23 Agustus 1968. Keputusan menteri ini dikeluarkan atas dasar pemikiran bahwa terkandung sifat-sifat baik dalam permainan angklung seperti kerjasama, disiplin, keterampilan, tanggung jawab, dan olah rasa musikalitas.

Pada tanggal 10 September 1968, Daeng Soetigna menyerahkan angklung secara simbolis kepada UNICEF sekaligus memperkenalkan motto pendidikan angklungnya yang terkenal dengan 5M: Mudah, Murah, Mendidik, Menyenangkan, dan Massal. Mudah karena dapat dipelajari oleh semua orang dalam waktu yang relatif singkat. Murah karena bahan baku

yang digunakan terbuat dari bambu (pada saat itu bambu merupakan tanaman yang mudah diperoleh di daerah Jawa Barat). Mendidik, karena kegiatan bermain angklung dapat digunakan sebagai medium untuk melestarikan nilai budaya seperti kerjasama, empati, dan disiplin yang dapat dikembangkan menjadi karakter pribadi anak. Menarik karena orang yang memainkan angklung sering merasa penasaran dengan bentuk lagu yang akan dihasilkan. Dibutuhkan upaya bersama agar berhasil mewujudkan musik yang ingin dihasilkan. Hal inilah yang menjadi salah satu daya tarik instrumen angklung. Menyenangkan adalah kesan yang diperoleh ketika musik yang dimainkan bersama dapat dinikmati kesatuan bunyinya. Massal merupakan salah satu kekuatan musik angklung, karena dimainkan bersama-sama.

Penggunaan angklung sebagai media pendidikan mempengaruhi pula struktur dan bentuk angklung (Nugraha, Wiyancoko, Piliang, 2007). Sebagai contoh angklung yang digunakan untuk pembelajaran siswa TK, SD dan anak berkebutuhan khusus bagian atasnya ditutup dengan bilah bambu agar ujung-ujung angklung tertutup. Tujuannya agar mengurangi resiko cedera akibat pemanfaatan angklung yang salah.

Hasil penelitian Supriadi (2006), Nurdiana (2011), Shidiq (2011), dan Milyartini (2012), menjelaskan bahwa pemanfaatan angklung sebagai media pendidikan dan pertunjukan seni wisata di Saung Angklung Udjo telah berimplikasi pada berkembangnya kemampuan interaksi sosial antarindividu. Nilai sosial ini dilandasi oleh nilai budaya *silih asih*, *silih asuh* dan *silih asah*. Kemampuan interaksi sosial tercermin dalam perilaku individu yang memiliki empati baik, mampu menghargai orang lain, mau bekerjasama, demokratis, dan peduli pada lingkungan sekitar. Hal ini merupakan bukti kekuatan seni khususnya angklung sebagai medium untuk mengembangkan karakter bangsa.

Studi lapangan terkait proses pembelajaran angklung di sekolah dilaporkan oleh Karlina (2009), Widjarahman (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran angklung di tingkat sekolah dasar dilaksanakan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Temuan penelitian menjelaskan bahwa proses belajar yang dikembangkan cenderung pada upaya memainkan lagu atau karya yang sudah ada dengan penekanan pada keterampilan motorik dan pengetahuan musik. Potensi angklung sebagai media pendidikan belum digunakan secara optimal. Sebaliknya studi terkait pemanfaatan angklung dalam pendidikan luar biasa dan inklusi yang dilakukan oleh Nurhaeni (2011), Belgis (2011), dan Anjelia (2012) menunjukkan bahwa penggunaan angklung sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa tunagrahita ringan, dan siswa autisme dalam

mengembangkan kemampuan interaksi sosial. Siswa tunagrahita ringan dalam penelitian Nurhaeni (2011) mengalami peningkatan kemampuan dalam adaptasi dengan lingkungan, menilai situasi, dan membedakan kepemilikan barang. Penelitian Belgis (2011) menjelaskan bahwa siswa tunagrahita sedang yang semula memiliki kesulitan untuk bekerjasama dengan teman sebaya seperti memberi petunjuk atau menerima arahan, mengalami perkembangan kemampuan interaksi sosial yang ditandai dengan perilaku mau meminta maaf bila melakukan kesalahan, dan mau menerima saran teman sebayanya. Hal senada juga dibuktikan oleh riset Anjelia (2012) dimana kegiatan berekspresi dan berkreasi musik dengan angklung mampu memotivasi siswa autisme ringan maupun siswa lain di sekolah inklusi untuk bekerjasama, berkomunikasi dan saling membantu dalam mewujudkan musik.

Berdasarkan hasil studi tersebut kiranya diperlukan upaya untuk mengoptimalkan peran instrumen angklung sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan karakter peserta didik. Optimalisasi potensi angklung sebagai media pendidikan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran tematik terpadu, mengingat beberapa keunikan dan keuntungan yang dapat diperoleh melalui pembelajaran tersebut.

2. Kurikulum Kompetensi 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi adalah kurikulum yang dirancang baik dalam bentuk dokumen, proses, maupun penilaian didasarkan pada pencapaian tujuan, konten dan bahan pelajaran serta penyelenggaraan pembelajaran yang didasarkan pada Standar Kompetensi Lulusan. Ada beberapa karakteristik Kurikulum 2013, diantaranya:

- (1) Penekanan kompetensi ranah sikap, keterampilan kognitif, keterampilan psikomotorik, dan pengetahuan untuk suatu satuan pendidikan dan mata pelajaran ditandai oleh banyaknya Kompetensi Dasar (KD) suatu mata pelajaran. Untuk SD pengembangan sikap menjadi kepedulian utama kurikulum.
- (2) Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris kompetensi bukan konsep, generalisasi, topik atau sesuatu yang berasal dari pendekatan *disciplinary-based curriculum* atau *content-based curriculum*.
- (3) Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat dan memperkaya antarmata pelajaran.

Untuk itu diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran, yaitu Pembelajaran Tematik. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam 2 (dua) hal, yaitu integrasi sikap, kemampuan/keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta pengintegrasian berbagai konsep dasar yang berkaitan.

Struktur Kurikulum 2013 terdiri dari: Kelompok A adalah mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek intelektual, dan afektif, dan Kelompok B adalah mata pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif dan psikomotor.

3. Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar

Pembelajaran Terpadu mulai ramai dibicarakan pada akhir tahun 1980an dan awal tahun 1990an di Amerika dan Kanada. Drake (2007) menjelaskan bahwa saat itu muncul kritik tentang sekolah tak mampu menyiapkan lulusannya menjadi warga negara yang produktif, karena di sekolah mereka tidak menemukan kebermaknaan pendidikan bagi dirinya. Ada berbagai cara untuk mewujudkan pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan salah satu cara yang disebut Fogarty (1991) sebagai Telescope atau Webbed. Pada pembelajaran tersebut, sebuah tema dikaitkan dengan isi dari sejumlah mata pelajaran.

Dalam konsep yang sedikit berbeda Drake (2007) mengemukakan empat tingkatan dalam mengembangkan keterpaduan yaitu *fusion*, *multidisciplinary*, *interdisciplinary* dan *transdisciplinary*. Tingkat pertama yakni *fusion* dimana sesuatu bisa berupa tindakan, program atau aspek tertentu disuntikkan pada kurikulum yang sudah ada. Contohnya pembelajaran sejarah disuntikkan dalam program pembelajaran bahasa dan mata pelajaran lainnya, karena mata pelajaran tersebut tergeser oleh dominasi pelajaran bahasa dan matematika. Tingkat kedua yakni *multidisciplinary*, suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan sebuah tema atau isu digunakan untuk mengaitkan sejumlah mata pelajaran yang saling berbeda. Contohnya tema tentang masyarakat dikaitkan dengan mata pelajaran IPS, Bahasa, Matematika dan IPA. Tingkat ketiga adalah *interdisciplinary* yaitu mengaitkan sejumlah mata pelajaran melalui tema, isu atau masalah, namun antar mata pelajaran memiliki konten yang nyata terkait satu sama lain. Contohnya aspek yang mengaitkan antar mata pelajaran adalah kemampuan memahami konsep, kemampuan menganalisis, sintesis, dan mengevaluasi. Kemampuan ini menjadi faktor keterpaduan yang dikembangkan dalam sejumlah mata pelajaran misalnya dalam bahasa, seni, matematika dan sejarah. Tingkat terakhir yakni *transdisciplinary* merupakan pendekatan yang

dimulai dengan konteks kehidupan yang nyata. Sebagai contoh adalah kurikulum yang dikemukakan oleh James Baene (1993,1997), dan Brown (2006) yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kurikulum berdasarkan apa yang ingin diketahuinya dan apa yang diminati siswa. Berdasarkan pengalaman mereka siswa mampu bertanya tentang hal mendasar yang menjadi bagian dari kehidupan. Contoh pertanyaan yang muncul antara lain isu lingkungan, bagaimana menghasilkan dan mengelola uang, teknologi masa depan, dan perdamaian dunia. Konsep-konsep pembelajaran terpadu tersebut telah menunjukkan bahwa pembelajaran terpadu berupaya agar meningkatkan kebermaknaan dan fungsi pendidikan bagi kehidupan saat ini dan mendatang.

Bagaimana pembelajaran terpadu di Indonesia dilakukan? Ada sejumlah hasil penelitian yang dapat dirujuk. Penelitian pembelajaran terpadu berbasis budaya antara lain dilakukan oleh Alexon (2012). Dalam penelitiannya Alexon mengembangkan pembelajaran terpadu yang terdiri dari tiga tahap yakni pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan antara lain dilakukan simulasi budaya lokal dengan bermain musik dan peragaan arak-arakan budaya tradisional bersama. Model pembelajaran ini dikembangkan dalam konteks pembelajaran IPS di SD dan menghasilkan dalil: (1) apresiasi siswa terhadap budaya lokal meningkat jika pembelajaran fokus pada tema yang dikembangkan berdasarkan pengalaman awal budaya siswa; dan (2) hasil belajar meningkat jika pembelajaran mengintegrasikan budaya. Triwulandari (2012) menjelaskan bahwa pembelajaran seni terpadu telah memberi implikasi pada berkembangnya apresiasi siswa terhadap budaya dan lingkungan sekitar. Anjelia (2012) menggunakan angklung sebagai media dalam pembelajaran seni terpadu (rupa dan musik) dengan tema hujan. Dampaknya berkembang kemampuan berinteraksi sosial yang lebih baik antara siswa autisme dan siswa normal dalam setting pembelajaran inklusi. Disamping itu berkembang kemampuan untuk berinisiatif, berekspresi dan berkreasi melalui permainan angklung dan gambar.

4. Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI)

Computer Assisted Instruction (CAI) merupakan media belajar mandiri baik secara *online* ataupun *offline* yang bersifat interaktif antara siswa dengan bahan ajar yang telah diprogram di dalamnya. Disebut CAI interaktif karena komputer digunakan sebagai alat untuk menyajikan bahan pelajaran dan sekaligus dapat berfungsi memonitoring proses pembelajaran yang sedang terjadi. Media CAI menggunakan kombinasi dari teks, ilustrasi/grafik, bunyi dan

visual dalam memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar. “*With a full range of media, it complements text and static images, by combining audio, video, and animation that provide learners with a richer learning environment that can provide greater support and develop deeper understanding*” (Selinger, 2008). Dalam menyajikan pokok-2 bahasan dan mengevaluasi pemahaman siswa digunakan aktivitas belajar seperti tutorial, latihan dan praktik, simulasi dan pemecahan masalah. Lebih jauh dikatakan Reeves dalam Suryadi (2007), bahwa penggunaan CAI memberikan efek positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat diterima luas oleh guru daripada alat belajar lain.

Berikut karakteristik, jenis, keunggulan dan kelemahan CAI menurut Kulik, Kulik and Bangert-Drowns (1985), Wade (2006), Macaruso & Rodman (2009) dalam Adeyemi (2012).

Karakteristik CAI meliputi:

1. Berisi materi berupa teks atau multimedia (*text or multimedia content*).
2. Pertanyaan yang diajukan berupa multiple-choice (*multiple-choice questions*).
3. Membahas masalah (*problems*).
4. Memberikan feedback dengan segera (*immediate feedback*).
5. Memberikan catatan atau penjelasan atas respons yang keliru (*notes on incorrect responses*).
6. Mengikhtisarkan/meringkas kinerja/performa belajar siswa (*summarized students' performance*).
7. Memfasilitasi latihan-latihan untuk praktik (*exercises for practice*).
8. Menyediakan lembar-lembar kerja dan tes-tes (*worksheets and tests*).

Jenis CAI adalah drill-and-practice, tutorial, games, simulation, discovery, dan problem-solving. CAI yang dipilih dalam penelitian ini adalah CAI Tutorial. Pada jenis tutorial, program CAI menyajikan informasi dan diperluas dengan bentuk yang berbeda (uraian, contoh, dan noncontoh) termasuk latihan dan praktik, permainan dan simulasi. Dalam mengembangkan bahan ajar perlu dipertimbangkan prinsip-prinsip berikut ini: (1). Struktur yang baik/*good structure*, (2). Tujuan pembelajaran yang jelas/*clear objectives*, (3). Tersusun dalam unit-unit pembelajaran yang kecil/ *small units*, (4). Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran/*planned activities*, (5). Lengkap/*completeness*, (6). Memiliki pengulangan/*repetition*, (7). Memungkinkan siswa melakukan sintesis terhadap materi pelajaran/*synthesis*, (8). Bervariasi dalam penyampaian/*variety*, (9). Memungkinkan siswa melakukan adaptasi/*open-ended*, (10). Memiliki umpan balik/*feedback*, dan (11). Memiliki evaluasi yang kontinyu/*continuous evaluation* (Derek Rowntree dalam Benny, 2010).

Keunggulan-keunggulan CAI adalah:

1. Interaksi dilakukan secara privat (*one-to-one*).
2. Merupakan motivator belajar yang bagus.
3. Memberikan kebebasan bereksperimen dengan berbagai cara.
4. Segera merespon atau memberi *feedback* terhadap jawaban yang diberikan siswa.
5. Memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatannya sendiri (*self-pacing*).
6. Membantu guru mearahkan waktu lebih banyak bagi masing-masing siswa.
7. Memfasilitasi privasi bagi siswa yang pemalu dan lambat.
8. Memfasilitasi perhatian secara individual kepada masing-masing siswa.
9. Menyediakan kesempatan siswa belajar lebih banyak/lanjut dan lebih cepat.
10. Multimedia dalam CAI membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit melalui pendekatan *multi-sensory*.
11. Memfasilitasi siswa mengatur kapan, dimana, dan apa yang akan mereka pelajari (*self directed learning*).

Kelemahan CAI adalah:

1. Belajar menjadi terlalu mekanis
2. Kurangnya infrastruktur
3. Ketidaktersediaan paket CAI yang bagus
4. Penggunaan multimedia yang berlebihan dikuatirkan akan mengalihkan perhatian siswa dari materi pelajarannya.
5. Dirasakan ketersediaan informasi dan sumber yang berlebihan.

BAB 3

TUJUAN dan MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah prototipe bahan ajar dalam bentuk *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang berisi pembelajaran tematik terpadu bermediakan angklung sebagai bahan ajar suplemen bagi mata kuliah program S1 PGSD UT khususnya mata kuliah Pembelajaran Terpadu (PDGK4206).

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui kebermanfaatan angklung dalam pembelajaran tematik terpadu
- 2) Mengembangkan bahan pembelajaran tematik terpadu yang memanfaatkan angklung
- 3) Mengetahui kendala dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran tematik terpadu dalam bentuk program CAI bagi mahasiswa S1 PGSD UT.

Manfaat penelitian bagi:

a. Lembaga Universitas Terbuka:

- 1) Menjadi *prototype* bahan ajar pada kegiatan revisi bahan ajar FKIP yang akan diselenggarakan dalam waktu dekat.
- 2) Memperkaya sistem pembelajaran terbuka dan jarak jauh di UT, khususnya mata kuliah Pembelajaran Terpadu (PDGK4206) pada program PGSD UT.

b. Pembangunan Nasional:

- 1) Mengantisipasi pelaksanaan Kurikulum 2013 dengan memanfaatkan teknologi melalui PTJJ, khususnya akan diselenggarakan Pelatihan Pendidik dan Tenaga Kependidikan, dari tahun 2013 – 2015 oleh Kemendikbud.
- 2) Pemanfaatan angklung dalam pembelajaran tematik di SD, akan mengembalikan fungsi angklung sebagai media pendidikan sekaligus membuktikan secara *de facto* bahwa angklung merupakan warisan budaya tak benda Indonesia.

BAB 4

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. R&D merupakan proses untuk mengem-bangkan produk pendidikan yang valid (Borg & Gall, 1983). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh dan menganalisis data tentang pola dan strategi belajar mahasiswa, instrumen musik angklung, Kurikulum 2013 termasuk pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan kualitatif digunakan dalam rangka mengembangkan bahan ajar CAI melalui observasi, kinerja, survey, dan wawancara kepada mahasiswa partisipan dan expert/narasumber. *Research and Development Four-D* dari Thiagarajan terdiri empat tahap yaitu: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Terhadap draft bahan ajar CAI dikenakan evaluasi formatif yang dimaksudkan untuk mengukur tingkat efektivitas, efisiensi, kemenarikan (*insteresting/motivating*), kegunaan (*usable*), keberterimaan (*acceptable*). Evaluasi Formatif adalah *a judgement of the strenghts and weaknesses of instruction in its developing stages, for purposes of revising the instruction to improve its effectiveness and appeal* (Tessmer, 1993). Evaluasi memiliki peranan penting dalam penelitian dan pengembangan RnD di bidang pendidikan (Borg & Gall, 1983). Selanjutnya Tessmer membagi evaluasi formatif dalam empat tahap, yaitu:

1. *Expert review: experts reviews the instruction with or without the evaluator*
2. *One-to-one: one learner at a time reviews the instructional with evaluator and give comments upon it*
3. *Small-group: the evaluator tries out the instruction with a group of learners and records their performances and comments*
4. *Field test: the evaluator observes the instruction being tried out in a realistic situation with a group of learners.*

Keempat tahapan tersebut bila diilustrasikan adalah sebagai berikut.

