



E-Paket PJBL



(Panduan Kerja Tematik Elektronik Berbasis Project Based Learning)

Bagian 1 :

“Membuat mainan yang berhubungan
dengan gerak dan gaya menggunakan bahan sederhana”



Disusun Oleh:

Siki.A. Novinda Putri

Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.

Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.

Nama :

Nomor:

Kelas :



Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

3.9. Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.

IPA

3.4. Menghubungkan gerak dan gaya pada peristiwa di lingkungan sekitar

Indikator Pencapaian Kompetensi

Bahasa Indonesia

3.5.1 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

3.9.1. Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual

IPA

3.4.1 Memberikan sebuah pendapat mengenai permasalahan yang disampaikan dalam bentuk argumen.

3.4.2 Membuat dugaan terhadap suatu permasalahan yang ditemui.

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak materi dan video pembelajaran siswa dapat mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi
2. Melalui kegiatan pengamatan siswa dapat menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual
3. Dengan menyimak materi, video pembelajaran, dan kegiatan mengerjakan proyek, siswa mampu memberikan sebuah pendapat mengenai permasalahan yang disampaikan dalam bentuk argumen
4. Melalui mengerjakan proyek, siswa mampu membuat dugaan terhadap permasalahan yang ditemui.

PETUNJUK PENGGUNAAN



Isikan Identitas Kalian terlebih dahulu pada halaman pertama E-Paket ini



Berdoalah sebelum mengerjakan E-Paket ini.



Baca dan cermatilah petunjuk penggunaan E-Paket Interaktif untuk memudahkanmu dalam menggunakannya



Pada setiap kegiatan telah dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan.



Ikutilah setiap arahan yang ada pada setiap kegiatan dalam E-Paket ini.



Apabila ada yang tidak dipahami tanyakan kepada gurumu

Kegiatan Pengamatan



Sebelum kamu melanjutkan ke kegiatan selanjutnya, ayo cermati teks berikut ini.



Mobil Mainan

Di suatu hari sepulang sekolah, Dono dan Dani berjalan pulang bersama-sama. Hari ini juga bertepatan dengan pembukaan dari toko maianan yang terletak tidak jauh dari sekolah Dono dan Dani. Dani mengajak Dono untuk berkunjung ke toko mainan yang baru buka itu untuk mencari barang kali ada mainan yang dapat mereka beli. Tanpa banyak bertanya, Dono kemudian setuju dengan ajakan Dani untuk berkunjung ke toko mainan tersebut.

Di dalam toko mainan tersebut, terdapat banyak sekali maianan mulai dari manian mobil-mobilan, robot-robotan, sampai dengan boneka juga ada di dalam toko mainan tersebut. Itu membuat Dono dan Dani sangat senang untuk melihat-lihat seluruh lorong yang isinya mainan yang terpajang di rak.

Di sebuah lorong yang isinya maianan mobil-mobilan, Dono tertarik dengan salah satu mobil mainan remote control yang terpajang di rak. Dono sangat ingin untuk memiliki mobil mainan tersebut. Dono kemudian menunjukkan mobil maianan tersebut kepada Dani. Tak disangka Dani pun suka melihat mobil mainan tersebut. Mereka pun ingin memiliki mobil maianan tersebut. Namun, setelah melihat harga yang terdapat di mobil mainan tersebut, mereka pun kaget karena harga mobil mainan tersebut sangat mahal. Apabila mereka meminta ke orang tua mereka pastilah tidak akan dikasi karena keluarga mereka buka dari orang yang mampu.

Mereka pun mengurungkan niatnya untuk memiliki mobil maianan tersebut. Setelah itu, Dani dan Dono pun memutuskan untuk kembali ke rumah



Setelah kamu menyimak teks diatas, sekarang coba kalian isi tabel pengamatan berikut.

TABEL PENGAMATAN

Pertanyaan	Pernyataan
Apa masalah yang kamu dapat temukan dari teks diatas?	
Dari permasalahan yang kamu temukan, solusi apa yang kamu dapat berikan?	

Membuat Jadwal



Dalam mengerjakan proyek dalam E-LKPD ini, kalian akan melakukan beberapa kegiatan. Nah kegiatan pertama adalah kamu diminta untuk membuat jadwal kegiatan. Membuat jadwal kegiatan ini bertujuan untuk membantu kamu dalam bekerja dan membantu gurumu mengawasi kegiatanmu.

Nah ayo buat jadwal kegiatan kamu seperti contoh berikut ini.

JADWAL KEGIATAN

No	Kegiatan	Waktu Pengerjaan	Paraf Guru
1			
2			
3			
4			
5			
6			
			.tzb



Langkah Kerja

Apakah kamu masih mengingat masalah yang kamu temukan pada teks sebelumnya? Sudahkah kamu menemukan solusi untuk mengatasi masalah yang kamu temukan pada teks sebelumnya?

Pada bagian ii kamu akan diminta untuk memerealisasikan atau membuat pemecahan masalah dari permasalahan yang telah kamu temukan sebelumnya pada teks. Untuk itu ayo kerjakan pemecahan masalah berdasarkan solusi yang telah kamu berikan.

Kajian Literatur



Untuk memudahkan kalian merelisasikan solusi berdasarkan masalah yang kamu temukan, ayo kita menyimak beberapa kajian literatur.

Pengertian Cerita Fiksi

Cerita fiksi adalah karya sastra yang berisi cerita rekaan atau didasari dengan angan-angan (fantasi) dan bukan berdasarkan kejadian nyata, hanya berdasarkan imajinasi pengarang. Imajinasi pengarang diolah berdasarkan pengalaman, wawasan, pandangan, tafsiran, kecendikiaan, penilaiannya terhadap berbagai peristiwa, baik peristiwa nyata maupun hasil rekaan semata.

