

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM BERBASIS DIGITAL

I. Identitas

Nama Sekolah : SD GMIT Oehani
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas/ Semester : V (Lima) / 2
Materi Pokok : Bunyi
Alokasi Waktu : 3X35 Menit

II. Profil Lulusan

Gotong royong

III. Desain Pembelajaran

a. Tujuan Pembelajaran

KKO C2 (Memahami)

1. **Menjelaskan** pengertian bunyi sebagai hasil getaran benda melalui pengamatan video dan percobaan sederhana.
2. **Menjelaskan** cara bunyi merambat melalui benda padat, cair, dan gas dengan benar.

KKO C3 (Menerapkan)

3. **Mengidentifikasi** sumber bunyi dan medium perambatan bunyi dalam kehidupan sehari-hari.
4. **Menentukan** pemanfaatan sifat bunyi dalam berbagai teknologi dan aktivitas manusia.

KKO P4 (Menyajikan)

5. **Menyajikan** hasil percobaan tentang bunyi dalam bentuk poster atau presentasi digital secara berkelompok.

b. Praktik Pedagogis

1. Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)

Peserta didik menghubungkan konsep bunyi dengan pengalaman sehari-hari seperti berbicara, mendengarkan musik, dan menggunakan telepon.

2. Mindful Learning (Pembelajaran Sadar)

Peserta didik melakukan pengamatan dan percobaan secara langsung untuk menemukan konsep bunyi.

3. Joyful Learning (Pembelajaran Menyenangkan)

Pembelajaran dilakukan melalui video interaktif, eksperimen sederhana, permainan kuis digital, dan presentasi kelompok.

c. 4. Collaborative Learning (Pembelajaran Kolaboratif)

Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan percobaan dan menyusun hasil pengamatan.

5. Differentiated Learning

Guru memberikan pendampingan sesuai kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

IV. Pengalaman Belajar

PEMAHAMAN BERMAKNA

Bunyi merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Dengan memahami bagaimana bunyi dihasilkan dan merambat, peserta didik dapat menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar serta menghargai pentingnya kerja sama dalam melakukan penyelidikan ilmiah.

a. Kegiatan Awal

PERTANYAAN PEMANTIK

Mengapa kita dapat mendengar suara teman berbicara?

Dari mana asal bunyi? Apakah bunyi dapat merambat melalui air?

Mengapa kita bisa mendengar suara kereta api lebih cepat melalui rel?

Kegiatan Inti

Tahap 1: Mengamati

Peserta didik menonton video pembelajaran tentang:

- Sumber bunyi
- Getaran
- Perambatan bunyi

Peserta didik mencatat informasi penting.

Tahap 2: Menanya

Peserta didik secara berkelompok menyusun pertanyaan:

- Bagaimana bunyi dihasilkan?
- Mengapa bunyi dapat terdengar?
- Apakah bunyi dapat merambat melalui semua benda?

Kelompok menuliskan pertanyaan pada LKPD digital.

Tahap 3: Mencoba (Eksperimen)

Percobaan 1: Bunyi Berasal dari Getaran

Langkah:

1. Memetik karet gelang.
2. Mengamati getaran yang terjadi.
3. Mendengarkan bunyi yang dihasilkan.

Hasil:

Peserta didik menemukan bahwa bunyi berasal dari benda yang bergetar.

Percobaan 2: Perambatan Bunyi melalui Benda Padat

Langkah:

1. Menempelkan telinga pada meja.
2. Teman mengetuk meja dari sisi lain.

Hasil:

Peserta didik mengamati bahwa bunyi dapat merambat melalui benda padat.

Percobaan 3: Telepon Benang

Langkah:

1. Membuat telepon sederhana dari dua gelas plastik dan benang.
2. Satu peserta didik berbicara.
3. Peserta lain mendengarkan.

Hasil:

Peserta didik membuktikan bahwa bunyi dapat merambat melalui medium.

Tahap 4: Menalar

Setiap kelompok mendiskusikan hasil percobaan:

- Kelompok menyimpulkan hasil penyelidikan.

Setiap kelompok membuat:

- Pengertian bunyi
- Sumber bunyi
- Medium perambatan bunyi
- Manfaat bunyi dalam kehidupan

- Canva
- PowerPoint
- Google Slides

Kelompok lain memberikan tanggapan dengan santun.

1. Bunyi berasal dari benda yang bergetar.
2. Bunyi memerlukan medium untuk merambat.
3. Bunyi dapat merambat melalui benda padat, cair, dan gas.
4. Bunyi dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas manusia.
5. Kerja sama memudahkan penyelidikan dan pemecahan masalah.

- Apa hal baru yang saya pelajari hari ini?
- Percobaan mana yang paling menarik?
- Apa kontribusi saya dalam kelompok?
- Bagaimana kelompok kami bekerja sama?
- Apa yang perlu saya tingkatkan pada pembelajaran berikutnya?

- 4 = Sangat Baik

- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Perlu Bimbingan

2. Penilaian Kinerja Percobaan

Aspek	Skor Maksimal
Ketepatan melakukan percobaan	25
Ketelitian pengamatan	25
Kerja sama kelompok	25
Pelaporan hasil	25
Total =	100

3. Kuis Digital (Google Form/Quizizz)

Contoh Soal

- Bunyi berasal dari
 - Cahaya
 - Getaran ✓
 - Air
 - Angin
- Bunyi dapat merambat melalui
 - Padat
 - Cair
 - Gas
 - Semua benar ✓
- Alat musik gitar menghasilkan bunyi karena
 - Dipukul
 - Ditiup
 - Dawainya bergetar ✓
 - Digoyangkan

A. Pilihan Ganda

1. Bunyi dihasilkan oleh
 - a. Panas
 - b. Getaran ✓
 - c. Cahaya
 - d. Air
 2. Medium yang dapat merambatkan bunyi adalah
 - a. Padat
 - b. Cair
 - c. Gas
 - d. Semua benar ✓
 3. Contoh sumber bunyi adalah
 - a. Lampu
 - b. Kipas
 - c. Gitar ✓
 - d. Buku
-

B. Uraian

1. Jelaskan bagaimana bunyi dapat dihasilkan!
 2. Sebutkan tiga medium perambatan bunyi!
 3. Mengapa astronot tidak dapat mendengar suara secara langsung di luar angkasa?
 4. Jelaskan manfaat bunyi dalam kehidupan sehari-hari!
 5. Mengapa kerja sama kelompok penting saat melakukan percobaan?
-

RUBRIK PENILAIAN SUMATIF

Kriteria Jawaban	Skor
Sangat lengkap dan tepat	4
Tepat namun kurang lengkap	3
Sebagian benar	2
Kurang tepat	1

Kriteria Ketuntasan

- Nilai ≥ 75 = Tuntas
- Nilai < 75 = Memerlukan pendampingan