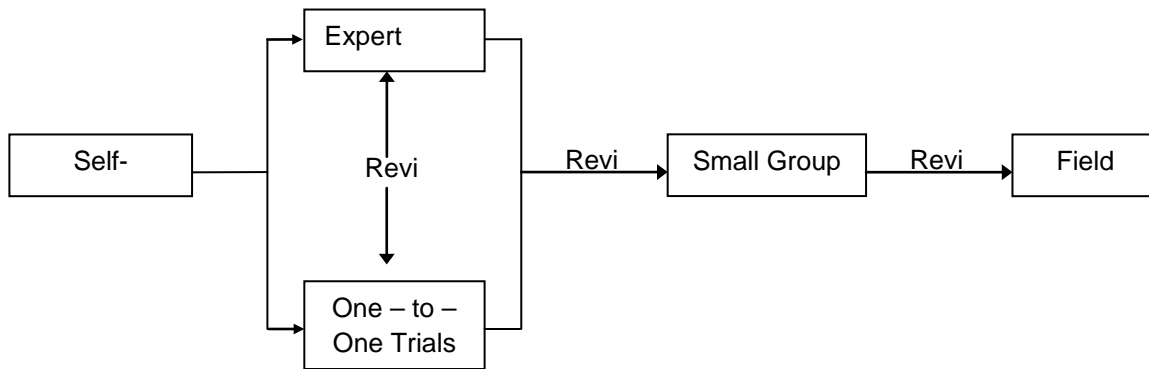


Diagram 1. Tahap Evaluasi Formatif model Tessmer

Self evaluation dilakukan oleh pengembang bahan ajar terhadap bahan ajar yang telah dihasilkannya. Reviu oleh *expert* dilakukan oleh *content expert, instructional design experts, content-specific education specialists, dan experts on the learners, such as teachers* (Smith & Ragan, 1999). *Content expert* mereviu keakuratan dan kelengkapan materi bahan ajar (Tessmer, 1993). Dalam penilaian tersebut, ahli materi memberi masukan secara kualitatif terhadap kebenaran isi materi bahan ajar, yang akan dijadikan bahan revisi bagi tim peneliti (Dick, Carey, & Carey, 2009). *Instructional design expert* menilai strategi penyajian, proses pembelajaran mahasiswa yang diharapkan terjadi, penempatan dan jenis tugas yang harus dikerjakan mahasiswa yang semuanya itu bertujuan untuk memudahkan mereka mengingat materi yang dipelajarinya. *Content-specific educator is even better because they can check for the congruence of content with current educational theory in the specific subject area. For example, a science curriculum specialist* (Tessmer, 1993). Pada penelitian ini draft bahan ajar CAI akan direviu oleh salah satu ahli kurikulum 2013 termasuk pembelajaran tematik dari UT, ahli pendidikan angklung dari UPI Bandung, ahli pengembangan media CAI dari UT, mahasiswa UT (guru SD). Pada *one-to-one trials*, seorang mahasiswa mereviu bahan ajar dengan memberikan penilaiannya melalui observasi, survey, dan interviu. Pada tahap *small group trials*, bahan ajar CAI dicobakan kepada sekelompok mahasiswa/guru (8-20 orang) dan peneliti mengobservasi, mengamati kinerja dan sikap partisipan. Pada *flied trials*, peneliti melakukan observasi tentang kinerja dan sikap dari situasi yang sebenarnya. Revisi bahan ajar selalu dilakukan disetiap tahap berdasarkan data yang terkumpul disetiap ujicoba tersebut.

Lokasi tempat dilakukannya evaluasi formatif akan dilaksanakan di dua daerah yang tidak memiliki angklung. Selain dimaksudkan sebagai sampel dalam ujicoba juga dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keberterimaan responden terhadap angklung sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan dan analisis data dilakukan di setiap tahap melalui observasi, survey, kuesioner, wawancara kepada para expert, mahasiswa dan atau pengguna. Data kuantitatif diolah dengan menggunakan statistika deskriptif dengan mencari mean data ordinal. Bila hasil mean berada di bawah nilai cukup, maka penyajian bahan pembelajaran yang memuat aspek terkait pada produk harus disajikan dengan lebih rinci, runtut, dan lebih operasional. Analisis data kualitatif dilakukan dengan triangulasi narasumber/expert, dan triangulasi metode. Seluruh data kemudian diinterpretasi untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

BAB 5

HASIL dan PEMBAHASAN

Pada tahun pertama telah diselesaikan Tahap *Define* dan Tahap *Design*, dimana sebelumnya peneliti perlu melakukan revisi proposal berdasarkan masukan dari para reviewer. Perubahan tersebut adalah:

1. Pengemasan bahan ajar berbasis *online* direvisi menjadi *offline* yakni bahan ajar berbasis komputer, mengingat belum seluruh wilayah jangkauan UT memiliki infrastruktur yang memadai. Contoh di Ternate masih terjadi pemadaman listrik setiap hari (5 – 8 kali/ hari), sehingga ini akan mengganggu proses pembelajaran secara *online*. Bahan ajar berbasis komputer (CAI) diharapkan langsung dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini.
2. Pada proposal direncanakan akan diproduksi bahan ajar bagi mahasiswa UT atau guru SD dan juga untuk siswa SD direvisi menjadi produksi bahan ajar bagi mahasiswa/guru saja.

Sementara bahan ajar untuk siswa dapat dilakukan pada penelitian berikutnya. Hal ini disebabkan karena produk penelitian dimaksudkan adalah sebagai bahan ajar suplemen bagi mahasiswa Program S1 PGSD UT.

3. Data yang diperlukan disesuaikan dengan media yang akan dikembangkan. Awalnya akan dikumpulkan data melalui angket dan wawancara tentang: (1). tingkat pemahaman mahasiswa terhadap angklung, (2). pembelajaran tematik di SD, (3). pembelajaran jarak jauh, (4). kurikulum 2013, dan (5). pola belajar siswa SD direvisi menjadi (1). tingkat pemahaman mahasiswa (guru) terhadap angklung sebagai media pembelajaran, (2). pola serta strategi belajar mahasiswa Program S1 PGSD UT, dan (3). tampilan program CAI yang akan diproduksi.

Pada tahap *Define* telah dilakukan analisis terhadap: (a). Kurikulum 2013 tingkat SD/Madrasah Ibtidaiyah dan materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 yang menghasilkan sejumlah informasi tentang latar belakang, karakter, struktur kurikulum, dan informasi-2 yang terkait, termasuk pembelajaran tematik terpadu; (b). Instrumen musik angklung meliputi organologi, teknik membunyikan, jenis angklung, nilai-nilai dan simbol-simbol yang melekat pada angklung; dan (c). Hasil penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan diantaranya sumber pustaka yang digunakan dalam tulisan ini. Hasilnya sebagian dapat dilihat pada Bab 2 Tinjauan Pustaka laporan ini.

Pada pengumpulan data tentang tingkat pemahaman mahasiswa terhadap angklung sebagai media pembelajaran dan pola serta strategi belajar mahasiswa Program S1 PGSD UT dilakukan melalui angket, yaitu 25 pertanyaan tentang pola, strategi belajar mahasiswa, harapan mahasiswa terhadap bahan ajar CAI; dan 20 pertanyaan tentang pemahaman mahasiswa terhadap angklung sebagai media pembelajaran.

Responden berasal dari mahasiswa Program S1 PGSD UT di tiga UPBJJ-UT (Unit Program Belajar Jarak Jauh Universitas Terbuka) yaitu UPBJJ-UT Serang, UPBJJ-UT Bandung, dan UPBJJ-UT Jakarta dengan total responden 275 orang yang terdiri dari 114 dari UPBJJ-UT Serang, 114 dari UPBJJ-UT Bandung, dan 47 dari UPBJJ-UT. Berikut demografis sampel penelitian pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Demografis Sampel Penelitian

Status Demografi	Frekuensi	Presentase
UPBJJ-UT		
Serang	114	41.5

Bandung	114	41.5
Jakarta	47	17.0
Jenis Kelamin (n=211)		
Perempuan	175	82.9
Laki-laki	36	17.1
Pengalaman Mengajar (n=193)		
< 2 tahun	33	17.1
2 - 10 tahun	123	63.7
> 10 tahun	37	19.2
Jenjang kelas (n=185)		
kelas rendah	162	87.6
kelas tinggi	63	34.1

Pada umumnya gaya belajar mahasiswa UT (58,61%) memiliki kecenderungan gaya belajar visual (Julaeha, 2002). Gaya belajar adalah ... *the way students begin to concentrate on process, internalize and remember new and difficult academic information* (Dunn and Dunn, 1993). Gaya belajar tidak hanya berkaitan dengan kecepatan belajar berbeda, tetapi juga cara mengolah informasi.

De Porter dan Hernacki (1999) dalam Jualeha, berdasarkan modalitas yang digunakan seseorang dalam memproses informasi terdapat tiga jenis gaya, yaitu gaya belajar visual (belajar dengan cara melihat), auditorial (belajar dengan cara mendengar), dan kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh). Mereka yang memiliki gaya belajar visual akan terbantu dengan penyajian gambar/visualisasi dalam memahami informasi daripada hanya dalam bentuk penjelasan verbal. Karenanya bahan ajar yang tepat untuk mereka yang bergaya belajar visual hendaknya (a) menggunakan grafik, film, slide, dan ilustrasi untuk memperkuat proses belajar; (b) memanfaatkan warna dalam menunjukkan pokok-pokok materi yang penting; (c) memberikan petunjuk secara tertulis; (d) menyediakan bahan belajar berupa program video dan televisi; serta (e) memvisualkan kata atau fakta yang harus diingat, demikian Learning Lab (1998).

Berikut Tabel 2 yang menyajikan gaya belajar mahasiswa UT.

Tabel 2. Gaya Belajara Mahasiswa UT.

Gaya belajar mahasiswa	frekuensi	prosentase
Tempat belajar (n= 262)		
selalu di rumah	54	20.6
selalu diluar rumah	7	2.7
tidak tentu	201	76.7
Aktivitas belajar (n= 267)		
diselingi menonton televisi	77	28.8

diselingi mendengarkan rekaman musik	85	31.8
diselingi makan makanan kecil	105	39.3
Petunjuk cara mempelajari bahan ajar (n= 271)		
selalu diikuti	168	62
kadang-kadang	54	19.9
tidak diikuti	49	18.1

Strategi belajar dimaksudkan sebagai ... *the conscious thoughts and actions that learners take in order to achieve a learning goal. Strategic learners have metacognitive knowledge about their own thinking and learning approaches, a good understanding of what a task entails, and the ability to orchestrate the strategies that best meet both the task demands and their own learning strenghts* (Chamot, 2004). Sejalan dengan pernyataan Chamot, Malley (1990), mengatakan bahwa *learning stretegies are special ways of processing information that enhance comprehension, learning, or retention of the information.*

Waktu belajar yang digunakan sebagian besar responden (74,6%) adalah 2 jam efektif dengan membuat jadwal belajar sendiri yang ditepati sebesar 51,1%. Mereka belajar dalam kelompok kecil beranggotakan kurang dari 5 orang.

Tabel 3. Strategi Mahasiswa UT.

Strategi belajar mahasiswa	frekuensi	prosentase
Durasi belajar (n= 264)		
efektif 1 jam	61	23.1
efektif 2 jam	197	74.6
efektif 3 jam	6	2.3
Penyusunan jadwal belajar (n= 272)		
Jadwal dibuat dan ditepati	139	51.1
Jadwal dibuat tetapi tidak ditepati	70	25.7
Jadwal tidak dibuat	63	23.2
Belajar kelompok (n= 267)		
kelompok kecil (kurang dari 5 orang)	200	74.9
kelompok besar (lebih dari 5 orang)	27	10.1
tidak berkelompok	40	15

Untuk konsep yang sulit dipahami, mahasiswa (88,4%) melakukan tindakan yang dianggap dapat membantu belajar mereka yaitu dengan memberi warna atau menggarisbawahi konsep-konsep yang dianggap sulit dan penting. Selain itu mereka (50.8%) menggunakan buku referensi lain

untuk lebih memahami penjelasan dan menambah wacana untuk konsep tertentu dan juga memanfaatkan nara sumber yang dapat mereka temukan untuk mendapatkan penjelasan yang lebih komprehensif (33.1%).

Tabel 4. Cara mempelajari bahan ajar.

Cara mempelajari bahan ajar	frekuensi	prosentase
Cara memahami konsep sulit (n= 267)		
dihafal	17	6.4
digaris bawah/stabilo	236	88.4
ditulis ulang	14	5.2
Pemanfaatan sumber belajar lain (n= 266)		
buku referensi lain	135	50.8
nara sumber	88	33.1
tidak ada	43	16.2

Pemahaman responden terhadap angklung baik sebagai instrumen musik maupun sebagai media pelajaran lain pada umumnya cukup bagus. Ini menunjukkan angklung sebagai alat musik tradisional sudah tidak asing lagi bagi mahasiswa UT. Hal ini terlihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Pemahaman terhadap angklung sebagai instrumen musik

Pemahaman terhadap angklung sebagai alat musik	frekuensi	presentase
klasifikasi angklung sebagai alat musik (n= 265)		
tradisional	157	59.2
sekolah	13	4.9
barat	95	35.8
kualitas bunyi angklung 1 : 6 angklung (n= 273)		
tipis	157	57.5
sedang	79	28.9
tebal	37	13.6
tingkat kesulitan bermain angklung (n= 274)		
mudah	78	28.5
sedang	111	40.5
sulit	85	31

Pemahaman mahasiswa terhadap kebermanfaatan angklung dalam pengembangan kemampuan intelektual siswa SD cukup bagus khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir (51.3%). Yang cukup menarik adalah pemahaman mahasiswa terhadap fungsi angklung dalam meningkatkan kemampuan afektif, responden tidak setuju (34.6%) dan tidak tahu (40.2%). Hal yang sama terjadi pada pemahaman terhadap fungsi angklung dalam meningkatkan kemampuan

afektif anak didik, prosentase responden menyatakan tidak tahu (40,2%) dan tidak setuju (34,6%) cukup besar.

Tabel 6. Fungsi angklung dalam peningkatan kemampuan intelektual

Fungsi angklung dalam peningkatan kemampuan intelektual	frekuensi	presentase
kemampuan berpikir kognitif anak didik (n= 267)		
setuju	137	51.3
tidak setuju	85	31.8
tidak tahu	45	16.9
kemampuan afektif anak didik (n= 266)		
setuju	67	25.2
tidak setuju	92	34.6
tidak tahu	107	40.2
kemampuan psikomotorik anak didik (n= 263)		
setuju	90	34.2
tidak setuju	92	35
tidak tahu	81	30.8

Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap manfaat angklung sebagai media pada mata pelajaran selain mata pelajaran SBdP signifikan dengan tingkat pemahaman fungsi angklung dalam peningkatan kemampuan intelektual. Mahasiswa (45.6%) yang menyatakan bahwa angklung hanya sebagai media pelajaran musik cukup banyak dibandingkan dengan pemahaman angklung sebagai media pelajaran yang lain (23%), dan sisanya (31.4%) menyatakan tidak tahu. Ketika ditanyakan lebih lanjut tentang kemungkinan angklung dimanfaatkan sebagai media pelajaran, 29.7% dapat digunakan dalam rumpun peklajaran ilmu sosial dan 28.4% dalam pelajaran rumpun ilmu eksakta, selebihnya 41.9% menyatakan dapat digunakan di bidang ilmu lain. Fenomena ini dapat diartikan bahwa separuh lebih mahasiswa tidak yakin bahwa angklung dapat digunakan sebagai media pelajaran lain selain pelajaran SBdP. Hal ini bila dikaitkan dengan pendapat mahasiswa tentang media angklung digunakan di rumpun ilmu eksakta ada 61.9% menyatakan tidak tahu menjadi signifikan. Berbeda dengan pemanfaatan angklung sebagai media dalam pelajaran rumpun ilmu sosial, secara berurut menyatakan dapat digunakan pada pelajaran Bahasa (46.5%), PPKn (36.2%), dan IPS (17.3%).

Tabel 7. Fungsi angklung sebagai media pelajaran

Angklung sebagai media mata pelajaran lain	frekuensi	presentase
---	------------------	-------------------

Angklung sebagai media mata pelajaran lain	frekuensi	presentase
Pengetahuan angklung sebagai media mata pelajaran (n= 274)		
mata pelajaran musik	125	45.6
media pembelajaran	63	23
tidak tahu	86	31.4
Pemanfaatan angklung pada rumpun ilmu (n= 236)		
Ilmu-ilmu Sosial	70	29.7
Ilmu-ilmu Eksakta	67	28.4
Lain-lain	99	41.9
Pemanfaatan angklung pada rumpun ilmu-ilmu sosial (n= 243)		
Bahasa	113	46.5
PPKn	88	36.2
IPS	42	17.3
Pemanfaatan angklung pada rumpun ilmu-ilmu eksakta (n= 265)		
Matematika	26	9.8
IPA	75	28.3
tidak ada	164	61.9

Harapan mahasiswa terhadap bahan ajar CAI yang akan diproduksi tampak pada tabel di bawah ini, bahwa mahasiswa menghendaki visualisasi berupa rekaman video (66.5%) dan foto (24.4%); ada pergantian jenis huruf di setiap pergantian judul topik dan uraian materi bahan ajar. Untuk penempatan warna diinginkan muncul pada tabel, grafik, dan diagram (42%), huruf (39%), dan latar belakang (20%).

Tabel 8. Visualisasi bahan ajar

Visualisasi bahan ajar	frekuensi	prosentase
Pemberian warna (n= 251)		
tabel/grafik/diagram	105	42
huruf	97	39
latar belakang frame	49	20
Ilustrasi visual (n= 266)		
rekaman video	177	66.5
foto	65	24.4
gambar	24	9
Variasi jenis huruf (n= 251)		
setiap pergantian judul topik	122	48.6
setiap pergantian uraian	87	34.7
setiap pergantian frame	42	16.7
Pemberian ilustrasi gambar (n= 250)		
di setiap penjelasan konsep	133	53.2
di setiap frame	30	12

Visualisasi bahan ajar	frekuensi	prosentase
seperlunya	87	34.8

Pada umumnya mahasiswa telah memiliki komputer sendiri dan terampil dalam mengoperasikannya. Hal ini perlu ditanyakan mengingat bahan ajar yang akan dikembangkan adalah bahan ajar berbasis komputer.