Ciri-Ciri Cerita Fiksi

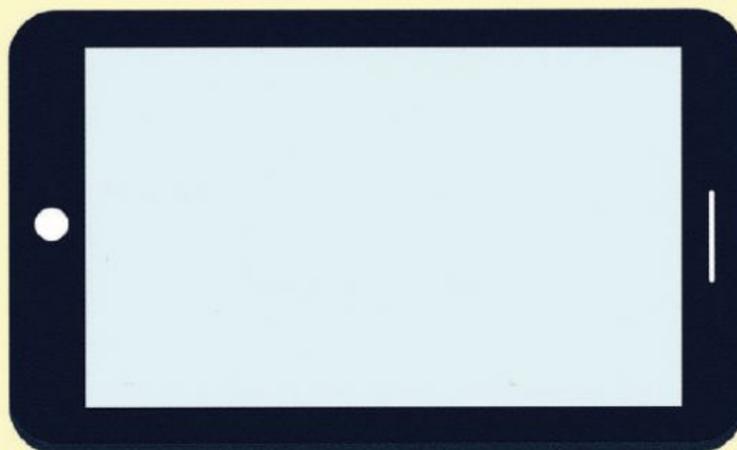


- Merupakan cerita rekaan atau cerita nyata yang diolah oleh pengarang.
- Bertujuan untuk menghibur dengan menceritakan suatu peristiwa.
- Disajikan dalam alur cerita.
- Menggunakan bahasa yang komunikatif.
- Menggunakan bahasa tidak baku
- Tidak memiliki sistematika yang baku
- Memiliki pesan moral atau amanat tertentu

Jenis-Jenis Cerita Fiksi

- Cerita rakyat cerita fiksityang diantaranya lain cerita jenaka, mite, fabel, legenda, dan saga.
- Cerpen adalah cerita fiksi yang memaparkan kisah ataupun cerita tentang kehidupan manusia melalui tulisan pendek.
- Novel adalah cerita fiksi yang panjang dan mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak setiap tokoh.

Agar kalian lebih jelas memahami materi pelajarannya
Ayo kita siamak video berikut ini.



Sumber : <https://youtu.be/1CiOEJMQ1IE>



Pengertian Gerak dan Gaya

Gaya merupakan kekuatan yang menyebabkan suatu benda yang dikenai gaya menjadi bergerak, berubah kedudukannya, ataupun berubah bentuk. Sementara itu, gerak merupakan perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lain atau tempat asal sebagai akibat benda tersebut dikenai gaya. Pemberian gaya berpengaruh terhadap kecepatan gerak benda.

Pengaruh Adanya Gaya



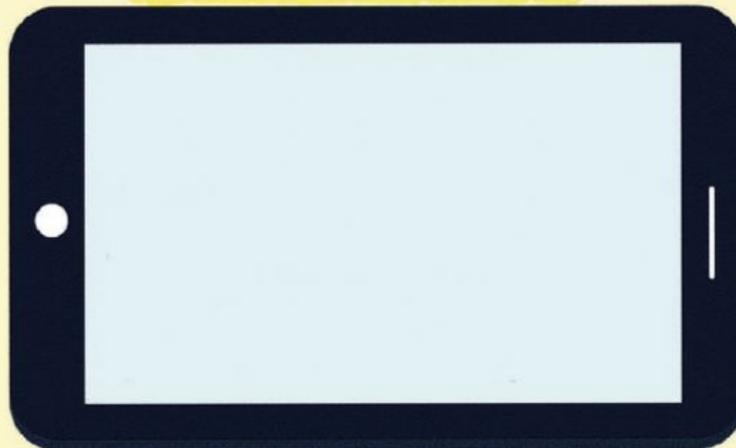
- Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak.
- Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam.
- Gaya dapat memengaruhi benda bergerak lebih cepat atau lebih lambat.
- Gaya dapat memengaruhi arah gerak suatu benda.

Contoh Pengaruh Adanya Gaya



Bola yang ditendang akan mengalami perubahan dari diam menjadi bergerak. Bola yang dihentikan akan mengalami perubahan dari bergerak menjadi diam. Gaya dapat memengaruhi bola diam menjadi bergerak. Gaya juga dapat memengaruhi bola bergerak menjadi diam.

Agar kalian lebih jelas memahami materi pelajarannya
Ayo kita simak video berikut ini.



Sumber : <https://youtu.be/lc9dXCa0gRs>

Bagaimana apakah kamu telah menyimak materi dengan baik?
Bagus....Apabila sudah sekarang kita mulai pengerjaan proyek p
ada E-LKPD ini



Menghadirkan Narasumber



Bagaimana, Apakah kamu masih kebingungan untuk menemukan solusi untuk memecahkan masalah pada teks sebelumnya?. nah untuk membantu kalian menemukan solusi untuk pemecahan masalah pada teks sebelumnya, ayo kita simak video berikut ini untuk menambah ide kalian.



Sumber : <https://youtu.be/jjLxjNVyS2c>

Bagaimana apakah kamu sudah mendapatkan solusi untuk mengatasi permasalahan pada teks sebelumnya?. Kalau sudah ayo kerjakan solusi yang telah kalian pikirkan.



Pameran Hasil

Wah kamu telah mengerjakan solusi yang kamu berikan yang berkaitan dengan permasalahan pada teks sebelumnya. Selanjutnya pameran atau demontrasikan hasil karya solusimu kepada guru dan teman-teman di kelasmu.