Tabel 9. Kepemilikan komputer

Fasilitas Komputer	frekuensi	prosentase
Kepemilikan komputer (n= 257)		
sendiri	188	73.2
pinjam	46	17.9
sewa	23	8.9
Pengoperasian komputer (n= 259)		
sangat terampil	25	9.7
terampil	200	77.2
tidak terampil	34	13.1

Pengembangan bahan ajar CAI dimulai dengan membuat peta kompetensi, menyusun Garis Besar Program Media CAI (GBPM-CAI) menulis draft naskah, mereviu naskah dari segi media dan materi hingga naskah menjadi naskah siap produksi. Isi materi bahan ajar CAI adalah sebagai berikut.

- a. Bagian Pembukaan berisi: identitas program, tujuan yang ingin dicapai, materi program, cara memanfaatkan program.
- b. Bagian Pembelajaran Tematik Terpadu, berisi: peragaan penyelenggaraan pembelajaran oleh seorang guru di kelas (SD), penjelasan konsep pembelajaran tematik terpadu, pendekatan saintifik, dan Rencana Program Pengajaran yang pelaksanaan pengajarannya telah ditayangkan di bagian depan bagian ini.
- c. Bagian angklung sebagai alat musik, berisi: seluk beluk instrumen angklung (organologi, sekilas sejarah angklung, jenis angklung, teknik membunyikan angklung).
- d. Bagian angklung sebagai media pembelajaran mapel lain, berisi: sebagai media pada mapel Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, IPA, dan IPS.
- e. Bagian Refleksi berisi: pertanyaan yang diperkirakan muncul dari mahasiswa/guru setelah mempelajari tiga bagian sebelumnya dijawab pada bagian ini.

Strategi pembelajaran pada bahan ajar CAI disusun seperti halnya tutorial yaitu terdiri dari bagian pengantar, penyajian materi berupa uraian dan contoh, pertanyaan dan jawaban, dan

pertimbangan jawaban, serta umpan balik. Sebagai referensi lain, bahan ajar menyediakan web-web terkait sehingga mahasiswa dapat langsung mengaksesnya.

BAB 6

RENCANA TAHUN BERIKUTNYA

Berdasarkan proposal penelitian ini, target ketercapaian penelitian tahun pertama adalah:

- 1) Ditemukannya keunggulan dan kelemahan angklung sebagai media pembelajaran.
- 2) Teridentifikasinya kompetensi dasar dari mata pelajaran SD untuk diintegrasikan melalui angklung dalam pembelajaran tematik.
- 3) Dihasilkannya *blueprint* produk dalam bentuk naskah CAI.
- 4) Dihasilkannya draft bahan ajar bagi mahasiswa yang dikemas dalam CAI.

Pada faktanya, ketercapaiannya tidak dihasilkannya draft bahan ajar CAI, sehingga tahap ini akan dilanjutkan di tahun kedua. Dengan demikian target tahun kedua adalah:

- 1) Dihasilkannya draft bahan ajar bagi mahasiswa yang dikemas dalam program CAI.

Naskah Program CAI yang telah dihasilkan pada tahun pertama, akan diproduksi di Bandung dan di Jakarta. Di Bandung akan diproduksi bahan-bahan audiovisual (rekaman narator, rekaman audiovisual tentang pembelajaran tematik terpadu, pemanfaatan angklung, dan narasumber) dan editing program. Di Jakarta akan diproduksi pengemasan bahan-bahan tersebut ke dalam program CAI sehingga menjadi sebuah program CAI dalam bentuk CD.

- 2) Dilakukannya Evaluasi Formatif terhadap bahan ajar CAI. Tujuan dilakukan Evaluasi Formatif *is to inform the instructor or planning team how well the instructional program has been serving the objectives as it progresses.* (Morrison, Ross & Kemp, 2007). Untuk itu, evaluasi formatif akan dilakukan di setiap tahap pengembangan program CAI tersebut. Ada tiga tahap Evaluasi Formatif dalam mendesain bahan ajar CAI, yaitu: *one-to-one trials*, *small-group trials*, dan *filed trials*.

Tabel 10. Tahapan dalam Evaluasi Formatif

Tahap	Tujuan	Jumlah Partisipan	Alat ukur
One-to-one trials	Ujicoba untuk mendapatkan kesan	Orang per orang	Observasi, survey, interview
Small-group trials	Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan	8 – 20 orang	Observasi, sikap, kinerja
Field trials	Menilai implementasi	35 orang	Sikap, kinerja

Tahap *one-to-one trials* akan dilakukan selama fase pengembangan. Selanjutnya dilakukan *small-group trials* dan diteruskan dengan *field trials*.

- Sebelum dilakukan Evaluasi Formatif, bahan ajar CAI akan dinilai oleh *content expert* (UPI Bandung), *design instructional expert* (UT), dan *media/grafis expert* (UT) tentang tingkat keterbacaan materi program. Pada kegiatan ini akan disertakan instrumen penilaian berupa kuesioner/angket dan panduan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.
- Dilakukannya revisi bahan ajar CAI berdasarkan hasil ujicoba berlapis tersebut.

Berikut disajikan jadwal kegiatan penelitian tahun kedua (tahun 2014).

Tabel 11. Rencana kerja tahun kedua

No	Jenis Kegiatan	Tahun II (bulan ke-)												Keluaran
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
A	Tahap Persiapan													
	Penyusunan Rencana Kerja Tahun Kedua													Rencana Kerja Tahun Kedua
B	Tahap Pelaksanaan:													
B.1	Tahap Develop													
1	Produksi bahan ajar CAI													Bahan Ajar CAI
2	Penilaian bahan ajar CAI oleh expert													Hasil penilaian expert
3	Ujicoba bahan ajar CAI secara <i>one-to-one</i> dan revisi													Bahan Ajar CAI terevisi untuk digunakan sebagai bahan ajar suplemen matakuliah Program S1 PGSD UT
4	Ujicoba bahan ajar CAI secara <i>small group</i> dan revisi													
5	Ujicoba bahan ajar CAI secara <i>field test</i> dan revisi													
6	Finalisasi bahan ajar CAI menjadi baha ajar Final													
B.2	Tahap Dessimination													
1	Penyusunan Laporan													Laporan Penelitian
2	Presentasi Laporan													Bahan Presentasi
3	Seminar Hasil Penelitian													Sertifikat Seminar
4	Penulisan Artikel													Artikel Jurnal
5	Pengiriman Artikel ke Jurnal													Diterima jurnal

BAB 7

KESIMPULAN dan SARAN

Kesimpulan pada hasil penelitian di tahun pertama ini masih bersifat sementara, yakni dengan memanfaatkan program CAI sebagai salah satu alternatif media interaktif yang dapat menghadirkan ‘kelas virtual’. Program ini dapat membantu menghadirkan guru/dosen dihadapan mahasiswa dimana saja dan kapan saja. Bahan ajar tersebut perlu dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi, dan kebutuhannya agar dapat dimanfaatkan oleh siapa saja. Agar program dapat digunakan secara maksimal oleh mahasiswa UT/guru SD, bahan ajar CAI perlu didesain dengan cermat dan sesuai dengan harapan mahasiswa terhadap bahan ajar ini.

Eksplorasi dan memanfaatkan musik daerah seperti angklung sebagai materi dan media pembelajaran musik/mapel lain diharapkan menjadi perhatian guru/mahasiswa yang sekaligus sebagai pemangku seni budaya daerah. Simbol dan nilai yang melekat pada musik daerah angklung yang diperkenalkan melalui proses pembelajaran di sekolah diharapkan akan membentuk karakter yang berwawasan kebangsaan. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013. Dengan demikian kita telah turut melestarikan seni budaya agar kita tidak tercerabut dari akar budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexon. (2012). *Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Budaya Lokal*. Jurnal Cakrawala Pendidikan Juni 2010, Th XXIX, No.2.
- Anjelia, Adenia. (2012). *Pembelajaran Musik Angklung Melalui Model Sinektik Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Bagi Anak Autis Di Sekolah Inklusif*. Thesis pada Universitas Pendidikan Indonesia:tidak diterbitkan.
- Baene, J. (1993). *A Middle School Curriculum: From Rhetoric to Reality*. Columbus, OH: National Middle School Association.
- Baene, J. (1997). *Curriculum Integration: Designing The Core of Democratic Education*. New York: Teachers College Press.
- Brow, D.F. (2006). *It's The Curriculum, Stupid: There's Something Wrong with It*. Phi Delta Kappan, 87(10), 777-783.
- Belgis. (2011). *Penggunaan Reinforcement Positif dan Negatif Melalui Aktivitas Bermain Angklung Dalam Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya Pada Anak Tunagrahita Sedang (Eksperimen Single Subjek Research Kelas II Tunagrahita Sedang di SD 9 Mutiara)*.
- Berge, Zane L. (2013). *Barriers To Communication In Distance Education*. Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE, January 2013 ISSN 1302-6488 Volume: 14 Number: 1 Article 31.
- Borg, R. Walter dan Meredith Damien Gall (1979). *Educational Research. An Introduction*. New York: Longman Inc., Third Edition.
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/issue/view/88>. [10 Maret 2013].
- Dewantara, Ki Hajar. (1962). *Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan Taman Siswa.
- Drake, Susan M. (2007). *Creating Standards- Based Integrated Curriculum*. California : Corwin Press.
- Dunn, Rita, Shirley A. Griggs (2000). *Practical Approaches to Using Learning Style in Higher Education*. Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Eder, Katharina (2006). *Vocabulary Learning Strategies*. Germany: GRIN Verlag.
<Http://www.grin.com>

- Fogarty, R. (1991). *The Mindfull School: How to Integrate the Curricula*. Pallantine, H.:Skylight.
- Julaeha, S. (2002). Memahami Gaya dan Strategi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, nomor 2 volume 3.
- Karlina, Lanny. (2009). Aplikasi Model Pembelajaran Angklung Bagi Siswa Kelas 2b Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SDN Isola 2 Bandung. Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- Malley, J. Michael, Anna Uhl Chamot (1990). *Learning Strategies in Second Language Acquisition*. New York: Cambridge University Press.
- Masunah, J. dkk. (2003). *Angklung di Jawa Barat Sebuah Perbandingan*. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional UPI.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2007). *Designing Effective Instruction* (5th ed.). NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Nugraha,H.dkk. (2007). *Desain Angklung Tradisional dan Modern*. *Jurnal Ilmu Disain Vol 2 No1 2007*. Tersedia: <http://jurnaldesain.fsrđ.itb.ac.id/2007/04/09/jid-vol-2-no-1-2007/> [10 Maret 2013].
- Nurdiana, P. Cikalía. (2011). Pembinaan Anak Autis melalui Kegiatan Seni di Saung Angklung Udjo. Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- Nurhaeni, Heni. (2011). Pengaruh Pembelajaran Musik Angklung Terhadap Perkembangan Sosial dan Emosi Anak Tunagrahita Ringan. Penelitian Eksperimen *Single Subject Research* di SLB-C Plus Asih Manunggal Bandung. Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.
- Pribadi., A. Benny (2010). [Pendekatan Konstruktivistik dan Pengembangan Bahan Ajar pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh](#) . *Universitas Terbuka: Jurnal PTJJ*, Vol. 11(2) September 2010.
- Selinger, M. (2008). 'ICT in Education: Catalyst for Development', in Unwin, T. (Ed.): *ICT4D: Information and Communication Technology for Development*, Cambridge University, Press Cambridge
- Shidiq, Arif H.J. (2011). Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi di Lingkungan PT. Saung Angklung Udjo Bandung. Skripsi pada Universitas Pajajaran Bandung: tidak diterbitkan.
- Supriadi, Dindin (2006). *Model Pembelajaran Musik Angklung Sunda Kreasi Di Sanggar Saung Angklung Udjo Nglagena, Padasuka Bandung Jawa Barat*. *Jurnal Harmonia* vol.7 no.3, 2006.

Tessmer, Martin. 1993. Planning and conducting formative evaluation. London: Kogan Page Limited.

Triwulandari, Retno. (2012). Mencintai lingkungan dan Budaya melalui Pembelajaran Seni Terpadu. Sebuah Pengalaman Empirik. Makalah dalam Seminar Nasional Quovadis Seni Tradisi VIII. Bandung: Prodi Pendidikan Seni SPS UPI.

Widyarahman, Shelya R. (2011). Pembelajaran Angklung Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar Negeri Cimahi Mandiri 1. Skripsi pada Universitas Pendidikan Indonesia: tidak diterbitkan.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner

ANGKET PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
oleh STAF DOSEN UNIVERSITAS TERBUKA

Tujuan :

Saat ini kami sedang mengembangkan media belajar CAI yang kelak akan digunakan oleh mahasiswa program pendidikan guru di UT. CAI adalah Computer Aids Instructional sebuah program belajar berbasis komputer. Untuk itu kami memerlukan informasi terkait pengembangan media tersebut, khususnya berkaitan dengan gaya dan strategi belajar mahasiswa. Informasi tersebut akan sangat membantu kami dalam mengembangkan strategi penyajian materi kuliah terkait. Karenanya kami akan sangat berterima kasih, bila Anda bersedia meluangkan waktu berharga Anda untuk mengisi angket ini. Atas bantuan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Cara mengisi angket:

Silakan Anda menuliskan tanda silang (x) pada salah satu kolom di setiap pertanyaan sesuai dengan pendapat Anda. Ada 35 nomor yang kami tanyakan kepada Anda. Bila Anda telah selesai mengisi angket ini, mohon mengembalikannya kepada tutor Anda.

Identitas:

Masa Registrasi :

UPBJJ-UT :

Semester	<input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> II	<input type="checkbox"/> III	<input type="checkbox"/> IV
	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> VI	<input type="checkbox"/> VII	<input type="checkbox"/> VIII
Jenis Kelamin	<input type="checkbox"/> Perempuan	<input type="checkbox"/> laki-laki		
Mengajar di kelas	<input type="checkbox"/> I	<input type="checkbox"/> II	<input type="checkbox"/> III	
	<input type="checkbox"/> IV	<input type="checkbox"/> V	<input type="checkbox"/> VI	
Lama mengajar	<input type="checkbox"/> < 2th	<input type="checkbox"/> 2 - 10 th	<input type="checkbox"/> > 10 th	

Pertanyaan

- 1 Menurut Anda model belajar di UT ... sulit dilaksanakan
 mudah untuk dilaksanakan
 biasa-biasa saja
- 2 Untuk membantu mengatur waktu belajar dilakukan ... menyusun jadwal waktu belajar dan dapat ditepati
 menyusun jadwal belajar, namun sulit mentaatinya
 tidak menyusun jadwal dan belajar di waktu senggang
- 3 Durasi setiap kali belajar pada umumnya adalah ... tiga jam efektif
 dua jam efektif
 satu jam efektif
- 4 Belajar dilakukan ... selalu di dalam rumah
 selalu di luar rumah
 tidak tentu, kadang di dalam atau di luar rumah
- 5 Untuk kenyamanan belajar, Anda belajar ... sambil mendengarkan rekaman musik
 diselingi menonton tv, berita ringan di internet
 sambil makan makanan kecil
- 6 Selain belajar sendiri, bentuk belajar lain adalah ... belajar dalam kelompok besar
 belajar dalam kelompok kecil
 tidak ada
- 7 Waktu luang yang Anda miliki, pada umumnya... malam hari
 siang hari
 pagi hari

- | | | |
|--------|---|--|
| 8 | Cara mempelajari modul UT dilakukan dengan ... | <input type="checkbox"/> mengikuti seluruh petunjuk di modul
<input type="checkbox"/> hanya sebagian petunjuk di modul
<input type="checkbox"/> merancang sendiri |
| 9 | Dalam mempelajari modul, konsep yang dianggap penting diberi penguatan berupa ... | <input type="checkbox"/> dihafal melalui dibaca
<input type="checkbox"/> menggaris bawah/memberi stabilo/melingkarinya
<input type="checkbox"/> ditulis ulang |
| 1
0 | Materi praktik yang ada dalam modul, Anda kerjakan dengan... | <input type="checkbox"/> selalu mempraktikannya sesuai petunjuk modul
<input type="checkbox"/> kadang-kadang dilakukan sesuai petunjuk modul
<input type="checkbox"/> tidak melaksanakan praktik, cukup dibaca saja |
| 1
1 | Selain modul, untuk memperdalam pemahaman terhadap sebuah konsep, yang Anda lakukan adalah | <input type="checkbox"/> mencari buku-buku referensi lain
<input type="checkbox"/> menanyakan kepada narasumber
<input type="checkbox"/> cukup dengan modul saja |
| 1
2 | Untuk mengatasi kesulitan belajar, Anda ... | <input type="checkbox"/> selalu ikut dalam kelompok belajar
<input type="checkbox"/> sesekali ikut dalam kelompok belajar
<input type="checkbox"/> tidak ikut dalam kelompok belajar |
| 1
3 | Kondisi VCD yang Anda terima di modul selama ini... | <input type="checkbox"/> dapat dilihat dan didengarkan dengan jelas
<input type="checkbox"/> kadangkala visual dan audionya mengalami gangguan
<input type="checkbox"/> tidak dapat difungsikan di alat pemutar saya |
| 1
4 | Dalam mempelajari VCD yang ada di modul ... | <input type="checkbox"/> mengikuti seluruh petunjuk di modulnya
<input type="checkbox"/> mengikuti petunjuknya, bila mengalami hambatan
<input type="checkbox"/> tidak mengikuti petunjuk yang ada di modulnya |
| 1
5 | Penyajian materi kuliah dalam VCD ... | <input type="checkbox"/> sangat membantu dalam mempelajari modul terkait
<input type="checkbox"/> cukup membantu dalam mempelajari modulnya |

tidak membantu

1 6 Gaya berbicara presenter dalam menjelaskan materi kuliah pada VCD yang dapat membantu Anda memahami materi kuliah adalah mereka yang berbicara dengan:

kecepatan bicara ...

- cepat
- sedang
- lambat

irama bicara

- terdengar dari awal program hingga akhir program
- diperdengarkan seperlunya saja
- tidak perlu

uraian materi

- disampaikan dengan panjang lebar
- disampaikan dengan ringkas
- disampaikan dengan jelas

1 7 Anda lebih menyukai penjelasan gambar pada program audiovisual disampaikan dengan cara ...

- campuran bahasa lisan dan tulisan
- bahasa lisan
- bahasa tulisan

1 8 Tampilan visual VCD yang dapat membantu Anda dalam memahami dan mengingat perkuliahan adalah dengan:

pemberian warna pada ...

- latar belakang frame
- huruf pada tulisan
- bagan/tabel/skema

jenis huruf yang berbeda pada ...

- setiap pergantian layar/frame
- setiap pokok bahasan
- setiap judul topik/sub pokok bahasan

pemberian ilustrasi gambar foto pada ...

- setiap pembahasan konsep
- setiap frame
- seperlunya
- a

ilustrasi gambar yang Anda sukai

- rekaman

- dalam bentuk ...
- video
 - foto
 - sketsa
- 1 Fasilitas komputer yang Anda
9 gunakan adalah ...
- milik sendiri
 - sewa di rental
 - pinjaman seseorang
- 2 Dalam mengoperasikan komputer,
0 Anda ...
- sangat terampil
 - terampil
 - tidak terampil
- 2 Anda mengenal angklung sebagai
1 instrumen musik
...
- tradisional
 - barat
 - sekolah
- 2 Menurut Anda, angklung termasuk
2 instrumen musik
....
- petik
 - pukul
 - gesek
- 2 Instrumen angklung terbuat dari ...
3
- bambu
 - kayu
 - rotan
- 2 Angklung yang berukuran paling
4 kecil memiliki bunyi
...
- tinggi
 - sedang
 - rendah
- 2 Kualitas bunyi dari sebuah angklung
5 dibandingkan
dengan bunyi dari enam angklung
akan
menghasilkan bunyi
- tipis
 - sedang
 - tebal
- 2 Selain sebagai instrumen musik,
- ya

- 6 angklung mempunyai fungsi lain...

 tidak
 tidak tahu
- 2 Menurut Anda sebagai instrumen musik, angklung juga dapat dimanfaatkan sebagai...
 media pembelajaran mata pelajaran lain
 hanya sebagai alat musik saja
 tidak tahu
- 2 Menurut Anda, rumpun ilmu apa saja yang dapat memanfaatkan angklung dalam pembelajarannya, selain mata pelajaran SBdP...
 bahasa
 ilmu-ilmu sosial
 ilmu eksakta
- 2 Mata pelajaran sosial yang dapat memanfaatkan angklung adalah ...
 Bahasa Indonesia
 PPKn
 IPS
- 3 Mata pelajaran eksakta yang dapat memanfaatkan angklung adalah ...
 Matematika
 IPA
 tidak ada
- 3 Menurut Anda, angklung dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak...
 ya
 tidak
 tidak tahu
- 3 Menurut Anda, angklung dapat mengembangkan kemampuan afektif atau sikap anak...
 ya
 tidak
 tidak tahu
- 3 Menurut Anda, angklung dapat mengembangkan kemampuan psikomotorik anak...
 ya
 tidak
 tidak tahu
- 3 Menurut Anda angklung dapat dimainkan oleh
 anak usia SD

anak remaja
 orang tua

3 Permainan angklung termasuk
5 permainan yang ...

mudah
 sedang
 sulit

Nah sampai disini, Anda telah selesai menjawab pertanyaan kami. Sekali lagi kami ucapkan terima kasih atas waktu berharga yang telah Anda luangkan untuk menjawab angket ini

Salam

Lampiran 2 : GBPM Naskah CAI

FAKULTAS	: FKIP
MATA KULIAH	: PDGK4207/Pendidikan Seni di SD
TOPIK	: Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD
PENULIS	: Tetty Rachmi
PENELAAH MATERI	: Rita Milyartini
PENELAAH MEDIA	: Elang Krisnadi
KOMPETENSI UMUM	: Mahasiswa dapat memanfaatkan angklung sebagai media dalam pembelajaran tematik di kelas IV SD.
MEDIA	: Computer Assisted Instruction
JUDUL	: Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD

No	TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS	POKOK BAHASAN	SUB PKOK BAHASAN	STRATEGI
	Mahasiswa dapat:			
1	menjelaskan pembelajaran tematik	1. Pelaksanaan pembelajaran tematik	1.1. contoh pembelajaran tematik dengan memanfaatkan angklung sebagai media pembelajaran	Teks/ animasi
2	menjelaskan pendekatan saintifik	2. Pendekatan saintifik	2.1. Definisi Pendekatan Saintifik	
			2.2. Tahapan Pendekatan Saintifik	
3	menjelaskan konsep tematik	3. Konsep tematik	3.1. Definisi pendakatan tematik	Teks/ animasi
			3.2. Model dan contoh pembelajaran tematik	
4	menyusun rancangan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan angklung sebagai	4. Rancangan pembelajaran tematik	4.1. Penetapan mata pelajaran yang akan dipadukan hingga penyusunan rencana pembelajaran	

No	TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS	POKOK BAHASAN	SUB PKOK BAHASAN	STRATEGI
	media pembelajaran			
5	menjelaskan pemanfaatan angklung	5.1 Organologi Angklung	5.1.1. definisi dan jenis angklung	Teks/ animasi
			5.1.2. struktur angklung	
			5.1.3. jenis angklung berdasarkan nada yang dihasilkan	
			5.1.4. cara membunyikan angklung	
		5.2. fungsi angklung sebagai alat musik	5.2.1. pengenalan bahan dan alat	Teks/ animasi/rekaman video
			5.2.2. eksplorasi bunyi angklung	
			5.2.3. permainan improvisasi angklung	
			5.2.4. bermain musik angklung	
		5.3. fungsi angklung sebagai media pembelajaran mata pelajaran lainnya	5.3.1. bidang Bahasa Indonesia	Teks/ animasi/rekaman video
			5.3.2. Bidang Matematika	
			5.3.3. Bidang Ilmu Pengetahuan Alam	
			5.3.4. Bidang Ilmu Pengetahuan Sosial	
6	Refleksi	Aspek afektif dalam pembelajaran tematik	6.1. Aspek afektif dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013.	rekaman video

Lampiran 3a:

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dra. Tetty Rachmi, M.Hum.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19590918 198601 2 001
5	NIDN	0018095902
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Suarabaya, 18 September 1959
7	E-mail	tetty@ut.ac.id
9	Nomor Telepon/HP	0856 776 3000
10	Alamat Kantor	Universitas Terbuka, Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Pamulang, Tangerang Selatan 15418.
11	Nomor Telepon/Faks	021 7490941 ext. 1203, fax: 021 7490147
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-I= <500 orang.
13. Mata Kuliah yg Diampu		1. Pendidikan Seni di SD
		2. Metode Pengembangan Seni PAUD
		3. -
		Dst.

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP N Jakarta	UGM	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Sendratasik	Ilmu Humaniora	-
Tahun Masuk-Lulus	1978-1982	200-2003	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Masalah Aksentuasi Bahasa dan Musik yang Terdapat dalam lagu anak-anak "Tari nan Permai" ciptaan C. Simanjuntak Dibandingkan dengan Lagu Anak-anak Lainnya.	Nini Thowong: Pertunjukan Boneka Magis Rakyat Jawa Kontinuitas dan Perubahannya.	-
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Victor Nadapdap.	Prof. Dr. I Made Bandem, M.A.	-

Lampiran 3b

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Agus Tatang Sopandi, S.Sn.M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	196904042002121001
5	NIDN	0004046904
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 04-04-1969
7	E-mail	atatang@ut.ac.id
9	Nomor Telepon/HP	085220491609
10	Alamat Kantor	Jln. Cabe Raya , Pondok Cabe-Pamulang Tangerang Selatan
11	Nomor Telepon/Faks	(021) 7490941 Pst. 2234, (021) 7434590
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
13.	Mata Kuliah yg Diampu	1. Pendidikan Seni di SD 2. Komputer dan Media Pembelajaran

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	STSI Bandung	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten	
Bidang Ilmu	Karawitan	Tenologi Pembelajaran	
Tahun Masuk-Lulus	1997	2010	
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Tinjauan Deskriptif Kacapi Jenaka Sunda Haleuang Rasa (Utun-Ukok)	Pemanfaatan Video Penuntun Buku Materi Pokok (BMP) Mata Kuliah Pendidikan Seni di SD dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Seni Mahasiswa S1 PGSD FKIP-UT UPBJJ Bandung	
Nama Pembimbing/Promotor	1. Drs, Enip Sukanda 2. Drs. Deni suhermawan,MA	1. Prof.DR. Soleh Hidayat 2. Drs. Suherman, M.Pd	

Lampiran 3c

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Rita Milyartini. M.Si.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	196406231988032001
5	NIDN	0023066402
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Malang, 23 Juni 1964
7	E-mail	milyartini@upi.edu/ritamilyartini@gmail.com
9	Nomor Telepon/HP	081809363381
10	Alamat Kantor	Jl. Dr. Setiabudi 229 Bandung
11	Nomor Telepon/Faks	022-2013163 pesawat: 24169
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1= 60 orang, S2=14 orang
13.	Mata Kuliah yg Diampu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Pendidikan musik 2. Belajar dan Pembelajaran musik 3. Vokal 1 dan vokal 2 4. Analisis Musik 5. Pengantar Statistika

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Jakarta	Universitas Indonesia	Universitas Pendidikan Indonesia
Bidang Ilmu	Pendidikan Seni Musik	Kajian Wilayah Amerika	Pendidikan Umum/Nilai
Tahun Masuk-Lulus	1983 - 1987	1997 – 2001	2007 -2012

Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Studi perbandingan pengajaran musik oleh guru kelas dan guru bidang studi di kecamatan pendidikan Cawang Jakarta	Makna Keberadaan Musik Minimalis dalam Kehidupan Masyarakat Teknokrasi Amerika Tahun 1960an	Model Transformasi Nilai Budaya melalui Pembinaan Seni di Saung Angklung Udjo
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Hamzah Busrah.	Retno S. Mamoto Ph.D	Prof. Dr. H.A.Chaedar Alwasilah M.A.

Lampiran 3d

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M. Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	197303262000031003
5	NIDN	0026037301
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Cirebon, 26 Maret 1973
7	E-mail	yudi_sukmayadi@upi.edu / yu.sukma@googlegmail.com
9	Nomor Telepon/HP	081931341837
10	Alamat Kantor	Jl. Dr. Setiabudi 229 Bandung
11	Nomor Telepon/Faks	022-2013163 pesawat: 24177
12	Lulusan yang Telah Dihasilkan	
13. Mata Kuliah yg Diampu		1. Evaluasi Pendidikan musik
		2. Konsep dan Strategi Pembelajaran musik
		3. Komposisi Musik
		4. Perencanaan Pembelajaran Musik

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Bandung	UNNES	Univ. Halle
Bidang Ilmu	Pendidikan Seni Musik	Pendidikan Seni Musik	Pend Seni Musik
Tahun Masuk-Lulus	1996-1998 (D3: 92-96)	2001-2005	2006-2012
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Komposisi Musik "Wantilan I" dan "Wantilan II" Karya Dieter Mack (Studi Analisis Teknik Komposisi)	Musik Kontemporer Sebagai Media Pembelajaran Musik	Zeitgenössische Musik im Unterricht: Didaktische Konzeptionen und ihre Übertragbarkeit auf das indonesische Schulsystem
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Sugeng Syukur dan Drs. J. L. Hestyono	Prof. Retmono, Ph. D. Prof. Dieter Mack	Prof. Dr. Georg Maas

Peran tenaga pemeliti dalam penelitian

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Rita Milyatini, M.Hum 0023066402	UPI	Pendidikan Musik	5jam/ 24minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyempurnakan gagasan TPP 2. Menyempurnakan proposal yang disusun TPM 3. Mensuplai bahan Pembelajaran Tematik 4. Mengevaluasi implementasi bahan ajar dlm pembelajaran jarak jauh 5. Membantu TPP menganalisis dan mengolah data hasil penelitian 6. Memberi masukan pada produk 7. Membantu TPP melaksanakan ujicoba dan revisi produk
2	Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd 0026037301	UPI	Pendidikan Musik	4jam/ 24minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama Ketua TPM menyempurnakan gagasan TPP 2. Membantu Ketua TPM menyempurnakan proposal 3. Bersama Ketua TPM mensuplai bahan Pembelajaran Tematik 4. Turut mengevaluasi implementasi bahan ajar dlm pembelajaran jarak jauh. 5. Turut membantu menganalisis dan mengolah data hasil penelitian 6. Turut memberi masukan sebagai pengguna
3	Dra. Tetty Rachmi, M.Hum. 0018095902	UT	PGSD (Seni Musik)	3jam/ 40minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggagas Ide/Topik Penelitian Menyusun proposal 2. Mensuplai bahan ke-PTJJ-an 3. Melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran jarak jauh 4. Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian 5. Mendesain bahan pembelajaran <i>online</i> 6. Melaksanakan ujicoba dan revisi produk 7. Menyusun laporan penelitian 8. Membuat artikel hasil penelitian
4	Agus Tatang Sopandi, S.Sn., M.Pd. 0004046904	UT	PGSD (Seni Musik)	3jam/ 40minggu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mensuplai bahan ke-PTJJ-an 2. Bersama Ketua TPP melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran jarak jauh 3. Bersama Ketua TPP menganalisis dan mengolah data hasil penelitian 4. Bersama Ketua TPP mendesain bahan pembelajaran <i>online</i> 5. Bersama TPP dan TPM melaksanakan ujicoba dan revisi produk 6. Bersama Ketua TPP menyusun laporan

Lampiran 4:



Lampiran 3: Naskah CAI

Pokok Bahasan	: Pembukaan	No Frame	: 1
Sub Pokok Bahasan	: Identitas Program	Frame sebelumnya	: 0
Topik	Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD	Frame selanjutnya	: 2

TAMPILAN



UNIVERSITAS TERBUKA

NARASI

TIDAK ADA NARASI

KETERANGAN TAMPILAN

- Logo UT dengan animasinya.
- Musik Tune UT

ANIMASI

- Logo UT muncul dari jauh (kecil) hingga mendekat (besar)
- Logo Universitas Terbuka berputar
- Muncul tulisan UNIVERSITAS TERBUKA di bawah logo UT, dari samar-samar menjadi jelas
- Diiringi musik yang sesuai.

Pokok Bahasan	: Pembukaan	No Frame	: 2
Sub Pokok Bahasan	: Identitas Program	Frame sebelumnya	: 1
Topik	Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD	Frame selanjutnya	: 3

TAMPILAN

**PROGRAM STUDI
 PENDIDIKAN DASAR
 FKIP - UT
 mempersembahkan
 PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
 “PEMANFAATAN ANGKLUNG DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
 DI KELAS IV SEKOLAH DASAR”**

NARASI

TIDAK ADA NARASI

KETERANGAN TAMPILAN

- Musik latar masih terdengar.

ANIMASI

- Background berwarna hijau muda
- Muncul teks PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR secara bersamaan dari arah tengah layar
- Muncul teks mempersembahkan secara perlahan-lahan dari tengah layar
- Muncul teks PROGRAM VIDEO INTERAKTIF PENDIDIKAN SENI DI SEKOLAH DASAR secara langsung.
- Warna tulisan kontras dengan background

Pokok Bahasan	: Menu Program	No Frame	: 4
Sub Pokok Bahasan	: Penjelasan tentang menu program	Frame sebelumnya	: 3
Topik	Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD	Frame selanjutnya	: 5
		Frame ke-4 dari frame	

TAMPILAN

PEMANFAATAN ANGKLUNG DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SD

kembali

lanjut

NARASI:

Saudara mahasiswa Program studi S1 Pendidikan Dasar FKIP Universitas Terbuka di mana pun Anda berada, selamat berjumpa dalam program Computer Assisted Instruction dengan judul Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar.

Selamat belajar....

KETERANGAN TAMPILAN.

- Setelah tulisan muncul terdengar narasi.
- Musik latar masih terdengar.

ANIMASI

-

Pokok Bahasan	: Beranda	No Frame	: 5
Sub Pokok Bahasan	: Tujuan Porgram	Frame sebelumnya	: 4
Topik	Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD	Frame selanjutnya	: 6
		Frame ke-5 dari frame	

TAMPILAN

Setelah Anda belajar melalui program ini diharapkan

ANDA MAMPU MENJELASKAN

PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SEKOLAH DASAR dengan MEMANFAATKAN ANGLUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.

kembali

lanjut

NARASI

Tujuan instruksional umum perkuliahan ini adalah:

Setelah mempelajari materi perkuliahan ini diharapkan Anda dapat menyelenggarakan pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar dengan memanfaatkan angklung sebagai media pembelajaran.

KETERANGAN TAMPILAN:

- Muncul teks per baris setelah itu terdengar narasi.
- Musik latar masih terdengar.

ANIMASI

-

Pokok Bahasan	: Beranda	No Frame	: 6
Sub Pokok Bahasan	: Tujuan Instruksional	Frame sebelumnya	: 5
Topik	Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD	Frame selanjutnya	: 7
		Frame ke-6 dari frame	

TAMPILAN

Tujuan Instruksional Khusus:

1. MAMPU MENJELASKAN PEMBELAJARAN TEMATIK
2. MAMPU MENJELASKAN FUNGSI ANGKLUNG DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
3. MAMPU MENJELASKAN RENCANA PEMBELAJARAN TEMATIK
4. MAMPU MENJELASKAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN MEMANFAATKAN ANGKLUNG DI KELAS IV SD

kembali

lanjut

NARASI

ecara khusus, setelah mengikuti program ini diharapkan Anda dapat menjelaskan tentang:

1. Pembelajaran tematik
2. Pemanfaatan angklung dalam pembelajaran tematik
3. Perencanaan pembelajaran tematik
4. Pelaksanaan pembelajaran tematik

KETERANGAN TAMPILAN

- Muncul teks per baris setelah itu terdengar narasi.
- Musik latar masih terdengar.

ANIMASI

- Background berwarna hijau muda
- Muncul teks Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dari tengah layar
- Muncul teks 1. MAMPU MENJELASKAN ... secara berurutan satu per satu dari kiri ke kanan
- Warna huruf kontras dengan background

Pokok Bahasan	: Materi	No Frame	: 7
Sub Pokok Bahasan	: Pembagian	Frame sebelumnya	:
Topik	Pemanfaatan Angklung dalam Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD	Frame selanjutnya	:
		Frame ke-7 dari frame	

TAMPILAN	
A. Pembelajaran Tematik	Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Konsep Pembelajaran Tematik Pendekatan Sainifik Perencanaan Pembelajaran Tematik dengan memanfaatkan angklung sebagai medianya.
B. Angklung	Fungsi Angklung sebagai alat musik Fungsi Angklung sebagai media pembelajaran
C. Penguatan	

NARASI:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada pembahasan Pembelajaran Tematik akan disajikan kepada Anda tentang rekaman viseo pelaksanaan pembelajaran tematik, uraian tentang konsep pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik, serta perencanaan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan angklung sebagai media pembelajarannya. 2. Pada pembahasan tentang angklung akan diulas tentang fungsi angklung sebagai alat musik dan fungsi angklung sebagai media pembelajaran nata pelajaran lain. 3. Pada penguatan, akan disajikan rekaman video tentang penjelasan lebih lanjut berkaitan dengan pembelajaran tematik.

KETERANGAN TAMPILAN
<ul style="list-style-type: none"> • Ketika di klik <input type="text" value="Pembelajaran Tematik"/> muncul kotak-kotak: Pelaksanaan Pembelajaran, Konsep Pembelajaran Tematik dan Pendekatan Sainifik, serta Perencanaan pembelajaran tematik dengan memanfaatkan angklung lalu terdengar narasi no. 1. • Ketika di klik <input type="text" value="Angklung"/> muncul kotak-kotak: Fungsi Angklung sebagai alat musik dan Fungsi Angklung sebagai Media Pembelajaran lalu terdengar narasi no. 2. • Ketika di klik <input type="text" value="C. Penguatan"/>, terdengar narasi no. 3, langsung menuju framen no 8d. • Ketika di klik kotak <input type="text" value="Pelaksanaan Pembelajaran Tematik"/>, menuju ke frame no. 8a. • Ketika di klik kotak <input type="text" value="Konsep Pembelajaran Tematik"/>, menuju ke frame no 9a • Ketika diklik kotak <input type="text" value="Pendekatan Sainifik"/>, menuju frame 21a • Ketika di klik kotak <input type="text" value="Perencanaan Pembelajaran Tematik dengan memanfaatkan angklung sebagai medianya."/>, menuju frame 37a • Ketika di klik kotak <input type="text" value="Fungsi Angklung sebagai alat musik"/>, menuju frame no 8b • Ketika di klik kotak <input type="text" value="Fungsi Angklung sebagai media pembelajaran"/>, menuju frame 8c

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 8a
Sub Pokok Bahasan	: Pelaksanaan Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	: 7
Topik	: Pelaksanaan Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD dengan memanfaatkan angklung sebagai media pembelajarannya.	Frame selanjutnya	: 9a

TAMPILAN

REKAMAN VIDEO:
GURU MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN TEMATIK "INDAHNYA KEBERSAMAAN" DI KELAS IV SD BERDASARKAN RPP PEMBELAJARAN.

NARASI:

1. Pada tayangan ini, Anda akan menyaksikan bu Indah guru kelas IV SD mengajar dengan menggunakan pembelajaran tematik yang bertema "Indahnya Kebersamaan".
2. Cermati dengan seksama rekaman video ini.
3. Setelah menyaksikan tayangan ini, kita akan membahas konsep pembelajaran tematik dan pendekatan saintifik, serta rencana program pembelajaran tematik.

KETERANGAN TAMPILAN:

- Narasi no. 1 dan no. 2 mulai terdengar di awal rekaman.
- Narasi no. 3 terdengar menjelang berakhir rekaman.
- Ketika di klik kotak rekaman video tampil.

ANIMASI:

- Rekaman video berakhir muncul frame nomor 8a kembali. Ketika di klik kotak , muncul frame no. 9a.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	9a
Sub Pokok Bahasan	: Konsep Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	8a
Topik	Definisi Pembelajaran Tematik	Frame selanjutnya	10a

TAMPILAN

PEMBELAJARAN TEMATIK:

Pembelajaran yang dilakukan melalui tema sebagai pemersatu dan sebagai pusat perhatian yang digunakan untuk memahami gejala dan konsep.

```

graph TD
    A[Tiga Model] --> B[Connected]
    A --> C[Webbed]
    A --> D[Integrated]

```

kembali

lanjut

NARASI

Pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk pembelajaran terpadu atau interdisipliner. Dalam rangka pengembangan kurikulum di Indonesia dikenal ada tiga jenis pendekatan terpadu yang konsepnya berasal dari pemikiran Fogarty (1991) dan Jacobs (1989). Tiga jenis pendekatan tersebut yakni model hubungan (*connected model*), model jaring laba-laba (*webbed model*) dan model integrasi (*integrated model*).


- KETERANGAN TAMPILAN:
- Ketika di klik Connected, menuju frame no.10a
 - Ketika di klik Webbed, menuju frame no. 11a
 - Ketika di klik Integrated, menuju frame no. 12a

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	10a
Sub Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	9a
Topik	Model Pembelajaran Tematik	Frame selanjutnya	11a

TAMPILAN

**PEMBELAJARAN TEMATIK
MODEL CONNECTED**



kembali

lanjut

NARASI:

1. Model connected atau keterhubungan ini digunakan untuk mengaitkan topik satu dengan topik lain, atau konsep satu dengan konsep lainnya dalam suatu mata pelajaran. Artinya keterpaduan dilakukan dalam satu mata pelajaran.
2. Contohnya, pada pelajaran seni budaya terdapat konsep irama dalam musik yang dapat dikaitkan dengan konsep irama dalam tari.
3. Atau dalam mata pelajaran matematika misalnya topik pembagian dikaitkan dengan topik tentang pecahan, desimal, dan nilai mata uang.

KETERANGAN TAMPILAN:	ANIMASI: <ul style="list-style-type: none"> • Lingkaran-2 muncul satu persatu sesuai dengan narasi no. 1. • Tulisan dalam lingkaran muncul sesuai dengan narasi no.2 • Tulisan berganti sesuai dengan narasi no. 3.
-----------------------------	---

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	11a
Sub Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	10a
Topik	Model Pembelajaran Tematik	Frame selanjutnya	12a

TAMPILAN

**PEMBELAJARAN TEMATIK
MODEL WEBBED**

IPA
Bahasa Indonesia **Tema** Matematika
SBdP IPS

kembali
lanjut

NARASI:

1. Model Weebed atau jaring laba-laba menggunakan tema untuk mengaitkan sejumlah konsep yang ada pada mata pelajaran tertentu atau sejumlah mata pelajaran.
2. Misalnya tema tentang “lingkunganku” bisa dikaitkan dengan mata pelajaran bahasa, matematika, seni budayadan prakarya, IPA dan IPS.
3. Dari tema lingkunganku untuk mata pelajaran IPA dapat dipilih konsep tentang manfaat tanaman bambu, pada mata pelajaran Matematika guru dapat menjelaskan tentang menghitung kebutuhan bambu untuk membuat pagar sebuah rumah. Melalui tema lingkungan pada mata pelajaran Seni Budaya, siswa dapat belajar tentang angklung. Terakhir pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat membuat karangan tentang bambu dalam kehidupan manusia.
4. Dengan demikian dari sebuah tema, siswa diajak untuk memahami sejumlah konsep dari beberapa mata pelajaran.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI

1. Judul frame muncul sesuai dengan narasi no. 1.
2. Pada narasi ke-2, tulisan “tema” berganti dengan “lingkunganku”.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	12a
Sub Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	11a
Topik	Model Pembelajaran Tematik	Frame selanjutnya	13a

TAMPILAN

**PEMBELAJARAN TEMATIK
MODEL INTEGRATED**

The diagram consists of four overlapping circles arranged in a cross pattern. The left circle is labeled 'Bahasa Indonesia', the top circle is 'Matematika', the right circle is 'IPS', and the bottom circle is 'SBdP'. The overlapping areas between the circles represent the integrated learning model.

kembali

lanjut

NARASI:

Model integrated sangat memperhatikan irisan antar mata pelajaran sebagai sarana untuk memadukan sejumlah mata pelajaran.
 Konsep, sikap, dan ketrampilan pada setiap mata pelajaran dianalisis dan dicari kemungkinan terdapatnya tumpang tindih antar mata pelajaran.
 Konsep, sikap, maupun keterampilan yang tumpang tindih ini tidak perlu diulangi kembali pada setiap mata pelajaran, melainkan dikaitkan satu sama lain, sehingga diperoleh efisiensi waktu.

KETERANGAN TAMPILAN:	ANIMASI
----------------------	---------

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	13a
Sub Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	12a
Topik	Kadar Keterpaduan	Frame selanjutnya	14a

TAMPILAN

Tingkatan Keterpaduan

kembali

lanjut

NARASI:

Ada sejumlah cara untuk mencapai keterpaduan antar mata pelajaran, atau dengan kata lain ada banyak cara dalam mengembangkan keterpaduan. Kadar keterpaduan antar mata pelajaran menurut Drake (2007) dapat dikategorikan dalam empat tingkatan yakni *fussion*, *multidisiplinary*, *interdisiplinary* dan *transdiciplinary*.

KETERANGAN TAMPILAN:

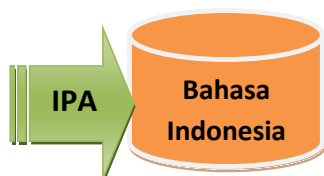
Ketika di klik , menuju frame no 14a.
Ketika di klik , menuju frame no 15a.
Ketika di klik , menuju frame no 16a.
Ketika di klik , menuju frame no. 18a.

ANIMASI

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	14a
Sub Pokok Bahasan	: Kadar Keterpaduan	Frame sebelumnya	13a
Topik	Fussion	Frame selanjutnya	15a

TAMPILAN:

FUSSION



“memiliki kepedulian dan rasa ingin tahu terhadap keberadaan **wujud dan sifat benda** melalui pemanfaatan bahasa Indonesia/bahasa daerah”

“memiliki rasa percaya diri terhadap keberadaan **tubuh** melalui pemanfaatan bahasa Indonesia/bahasa daerah”

NARASI:

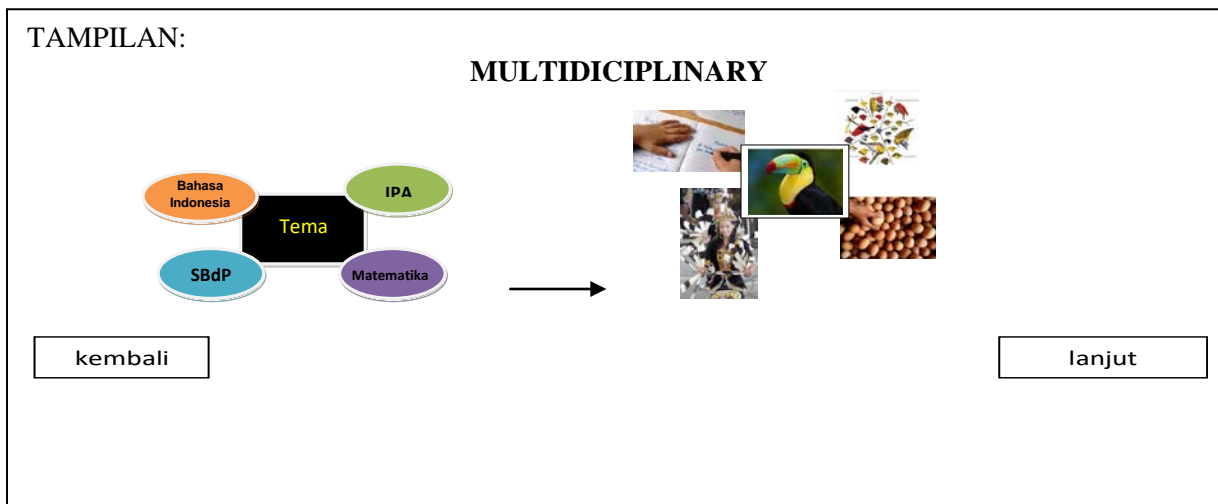
1. Tingkat pertama yakni *fussion* dimana suatu tindakan, program atau aspek tertentu disuntikan pada kurikulum yang sudah ada.
2. Contohnya pembelajaran IPA dileburkan dalam pelajaran Bahasa. Pada kurikulum 2013, siswa kelas satu hingga kelas tiga Sekolah Dasar, tidak memperoleh pelajaran IPA secara khusus, tetapi mata pelajaran tersebut dapat lebur dalam topik-topik yang dibahas pada pelajaran Bahasa.
3. Dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas satu SD terdapat kompetensi dasar: “memiliki kepedulian dan rasa ingin tahu terhadap keberadaan wujud dan sifat benda melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah” dan “memiliki rasa percaya diri terhadap keberadaan tubuh melalui pemanfaatan bahasa Indonesia dan/atau bahasa daerah”. Dua kompetensi dasar tersebut mencerminkan adanya peleburan kompetensi IPA dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

1. Muncul tulisan FUSSION = narasi no. 1.
2. Muncul ilustrasi = narasi no. 2.
3. Muncul kotak-2 di kanan = narasi no. 3.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	15a
Sub Pokok Bahasan	: Kadar Keterpaduan	Frame sebelumnya	14a
Topik	Multidisiplinary	Frame selanjutnya	16a



NARASI:

1. Pendekatan Multidiplinary adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan sebuah tema atau isu digunakan untuk mengaitkan sejumlah mata pelajaran. Namun masing-masing mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri, atau dengan kata lain masing – masing mata pelajaran memiliki program belajar yang khas. Kurikulum masing-masing mata pelajaran tidak beririsan.
2. Pada setiap mata pelajaran siswa melakukan aktivitas yang berbeda-beda tetapi dengan tema yang sama yakni BURUNG. Contoh:
3. Pelajaran IPA: Siswa mampu mengkategorikan burung berdasarkan bentuk paruhnya, setelah mengamati ragam jenis burung di kebun binatang.
4. Pelajaran Seni Budaya, Tari: Siswa mampu mengidentifikasi dan menirukan ragam gerak burung melalui gerakan kepala, tangan, badan dan kaki.
5. Pelajaran Matematika: Siswa melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian untuk mengetahui keuntungan bersih yang dapat diperoleh seorang pedagang telur burung puyuh.
6. Pelajaran bahasa Indonesia: Siswa menulis karangan seandainya ia adalah seekor burung yang dikurung di dalam sangkar, dengan mengeksplorasi penggunaan kata “jika”.

KETERANGAN TAMPILAN:

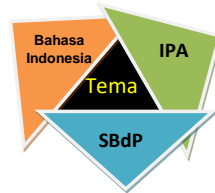
ANIMASI:

1. Narasi no. 1 = muncul semua ilustrasinya termasuk tulisan **MULTIDICIPLINARY**.
2. Narasi no. 2 = kata ‘tema’ menjadi ‘burung’
3. Narasi no. 3 = kata tulisan ‘IPA’ menjadi gambar jenis-2 paruh burung.
4. Narasi no. 4 = kata ‘SBdP’ menjadi gambar tarian burung (suku Dayak dengan bulu-2 burung).
5. Narasi no. 5 = kata ‘Matematika’ menjadi gambar telur-2 burung puyuh.
6. Narasi no. 6 = kata ‘Bahasa Indonesia’ menjadi gambar tangan menulis.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	16a
Sub Pokok Bahasan	: Kadar Keterpaduan	Frame sebelumnya	15a
Topik	Interdisciplinary	Frame selanjutnya	17a

TAMPILAN

INTERDISCIPLINARY



kembali

lanjut

NARASI:

Tingkat ketiga adalah *interdisciplinary* yaitu mengaitkan sejumlah mata pelajaran melalui tema, isu atau masalah, namun antarmata pelajaran memiliki konten yang nyata terkait satu sama lain. Ada irisan konsep, keterampilan atau sikap yang menjadi pengait antarmata pelajaran.

Contohnya konsep tentang “BUNYI”. Konsep BUNYI ini menjadi faktor keterpaduan yang dikembangkan dalam sejumlah mata pelajaran.

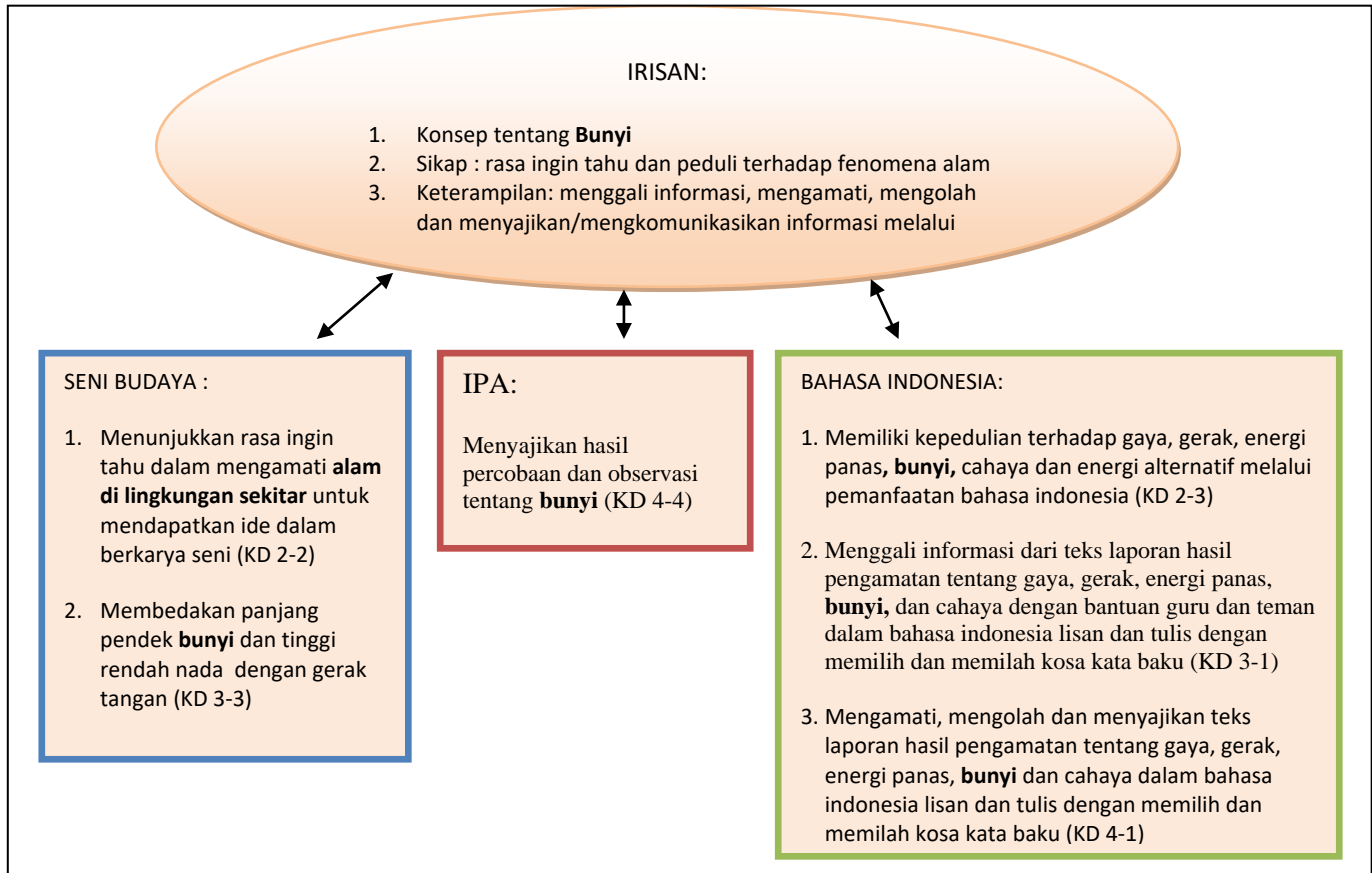
Misalnya dalam kurikulum 2013 konsep bunyi tersebut terkait kompetensi dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Seni Budaya dan Prakarya, dan IPA.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	17a
Sub Pokok Bahasan	: Kadar Keterpaduan	Frame sebelumnya	16a
Topik	Interdisciplinary	Frame selanjutnya	18a

TAMPILAN:



NARASI:

Siswa memiliki kepedulian terhadap gaya, gerak, energi panas, **bunyi**, cahaya dan energi alternatif melalui pemanfaatan bahasa indonesia, pada KD dua poin 3.

Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, **bunyi**, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku, pada KD tiga poin satu.

Mengamati, mengolah dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, **bunyi** dan cahaya dalam bahasa indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosa kata baku, pada KD empat poin satu.

Dari irisan tersebut kita kemudian dapat menentukan sebuah tema. Atau bila lingkupnya tidak terlalu luas, maka itu dapat dijadikan sebuah sub tema.

Selanjutnya akan dijelaskan tentang keterpaduan yang transdisciplinary.

KETERANGAN TAMPILAN:

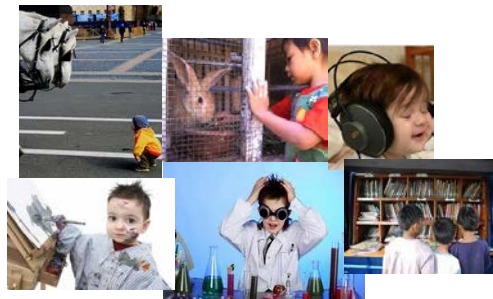
ANIMASI:

Muncul kotak-2 dan lingkaran sesuai dengan narasinya.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	18a
Sub Pokok Bahasan	: Kadar Keterpaduan	Frame sebelumnya	17a
Topik	Transdisciplinary	Frame selanjutnya	19a

TAMPILAN

TRANSDISCIPLINARY



kembali

lanjut

NARASI:

Tingkat terakhir yakni *transdisciplinary* merupakan pendekatan yang dimulai dengan konteks kehidupan yang nyata. Sebagai contoh adalah kurikulum yang dikemukakan oleh James Baine (1993,1997), dan Brown (2006) yang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kurikulum berdasarkan apa yang ingin diketahuinya dan apa yang diminati siswa. Berdasarkan pengalaman mereka, siswa mampu bertanya tentang hal mendasar yang menjadi bagian dari kehidupan. Topik yang muncul antara lain adalah isu lingkungan, bagaimana menghasilkan dan mengelola uang, teknologi masa depan, dan perdamaian dunia.

Agar lebih jelas perhatikan deskripsi singkat pembelajaran proyek yang menggunakan pendekatan *transdisciplinary*.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	:21a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 20a
Topik	Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 22a

TAMPILAN

APA ITU PENDEKATAN SAINTIFIK?

kembali

lanjut

NARASI

Saudara, salah satu ciri khas dan kekuatan dari Kurikulum 2013 adalah digunakannya Pendekatan Saintifik dalam proses pembelajarannya.
 Pada sesi ini, Anda akan diperkenalkan lebih jauh tentang pendekatan saintifik yang juga sering disebut dengan Pendekatan Ilmiah.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 22a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	:21a
Topik	Definisi Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 23a

TAMPILAN

PENDEKATAN SAINTIFIK:

“Pendekatan Saintifik adalah suatu pendekatan yang mengedepankan cara berpikir induktif yang memandang fenomena atau situasi spesifik untuk ditarik kesimpulan secara keseluruhan”.

kembali

lanjut

NARASI

Jenis pendekatan pembelajaran ini mengadopsi dari proses ilmiah.

Proses ilmiah merupakan suatu proses ke[ilmuan](#) untuk memperoleh [pengetahuan](#) secara sistematis berdasarkan bukti fisik.

Seorang ilmuwan melakukan [pengamatan](#) dan membentuk [hipotesis](#) dalam usahanya untuk menjelaskan [fenomena alam](#).

[Prediksi](#)-prediksi yang dibuat berdasarkan hipotesis tersebut kemudian diuji dengan melakukan [eksperimen](#).

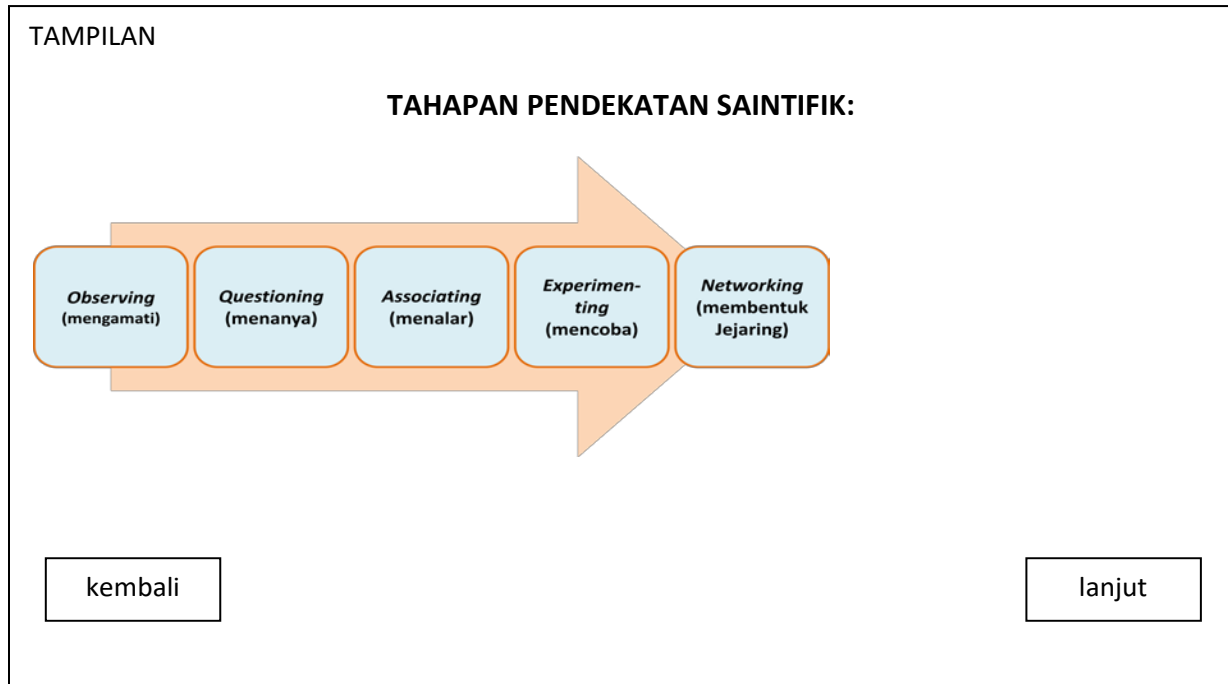
Jika [hipotesis](#)nya diuji berkali-kali dan lolos, maka hipotesis tersebut dapat menjadi suatu [teori](#) ilmiah.

KETERANGAN TAMPILAN:

- Muncul tulisan definisi pendekatan saintifik, setelah itu baru terdengar narasinya.

ANIMASI

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 23a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 22a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 24a



NARASI

1. Untuk pembelajaran, proses tersebut disederhanakan yang secara umum dikemas ke dalam lima tahap. Kelima tahap tersebut adalah tahap mengamati, tahap bertanya, tahap menalar, tahap mencoba, tahap membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap tersebut.
2. Mengamati atau mengobservasi sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu murid, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Siswa akan menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru. Dalam melakukan pengamatan, kelima panca indera difungsikan sesuai dengan karakter objek.

KETERANGAN TAMPILAN:
Ketika di klik “Observing” terdengar narasi no.2.

ANIMASI

- Muncul kotak satu per satu selama narasi no. 1 terdengar.
- Klik “Observing” muncul ilustrasi Observing yang perlahan bergeser ke sisi layar kiri.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 24a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 23a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 25a

TAMPILAN

TAHAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK:



- Tentukan objek
- Buat pedomannya
- Data yang ingin diperoleh
- Lokasi objek
- Tata laksana
- Perlengkapan yang digunakan

kembali

ut

NARASI

Dalam mengamati, terlebih dulu objek yang akan diamati harus ditentukan. Agar kegiatan mengamati tersebut terstruktur, guru perlu membuat pedoman pengamatan yang akan memandu siswa dalam melaksanakan pengamatan. Sebaiknya pedoman dibuat dengan bahasa dan kalimat yang mudah dipahami dan dilaksanakan oleh murid-murid Anda.

Lokasi dan jenis data yang akan dicari pun harus dijelaskan kepada siswa.

Bila dalam pengamatan memerlukan alat seperti alat rekam, headset, kamera, teropong, checklist, alat tulis, maka Anda harus menyiapkan dan menjelaskannya apa, kapan digunakan, dan bagaimana cara menggunakannya. Bila siswa mengalami kesulitan untuk mengoperasikan alat-alat rekam, Anda dapat membantunya.

Satu hal yang paling penting adalah sebelum melakukan observasi Anda harus menjelaskan kepada mereka bagaimana melakukan observasi, agar pengumpulan data dapat berjalan dengan mudah dan lancar.

Berikut dua contoh pengamatan.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI

- Muncul visual kiri setelah itu poin-poin di sebelah kanannya.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 25a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 24a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 26a

TAMPILAN

CONTOH 1

REKAMAN VIDEO:

1. GURU MEMBERI TUGAS PENGAMATAN KEPADA SEKELOMPOK SISWA TENTANG PERMAINAN ANGKLUNG DARI SEBUAH REKAMAN VIDEO.
2. GURU MEMBERIKAN SELEMBAR KERTAS (WARNA TERANG) PEDOMAN PELAKSANAAN PENGAMATAN KEPADA KELOMPOK SISWA TERSEBUT.
3. CLOSE UP PADA PEDOMAN DAN TAMPAK: NAMA TUGAS, WAKTU DAN SUMBER OBJEK PENGAMATAN, NAMA MURID DALAM KELOMPOK, DATA YANG HARUS DIDAPAT MURID-2 (TERLAMPIR).
4. GURU MEMPERBOLEHKAN KELOMPOK SISWA MELAKUKAN PLAY-BACK, FREZZE, ATAU MENGERASKAN VOLUME BILA DIPERLUKAN.
5. MURID-2 DUDUK DIHADAPAN PESAWAT TELEVISI MEMUTAR SEBUAH REKAMAN VIDEO "PERTUNJUKAN ANGKLUNG".
6. MEREKA MASING-MASING MENGGUNAKAN ALAT TULIS (KERTAS DAN PINSIL).
7. AKTIVITAS MURID-2: MENGAMATI REKAMAN DENGAN SERIUS, SESEKALI MEMUTAR ULANG REKAMAN, SESEKALI VOLUME SUARA KADANG DIKERASKAN, MENULIS APA YANG DILIHAT, MENDISKUSIKAN.
8. GURU MENDAMPINGI AKTIVITAS TERSEBUT, DAN SESEKALI BERBICARA DENGAN MEREKA.

kembali

lanjut

NARASI:

Bu Guru Santi dalam sebuah pertemuan pelajaran menugaskan kepada siswanya untuk melakukan pengamatan tentang sebuah pertunjukan musik angklung. Karena keterbatasan waktu dan di daerahnya sulit mendapatkan pertunjukan angklung, maka siswa diajak menyaksikan rekaman video pertunjukan angklung.

Bu Santi memberi pedoman pengamatan kepada kelompok siswa. Dalam pedoman disebutkan nama kegiatan, waktu pelaksanaan, lokasi pengamatan, objek yang diamati, dan nama anggota tim. Data yang harus diperoleh kelompok adalah bagaimana karakteristik pertunjukan angklung tersebut. Seperti bagaimana tempo lagunya, bagaimana gerak melodinya, bagaimana dinamika lagunya, bagaimana cara pemain memegang angklungnya, bagaimana cara membunyikan angklungnya. Berikut contoh lain pengamatan dimana siswa terlibat didalam aktivitas pengamatan atau partisipan observer.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 26a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 25a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 27a

TAMPILAN

CONTOH 2

REKAMAN VIDEO:

1. GURU MEMBERI TUGAS PENGAMATAN KEPADA SEKELOMPOK SISWA YG TERDIRI DARI 3 ORANG TENTANG EKSPLORASI BUNYI ANGKLUNG.
2. GURU MEMBERIKAN SELEMBAR KERTAS (WARNA TERANG) PEDOMAN PELAKSANAAN PENGAMATAN KEPADA KELOMPOK SISWA TERSEBUT.
3. CLOSE UP PADA PEDOMAN DAN TAMPAK: NAMA TUGAS, WAKTU DAN SUMBER OBJEK PENGAMATAN, NAMA MURID DALAM KELOMPOK, JENIS DATA YANG HARUS DIDAPAT SISWA.
4. GURU MINTA MELAKUKAN EXPLORASI BUNYI INSTRUMEN ANGKLUNG.
5. SISWA BEREKSPLORASI BUNYI DENGAN CARA MEMAINKAN ANGKLUNG DENGAN BERBAGAI CARA (SENDIRI ATAU BERSAMA), SEPERTI: MENCOBA SUARA LEGATO DAN STACCATO ANGKLUNG, MEMAINKAN, MENDENGARKAN, MEMBANDINGKAN BUNYI DARI HASIL EKPLORASINYA.
6. SISWA MENCERMATI BUNYI-BUNYI YANG DIHASILKAN, MENCATAT, BERDISKUSI, GURU MENDAMPINGI AKTIVITAS TERSEBUT, DAN SESEKALI BERBICARA DENGAN MEREKA.

kembali

lanjut

NARASI:

Pada contoh pengamatan ini, siswa berperan sebagai *participant observer*. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pengamatan artinya dia menjadi pelaku dalam pengamatan tersebut. Siswa akan merasakan dan mencermati secara auditif, serta mencatat semua hasil pengamatannya. Tadi disebutkan bahwa dalam melakukan pengamatan, siswa didorong untuk mengguna panca inderanya. Untuk angklung, guru meminta siswa menggunakan indera pendengaran untuk memindai jenis bunyi yang dihasilkan dari beragam cara membunyikan angklung. Siswa menemukan ragam kesan auditif sebagai dampak dari cara mereka membunyikan angklung. Kesan-kesan tersebut dihimpun dan disimpan dalam kotak ingatannya yang nantinya akan berguna dalam memahami, membandingkan, mengembangkan, dan menciptakan rangkaian nada lainnya. Seperti halnya pada kegiatan pengamatan, maka siswa menuliskan apa yang dia temukan dalam proses pengamatan ini.

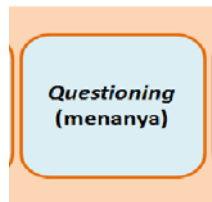
KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 27a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 26a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 28a

TAMPILAN

TAHAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK:



Mengajukan pertanyaan berbasis fakta:

- Apa yang menjadi sumber bunyi anklung?
- Bagaimana cara membunyikan anklung untuk nada panjang?

NARASI

Pengajuan pertanyaan merupakan lanjutan dari pengamatan. Dalam mengajukan pertanyaan harus berdasarkan fakta atau fenomena yang ditemukan. Pertanyaan yang baik memenuhi beberapa kriteria, diantaranya pertanyaan harus fokus, contohnya “Apa yang menjadi sumber bunyi anklung?”, dan bersifat probing atau divergen, contohnya “Bagaimana cara membunyikan anklung.

Pertanyaan yang harus diajukan harus memiliki tingkatan kognitif mulai dari yang rendah hingga tertinggi, yaitu mulai dari tingkatan pengetahuan, pemahaman, penerapan hingga tingkat evaluasi. Sementara pertanyaan memiliki banyak fungsi, diantaranya adalah mendorong partisipasi siswa dalam berdiskusi, berargumen, mengembangkan kemampuan berpikir, dan menarik kesimpulan.

KETERANGAN TAMPILAN:

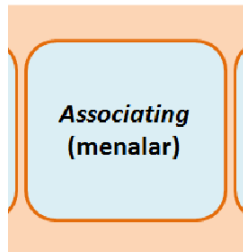
ANIMASI

- Setelah ilustrasi bergeser kekiri, muncul kotak yang berisi tulisan “Mengajukan pertanyaan atau masalah berbasis fakta”.
- Ketika narasi menyebutkan kalimat yang bergaris bawah, muncul tulisannya.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 28a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 27a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 29a

TAMPILAN

TAHAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK:



kembali

- Melihat hubungan-hubungan variabel atau ukuran-ukuran misalnya hubungan ukuran tabung angklung dengan jenis bunyi yang dihasilkan.
- Mencermati pola, contohnya:
- Menganalisis, membandingkan, mensintesis atas hubungan-hubungan.
- Membuat dugaan (Hipotesis)

lanjut

NARASI:

Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis, atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Saudara, selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman akan tersimpan dalam referensi pengalaman-pengalaman sebelumnya. Pengalaman partisipatif akan membantu siswa memaknai hubungan pengalaman yang baru dialami dengan pengalaman lama yang telah dimiliki. Selain itu pengalaman partisipatif memudahkan siswa memahami “konsep” pada pengalaman yang baru.

Pengasosiasian ini sangat efektif sebagai landasan menanamkan sikap ilmiah, dan motivasi pada murid berkenaan dengan nilai-nilai instrinsik dari pembelajaran yang partisipatif.

KETERANGAN TAMPILAN:

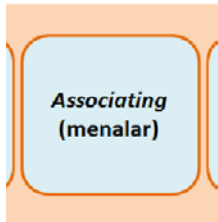
ANIMASI

- Visualisasi kiri berganti dengan Associating (Menalar).
- Visual kanan muncul tanpa animasi huruf.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 29a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 28a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 30a

TAMPILAN

TAHAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK:



1. Susun bahan pelajaran sesuai kurikulum
2. Ceramah seperlunya saja, lebih banyak instruksi singkat dan contoh.
3. Bahan pelajaran berjenjang.
4. Hasil belajar dapat diukur dan diamati.
5. Segera koreksi kesalahan
6. Perbanyak latihan/pengulangan → kebiasaan.

kembali

laniut

NARASI:

Dalam mengaplikasikan teori asosiasi pada sebuah proses pembelajaran, perhatikan hal berikut.

1. Susun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum.
2. Gunakan ceramah seperlunya. Tugas utama guru adalah memberi instruksi singkat tapi jelas dengan disertai contoh-contoh, baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi.
3. Susun materi pelajaran secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks.
4. Orientasi kegiatan pembelajaran adalah pada hasil yang dapat diukur dan diamati.
5. Segera koreksi atau perbaiki setiap kesalahan yang terjadi.
6. Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan.
7. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik.
8. Mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

Agar jelas perhatikan contoh berikut ini.

KETERANGAN TAMPILAN:

Setelah narasi penjelasan ke delapan poin selesai dikaikan, muncul Rekaman Videonya.

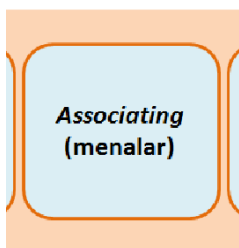
ANIMASI:

- Poin muncul satu persatu sesuai narasinya.
- Muncul rekaman video contohnya.
- Setelah rekaman selesai, kembali ke frame ini.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 30a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 29a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 31a

TAMPILAN

PENDEKATAN SAINTIFIK:



Penalaran:

suatu proses berfikir logis dan sistematis atas fakta-fata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

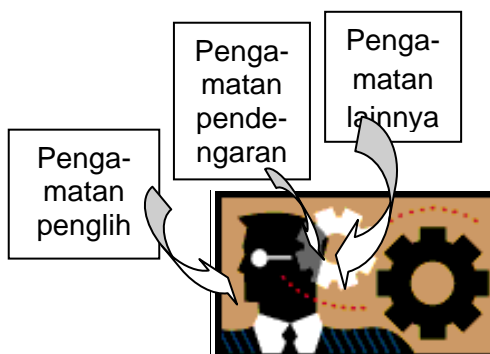
NARASI

1. Penalaran adalah suatu proses berfikir logis dan sistematis atas fakta-fata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.
2. Menalar yang dimaksudkan adalah kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berkorelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah ada.
3. Siswa selalu dilibatkan dalam proses penalaran, guru bertindak sebagai pembimbing, artinya penalaran lebih banyak dilakukan oleh siswa daripada guru.

KETERANGAN TAMPILAN:

- Narasi no. 1 dibaca muncul tulisan “Penalaran:”.
- Narasi no.2 terdengar muncul Animasi disebelah ini sesuai dengan narasinya.

ANIMASI:



Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 31a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 30a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 32a

TAMPILAN

PENDEKATAN SAINTIFIK:



**Associating
(menalar)**

Contoh
Penalaran Induktif
Kucing binatang berdaun telinga, berkembangbiak dengan cara melahirkan
Kambing binatang berdaun telinga, berkembangbiak dengan cara melahirkan
Kuda binatang berdaun telinga berkembangbiak dengan melahirkan
Kesimpulan: Semua binatang yang berdaun telinga berkembang biak dengan melahirkan

Contoh
Penalaran Deduktif
Kamera adalah barang elektronik, membutuhkan daya listrik untuk beroperasi
Telepon genggam adalah barang elektronik dan membutuhkan daya listrik untuk beroperas.
Kesimpulan: semua barang elektronik membutuhkan daya listrik untuk beroperasi

NARASI

1. Ada dua cara penalaran, yaitu penalaran induktif dan penalaran deduktif.
2. Penalaran **Induktif** adalah suatu proses penarikan simpulan dari kasus-kasus yang bersifat nyata secara individual atau spesifik menjadi kesimpulan yang bersifat umum.
Kegiatan menalar jenis ini banyak terjadi pada aktivitas observasi inderawi (pendengaran, penglihatan, penciuman, raba, dan kecap) atau pengalaman empirik.
3. Dalam menalar **Deduktif** menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk kemudian dihubungkan ke dalam bagian-bagiannya yang khusus.

KETERANGAN TAMPILAN:

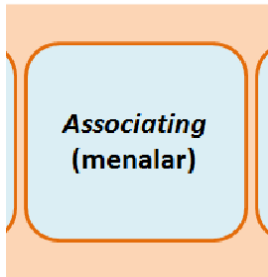
- Narasi no.1, muncul kotak Associating (menalar).
- Narasi no. 2 = muncul “Contoh Penalaran Induktif” – pause – muncul tulisan keterangannya.
- Narasi no. 3 = muncul kotak “Contoh Penalaran Deduktif” – pause – muncul tulisan keterangannya.

ANIMASI:

Teks dalam kotak muncul seperti ketikan.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 32a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 31a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 33a

TAMPILAN



Penalaran dalam proses pembelajaran:

1. Guru siapkan bahan pembelajaran sesuai kurikulum.
2. Guru memberi instruksi singkat, jelas, contoh-contoh baik dilakukan sendiri maupun dengan cara simulasi.
3. Bahan pembelajaran disusun berjenjang atau hierarkis.
4. Hasil pembelajaran dapat diukur dan diamati
5. Seriap kesalahan segera dikoreksi atau diperbaiki
6. Pengulangan dan latihan menjadi kebiasaan atau pelaziman.
7. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang otentik.
8. Guru mencatat semua kemajuan siswa

NARASI

Berikut penalaran dalam proses pembelajaran. (INSERT MUSIK INSTRUMENTALIA RINGAN)

KETERANGAN TAMPILAN:

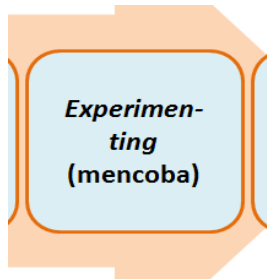
Setelah narasi selesai lalu terdengar musik instrumentalia ringan mengiringi munculnya baris per baris teks.

ANIMASI:

- Poin muncul baris per baris.
- Setelah rekaman selesai, kembali ke frame ini.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 33a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 32a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	:34a

TAMPILAN



Syarat pelaksanaan percobaan yang baik:

- (1) Rumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan siswa
- (2) Siapkan perlengkapan yang digunakan bersama siswa
- (3) Perhitungkan tempat dan waktu
- (4) Sediakan dan bagikan kertas kerja pengarah kegiatan kepada siswa
- (5) Bicarakan masalah yang akan dijadikan eksperimen
- (6) Bimbing siswa dalam melaksanakan eksperimen
- (7) Kumpulkan dan evaluasi hasil kerja siswa, dan bila dianggap perlu didiskusikan.

NARASI:

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, siswa harus diberi kesempatan untuk mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai.

Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar maka perhatikan ketujuh poin berikut. INSERT MUSIK INSTRUMENTALIA RINGAN

KETERANGAN TAMPILAN:

Setelah narasi selesai lalu terdengar musik instrumental ringan mengiringi munculnya baris per baris teks.

ANIMASI:

1. Muncul ilustrasi kiri
2. Muncul tulisan per baris.
3. Ketika di klik lanjut maka muncul frame berikutnya.

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 34a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 33a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 35a

TAMPILAN

PENDEKATAN SAINTIFIK:

**Networking
(membentuk
Jejaring)**



NARASI:

Dalam membentuk jejaring, guru berperan sebagai manajer belajar atau fasilitator bagi siswanya yang sedang belajar. Sementara itu siswa aktif melakukan proses belajarnya. Guru membimbing siswa untuk dapat berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Dengan cara semacam ini akan tumbuh rasa aman, sehingga memungkinkan siswa menghadapi aneka perubahan dan tuntutan belajar secara bersama-sama.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	: 35a
Sub Pokok Bahasan	: Pendekatan Saintifik	Frame sebelumnya	: 34a
Topik	Tahapan Pendekatan Saintifik	Frame selanjutnya	: 36a

TAMPILAN

PENDEKATAN SAINTIFIK:



Empat karakter pembelajaran kolaboratif:

1. Guru dan siswa saling berbagi informasi.
2. Berbagi tugas dan kewenangan
3. Guru sebagai mediator
4. Kelompok siswa heterogen

NARASI:

Ada empat karakter pembelajaran kolaboratif, yaitu:

1. Guru dan peserta didik saling berbagi informasi. Yang dimaksudkan di sini, siswa mempunyai kesempatan untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta menautkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran
2. Berbagi tugas dan kewenangan
3. Guru sebagai mediator
4. Kelompok peserta didik yang heterogen

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Pembelajaran Tematik	No Frame	37a
Sub Pokok Bahasan	: Penyusunan Rencana Program Pembelajaran	Frame sebelumnya	36a
Topik		Frame selanjutnya	38a

TAMPILAN

PENYUSUNAN RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN

kembali

lanjut

NARASI:

Contoh Rencana Program Pembelajaran ini merupakan Rencana Program Pembelajaran yang pembelajarannya telah Anda saksikan di awal program ini.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	8c
Sub Pokok Bahasan	: Angklung sebagai media mengenalkan konsep dan ekspresi bidang ilmu lain	Frame sebelumnya	7
Topik		Frame selanjutnya	9c



NARASI:

1. Saudara, dalam pembelajaran di SD, angklung dapat difungsikan selain sebagai alat musik dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, angklung juga dapat difungsikan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran lain, seperti bahasa Indonesia, PPKn, IPA, dan IPS.
2. Pada pembelajaran tematik terpadu, angklung dapat dipahami melalui sudut pandang fenomena terjadinya bunyi, yakni ada sumber bunyi, proses produksi dan pengolahan bunyi oleh manusia, musik sebagai hasil dari pengolahan bunyi.
3. Berdasarkan hal tersebut, maka implementasi angklung dalam pembelajaran tematik terpadu dapat dilakukan dengan cara:
 - o Pengenalan fisik baik bentuk maupun bahan angklung.
 - o Eksplorasi produksi bunyi angklung
 - o Pengolahan bunyi angklung
 - o Memainkan karya musik angklung dan mengintepretasi nilai-nilai yang ada dalam sajian musik angklung.
4. Berikut disajikan bagaimana guru memperkenalkan angklung untuk pertama kali kepada siswa dengan metode yang menarik.

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	9c
Sub Pokok Bahasan	: Pengenalan Angklung: Bahan dan Bentuk	Frame sebelumnya	8c
Topik		Frame selanjutnya	10c

TAMPILAN

ANGKLUNG DALAM MATA PELAJARAN LAIN

Integrasi Bahasa Indonesia dan IPA dengan Model *Interdisciplinary*



REKAMAN VIDEO-A:

TERLIHAT GURU MENYIAPKAN BEBERAPA ANGKLUNG DENGAN BERBAGAI UKURAN DILETAKKAN DI ATAS LANTAI/MEJA DENGAN DITUTUPI KAIN. GURU MEMINTA SISWA MENEBAK BENDA-BENDA YANG TERTUTUP KAIN TERSEBUT DENGAN CARA MERABA.

Narasi:

Guru : Setelah kalian meraba, bentuk-bentuk apa saja yang kamu temukan?

Siswa : (JAWABAN YANG BERAGAM)

SETELAH ITU KAIN PENUTUP DIBUKA, GURU MEMINTA SISWA UNTUK MENDESKRIPSIKAN TENTANG BAHAN, BENTUK, DAN UKURAN ANGKLUNG.

Narasi:

Guru : Coba kalian perhatikan dan ceritakan benda ini dengan kalimat sendiri.....

Siswa : (BEBERAPA SISWA MENJELASKAN, IMPROVISASI)

Narasi/Insert Teks di bagian akhir rekaman:

Sampai tahap ini guru telah membangun aktivitas pengamatan, bertanya, dan penalaran. Hasil penalaran siswa tentang angklung diungkapkan secara lisan.

KETERANGAN TAMPILAN:

Ketika pada tulisan “PENGENALAN BAHAN dan BENTUK ANGKLUNG” di klik maka tampil REKAMAN VIDEO-A. Di akhir Rekaman Video-A terdengar narasi/insert teks.

ANIMASI:

Teks muncul berbaris.

Insert: Gambar siswa dengan 2  yang berisi KD Mapel Bahasa Indonesia dan IPA (*cari yang sesuai dengan teks*).

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	10c
Sub Pokok Bahasan	:	Frame sebelumnya	9c
Topik		Frame selanjutnya	11c

TAMPILAN

ANGKLUNG DALAM MATA PELAJARAN SBdP

Integrasi Bahasa Indonesia dan IPA dengan Model *Interdisciplinary*



NARASI:

- VIDEO B = TERLIHAT GURU MEMBERIKAN CONTOH CARA MENGHASILKAN BUNYI TINGGI-RENDAH, PANJANG-PENDEK, DAN LEMAH-KUAT MEMINTA SISWA MENGAMATI SERTA MENGEKSPLORASI BUNYI SEPERTI YANG DICONTOHKAN GURU DENGAN MENGGUNAKAN ALAT TULIS (PANJANG-PENDEK DIHASILKAN DENGAN MENIUP TUTUP PULPEN). KEMUDIAN SISWA MENCERITAKAN APA YANG MEREKA HASILKAN. CU: LAPORAN TERTULIS SISWA DETAILNYA DIPERLIHATKAN: SIMBOL PANJANG DAN PENDEK.

Narasi: Di sini guru mendemonstrasi cara menghasilkan bunyi tinggi dan rendah panjang dan pendek serta bunyi kuat dan lemah dengan menggunakan alat tulis. Siswa mengamati dan mengeksplorasi angklung, kemudian menuliskan apa yang mereka lihat dan dengar.

Narasi di bagian akhir Rekaman:

Tujuan siswa mengeksplorasi bunyi angklung adalah untuk menemukan teknik bermain angklung dan kaitannya dengan parameter dasar musik seperti tinggi – rendah, panjang – pendek, dan kuat – lemahnya bunyi.

KETERANGAN TAMPILAN:

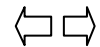
- Ketika tulisan “EKSPLORASI BUNYI ANGKLUNG” di klik, maka tampil REKAMAN VIDEO-B dengan narasi seperti yang tertulis di atas. Seorang guru dengan beberapa muridnya di kelas melakukan kegiatan menebak angklung dengan urutan kegiatan tersebut di atas.
- Menjelang menit terakhir rekaman video, terdengar narasi “ Tujuan dari”.

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	11c
Sub Pokok Bahasan	: Pengenalan Angklung: Bahan dan Bentuk	Frame sebelumnya	10c
Topik		Frame selanjutnya	12c

TAMPILAN

ANGKLUNG DALAM MATA PELAJARAN SBK



NARASI:

Saudara, improvisasi meliputi: Permainan angklung yang menghasilkan tinggi rendah bunyi, penjang pendek, keras lembut, cepat lambat, iringan gerak tubuh, iringan suara vokal, dan sebagainya. Proses permainannya bisa dituntun oleh guru yang memberi aba-aba kepada siswa sesuai dengan permainan yang dimaksudkan. Misalnya...

1. Memperdengarkan bunyi angklung dari pelan menjadi keras, ditandai dengan kedua tangan dibuka dan perlahan-lahan bergerak dari bawah ke atas.
REKAMAN VIDEO C (1): CU KEDUA TANGAN GURU MEMBERI ABA-ABA DAN TERDENGAR BUNYI ANGKLUNG YANG DIMAKSUDKAN.
2. Memperdengarkan bunyi dari lambat ke cepat atau sebaliknya, ditandai dengan kedua tangan ditepukkan sesuai dengan kecepatan yang diinginkan.
REKAMAN VIDEO C (2): CU KEDUA TANGAN GURU MEMBERI ABA-ABA DAN TERDENGAR BUNYI ANGKLUNG YANG DIMAKSUDKAN.
3. Permainan warna suara: Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok A dengan memainkan angklung berukuran kecil (suara lebih tinggi), dan kelompok B memainkan angklung berukuran besar (suara lebih rendah)
REKAMAN VIDEO C (3): MEMPERLIHATKAN APA DIMAKSUDKAN DALAM NARASI.
4. Permainan panjang pendek bunyi misalnya jika telapak tangan dibuka, maka angklung berbunyi panjang, namun jika telapak tangan dirigen dikepalkan dan digerakkan dengan tempo tertentu berarti siswa memainkan bunyinya pendek-pendek.
REKAMAN VIDEO C (4): MEMPERLIHATKAN APA DIMAKSUDKAN DALAM NARASI.

Permainan improvisasi ini bisa membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam mengolah bunyi dan akan juga akan meningkatkan keterampilan bermain musik angklung.

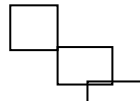
KETERANGAN TAMPILAN:

- Ketika tulisan "PERMAINAN IMPROVISASI ANGKLUNG" di klik tampil REKAMAN VIDEO C
- Narasi " Improvisasi ini" Terdengar di awal rekaman, dan narasi "Permainan improvisasi ini..." terdengar menjelang berakhirnya rekaman.

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	12c
Sub Pokok Bahasan	: Pengenalan Angklung: Bahan dan Bentuk	Frame sebelumnya	11c
Topik		Frame selanjutnya	13c

TAMPILAN

4. BERMAIN MUSIK ANGKLUNG



- ❖ Melodi sederhana secara berkelompok
 - ❖ Dengan menggunakan partitur
 - ❖ Mengiringi lagu sederhana



NARASI:

Bermain musik angklung dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti:

- a) Memainkan melodi sederhana secara berkelompok sesuai dengan tinggi nada angklung (REKAMAN VIDEO D-1: GURU MEMINPIN KELOMPOK SISWA BERMAIN ANGKLUNG DENGAN MENGGUNAKAN *HANDSIGN*)
- b) Memainkan lagu sederhana melalui partitur gambaran dan simbol-simbol, atau dengan menggunakan notasi balok atau angka (REKAMAN VIDEO D-2: PEMBELAJARAN ANGKLUNG DENGAN MENGGUNAKAN NOTASI HEWAN –BUKU PAK OBI-)
- c) Mengiringi lagu sederhana (REKAMAN VIDEO D-3):
 - kelas dibagi menjadi dua kelompok besar; kelompok A memainkan melodi lagu dan kelompok B mengiringi lagu tersebut
 - kelompok A dibagi menjadi beberapa kelompok kecil sesuai dengan jumlah nada yang dimainkan dan setiap nada terdiri lebih dari satu orang dengan maksud agar masing-masing nada memiliki suara yang lebih kuat.
 - Kelompok B memegang angklung besar sebagai pengiring dan berfungsi memainkan akord-akord.

KETERANGAN TAMPILAN:

1. Pada frame ini ditampilkan REKAMAN VIDEO D-1, D-2, D-3.
2. Muncul rekaman Video D-1, D-2, D-3 setelah di klik baru muncul rekamannya.

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	13c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	12c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	14c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Percakapan

REKAMAN

Kosa Kata baru

REKAMAN

Antonim

REKAMAN

↔

NARASI:

1. Pada kegiatan mengenal bahan dan alat angklung, siswa akan melakukan percakapan tentang bahan dan alat angklung secara nyata berdasarkan pengalaman mereka pada kegiatan tersebut. Pengalaman yang mereka dapatkan pada kegiatan menebak angklung akan menjadi bahan untuk mengidentifikasi dan berargumentasi (SISWA2 YANG SAMA PADA REK. VID-A). Selain itu siswa berlatih menguasai bahasa melalui mendeskripsikan kembali secara garis besar proses pembuatan angklung, setelah mereka menyaksikan atau mendengar proses pembuatan angklung. Dengan demikian kemampuan untuk mengemukakan maksud secara deskriptif akan terlatih. (REK. VIDEO G-1)
2. Berbagai istilah yang mungkin masih baru, karena tidak didapatkan pada percakapan keseharian, akan menambah kosa kata baru bagi siswa. Melalui kegiatan ini wawasan dan pengetahuan tentang bahasa bisa ditingkatkan. (REK. VIDEO G-2)
3. Siswa menemukan kata-kata yang tidak sama maknanya atau antonim, ketika mengungkapkan kondisi fisik angklung seperti *besar – kecil, panjang- pendek*, dan pada permainan bunyi *keras- lembut, cepat- lambat* (REK. VIDEO G-3)

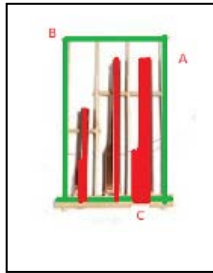
KETERANGAN TAMPILAN: Muncul Rekaman Video G-1 s.d G-4, ketika narasi 1 insert Tulisan “Percakapan”, narasi 2 insert tulisan Kosa Kata Baru, narasi 3 muncul tulisan “Antonim”.

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	14c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	13c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	15c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN MATEMATIKA



REKAMAN VIDEO AA

NARASI:

Pengetahuan dasar tentang alat musik Angklung bisa meningkatkan wawasan di bidang matematika. Misalnya pemahaman siswa terhadap bentuk-bentuk bidang yang ada pada angklung seperti panjang, pendek, bulat, persegi (PAUSE); ukuran yang ada pada angklung seperti ukuran bilah bambu yang kecil, sedang, dan besar (PAUSE); dan ukuran tinggi dan rendahnya angklung ketika diposisikan berdiri (REKAMAN VIDEO-H).

KETERANGAN TAMPILAN:

Ketika di klik gambar angklung tampil Rekaman Video-H yang berisi:

1. CU: anak yang menggambar penampang tabung dasar angklung, anak yang menggambar profil angklung, anak yang menggantung bentuk tabung angklung yang besar.
2. Sekelompok anak sedang mengukur lingkaran tabung bambu besar dan tabung bambu kecil. Ada yang mengukur, ada yang bentuk mencermati ukuran, ada yang menulis hasil ukurannya.
3. Sekelompok anak sedang melakukan kegiatan pengukuran, yaitu ada yang mengukur ada yang mencatat, ada yang bantu melihatkan ukurannya bersama anak yang mengukur bilah bambu yang kecil. Pada kelompok lain juga terlihat aktivitas yang sama mereka sedang mengukur tabung bambu yang besar.

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	15c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	14c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	16c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN MATEMATIKA

ILUSTRASI GAMBAR: SIMBOL ANGKA dan ANGKLUNG

NARASI:

Melalui angklung siswa mengenal berbagai simbol baru yang tertera pada partitur lagu yang sama dengan bilangan pecahan. Tanda birama $4/4$, $3/4$, $2/4$ dan $6/8$ melalui media bunyi.

Siswa selama ini telah mengenal angka secara konkrit yang dapat dilihat dan diraba misalnya dalam menjelaskan pembagian 4, guru menggunakan gambar atau memotong kue untuk menjelaskan nilai seperempat. Dengan menggunakan tanda birama pada musik, siswa diperkenalkan pembagian empat dengan bunyi. Ini berarti menggunakan indra pendengaran dan mulai diperkenalkan dengan abstraksi.

KETERANGAN TAMPILAN:

Narasi terdengar ketika frame ini di buka. Ketika Ilustrasi gambar di klik, maka terlihat REKAMAN VIDEO-I yang berisi:

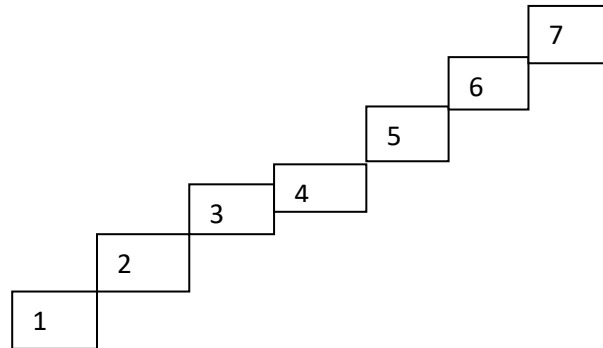
1. seorang guru sedang menjelaskan $4/4$ dengan memanfaatkan angklung kepada sekelompok siswa (SOUND ON).
2. siswa berdiri membelakangi guru, mereka mengandalkan indera pendengarannya untuk merasakan birama $4/4$ (SOUND ON)
3. guru memegang dua buah angklung, menghitung ketukan dan sambil membunyikan angklung berulang-ulang dan siswa mencoba merasakan birama $4/4$ (SOUND ON).
4. siswa mencoba membirama $4/4$ (SOUND ON).

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	16c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	15c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	17c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN MATEMATIKA



NARASI:

Melalui bermain angklung, siswa mengenal konsep baru tentang bilangan yang berkaitan dengan notasi angka. Notasi angka berupa tujuh jenis yaitu angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 mempunyai makna yang berbeda dalam musik.

Rangkaian angka 1 sampai dengan 7 dibunyikan dengan do – re – mi – fa – sol – la – si yang bila dicermati baik-baik, ketujuh angka tersebut memiliki tinggi nada yang berbeda.

Not 1 lebih rendah dari not 2, not 2 lebih rendah dari not 3, begitu seterusnya, atau sebaliknya not 3 lebih tinggi dari not 2, not 2 lebih tinggi dari not 1.

Semakin besar jumlah bilangan maka semakin tinggi bunyi angklungnya.

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

1. KOTAK DAN ANGKA SATU PER SATU BERSAMAAN DENGAN NARASINYA.
2. SETELAH SELESAI NARASINYA, BARU TERDENGAR NADA 1 SAMPAI 7.

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	17c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	16c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	18c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN MATEMATIKA

REKAMAN VIDEO-J

kembali lanjut

NARASI:
Melalui angklung, siswa belajar memahami prinsip penjumlahan: semakin banyak jumlah angklung yang dimainkan, maka semakin kuat dan keras bunyi yang dihasilkan. Sebaliknya jika angklung hanya dimainkan oleh satu, atau dua orang saja, maka akan berbeda sekali intensitas bunyi yang dihasilkannya.

KETERANGAN TAMPILAN:
Narasi langsung terdengar ketika frame ini tampil. Ketika Ilustrasi Gambar di klik terlihat REKAMAN VIDEO-J

ANIMASI:
REKAMAN VIDEO CC MEMPERLIHATKAN PERMAINAN 7 ANGKLUNG DENGAN 21 ANGKLUNG AKAN MENGHASILKAN KETEBALAN BUNYI YANG BERBEDA.

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	18c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	17c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	19c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN IPA

1. Bambu sebagai bahan dasar angklung.
2. Manfaat bambu selain angklung
3. Ekosistem
4. Pertumbuhan pohon bambu

NARASI:

1. Angklung yang identik dengan bambu akan dapat dimanfaatkan sebagai materi pembelajaran tentang tumbuhan bambu. Guru dapat menjelaskan tentang jenis bambu, tempat bambu tumbuh, anatomi tanaman bambu.
2. Bambu telah dikenal sebagai tanaman yang memiliki manfaat yang sangat banyak bagi kehidupan makhluk hidup lainnya. Manusia sejak lama telah memanfaatkannya, diantaranya sebagai konstruksi bangunan, perlengkapan rumah tangga seperti sumpit, niru, bakul, dll. Selain itu juga bambu dapat dijadikan bahan makanan yaitu bagian bonggol pohonnya yang berusia muda. Bagian ini sering dijadikan bahan sayur atau makanan ringan.
3. Pohon bambu juga sangat bermanfaat untuk menjaga lingkungan lebih bersih dan asri. Seperti, tanaman bambu yang tumbuh berjajar di pinggir sungai dapat menjernihkan air yang ada di sekitarnya, ikan lebih senang berenang di sekitar pohon bambu. Penebangan bambu untuk keperluan manusia perlu menjadi perhatian, mengingat penebangan bambu yang berlebihan akan mengganggu ekosistem yang pada akhirnya akan membawa pengaruh buruk terhadap kehidupan manusia itu sendiri.
4. Menambah wawasan dan pengetahuan terhadap fenomena alam, seperti perubahan warna pohon bambu ketika masih tumbuh berwarna hijau, kemudian berubah menjadi kuning atau kecoklat-coklatan ketika sudah ditebang dan kena sinar matahari.

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	19c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	18c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	20c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN IPS

1. Interaksi Sosial
2. Cinta Tanah Air
3. Mata pencaharian: pengrajin, seniman, pengajar.
4. Terapi lansia

kembali

lanjut

NARASI:

- Bermain angklung secara berkelompok akan menumbuhkan interaksi sosial: Proses sosialisasi di masyarakat yang berbentuk gotong royong ini yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu proses sosialisasi juga akan sangat berpengaruh pada proses pembentukan kepribadian.
- Memainkan alat musik angklung sebagai salah satu kesenian yang berbasis budaya akan menumbuhkan dan meningkatkan kecintaan terhadap tanah air.
- Siswa memiliki pengetahuan terhadap keragaman mata pencaharian masyarakat Indonesia yang salah satunya adalah pengrajin angklung. Hal tersebut akan menanamkan apresiasi para siswa terhadap pengrajin angklung yang menghasilkan produk unggulan dalam negeri.
- Rasa kesepian dan tak bermanfaat sering dapat kita jumpai pada para orang tua (lanjut usia). Bermain angklung bersama akan menjadikan mereka dapat mengisi waktu dengan hal-hal yang menyenangkan, menghibur dengan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama.

KETERANGAN TAMPILAN:

Pada saat narasi terdengar, rekaman video memperlihatkan siswa-2 sedang berlatih angklung.

ANIMASI:

Pokok Bahasan	: Angklung Sebagai Alat Musik	No Frame	20c
Sub Pokok Bahasan	: Integrasi Angklung ke Mata Pelajaran Lainnya.	Frame sebelumnya	19c
Topik	Interasi Angklung ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Frame selanjutnya	21c

TAMPILAN

INTEGRASI ANGKLUNG KE MATA PELAJARAN PPKn

1. Nilai Gotong Royong
2. Nilai kasih sayang
3. Nilai Kesabaran

NARASI:

1. Pada pelajaran PPKn, guru dapat menggunakan angklung sebagai materi pelajaran yang berkaitan dengan pengembangan nilai-nilai seperti nilai gotong royong, kasih sayang, dan kesabaran. Pengembangan kegotong royongan terlihat dari ketika sekelompok siswa bermain angklung. Semua anggota dalam kelompok itu saling memberikan andilnya dalam menghasilkan sebuah penampilan lagu yang indah didengar dan dinikmati.
Dapat dibayangkan apa yang terjadi bila masing-masing anggota tidak bergotong royong untuk menghasilkan sebuah penyajian lagu? (REKAMAN VIDEO 1)
2. Pada instrumen musik angklung terdapat simbol kasih sayang yang dapat dimaknai dari posisi tabung-tabung suara yang berjajar menghadap ke arah kanan, yaitu adanya tabung kecil berada di depan tabung besar.
Tabung besar mewakili orang dewasa atau orang tua dan tabung kecil mewakili anak muda atau anak-anak. Manusia dewasa dengan kasih sayang dan penuh tanggungjawab mengayomi anak-anaknya agar arah hidupnya lurus dan baik. (REKAMAN VIDEO 2)
3. Nilai kesabaran dapat diangkat dari proses pembuatan instrumen angklung. Dibutuhkan waktu 1 tahun lebih untuk membuat angklung, mulai dari penebangan bambu, pengeringan kandungan air dari batang-batang bambu yang telah ditebang, dan juga proses pembuatan angklung yang harus hati-hati, cermat, tekun, dan kesabaran. (REKAMAN VIDEO 3)

KETERANGAN TAMPILAN:

ANIMASI:

REKAMAN VIDEO 1: SEKELOMPOK SISWA BERMAIN ANGKLUNG
 REKAMAN VIDEO 2: CLOSE UP ANGKLUNG GERAK KAMERA SESUAI DENGAN NARASI.
 REKAMAN VIDEO 3: PEMBUATAN ANGKLUNG SESUAI DENGAN NARASINYA.

Pokok Bahasan	: Penguatan	No Frame	8d
Sub Pokok Bahasan	: Penguatan Pembelajaran Tematik	Frame sebelumnya	7
Topik		Frame selanjutnya	9d

TAMPILAN

PENGUATAN: PEMBELAJARAN TEMATIK

NARASI:

Pada bagian keempat ini, Anda akan menyaksikan sebuah tanya jawab antara seorang nara sumber Dr. Rita Milyartini, M.Si., dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia Bandung yang akan memberikan penjelasan seputar pembelajaran tematik yang memanfaatkan angklung.

Pertanyaan 1: Dapatkah ibu menjelaskan tentang bagaimana guru dapat menentukan sendiri tema dan subtema untuk pelajaran bagi siswanya?

Pertanyaan 2: Setelah tema dan subtema didapat, bagaimana cara guru memetakan Kompetensi Dasar dari beberapa mata pelajaran?

Pertanyaan 3: Setelah itu bagaimana guru membuat indikator-indikatornya?

Pertanyaan 4: Tidak dapat diingkari mengembangkan kompetensi afektif tidak mudah, apakah ibu punya resepnya bagaimana guru dapat menumbuhkembangkan afektif siswa-siswanya melalui instrumen angklung?

KETERANGAN TAMPILAN:

Terlihat ibu Rita Milyartini menjawab pertanyaan yang diajukan presenter.

ANIMASI:

-

Pokok Bahasan	: Penutup Program	No Frame	: 10
Sub Pokok Bahasan	: Penutup Program	Frame sebelumnya	: 9d
Topik		Frame selanjutnya	: -

TAMPILAN

NARASI

Baiklah Saudara mahasiswa, Anda telah mempelajari tentang pembelajaran tematik di kelas empat SD dengan memanfaatkan angklung sebagai medianya.

Bila ada bagian yang belum pahami, silakan Anda mengulang kembali bagian tersebut hingga Anda dapat memahaminya.

Kami berharap setelah Anda mempelajari seluruh materi dengan baik, Anda dapat menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran tematik lainnya di kelas Anda.

Mudah-mudahan program ini dapat bermanfaat, dan tetap semangat dalam belajar!!

Sampai jumpa dan terima kasih.

KETERANGAN TAMPILAN

ANIMASI