

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA BAHASA INDONESIA SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	FITRIA HASTUTI,S.Pd .SD
Instansi	:	SD Negeri 1 Tengger
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 4
Bab V	:	Bertukar atau Membayar
Tema	:	Literasi Keuangan
Hari/Tanggal	:	Senin,9 Januari 2023
Alokasi Waktu	:	1 x Pertemuan

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya;
- Peserta didik dapat mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber;
- Peserta didik dapat memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang; dan
- Peserta didik dapat memahami dan menulis teks prosedur.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri;
- Bernalar kritis;
- Kreatif;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati
- Buku bacaan sesuai tema
- Berbagai macam benda yang dapat digunakan simulasi barter
- Kertas
- Alat tulis dan warna
- Internet, misalnya: http://repositori.kemdikbud.go.id/4782/1/flyer_literasifinansial.pdf
<http://repositori.kemdikbud.go.id/11633/1/cover-materipendukung-literasi-finansialgabung.pdf>

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 14 Peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Membaca

- Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi
- Mengenal tujuan penulis dalam menyajikan data untuk mendukung ide pokok pada teks yang sesuai jenjangnya
- Mencari informasi dalam teks lain (baik cetak maupun digital) menggunakan kata kunci yang relevan dengan topik pada teks yang dibaca.

Mengamati

- Menemukan informasi yang disampaikan lewat infografik dengan mengidentifikasi perbedaan dalam elemen visual (misalnya foto dan ilustrasi).

Menulis

- Mengenali dan memahami fungsi tanda baca titik dan koma, serta mengenali maknanya.

Membaca

- Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung dari sebuah teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya

Berdiskusi

- Berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan menanggapi pernyataan teman diskusi, menggunakan kata kunci yang relevan dan kalimat yang jelas sehingga dipahami oleh teman diskusi.

Menulis

- Menulis teks prosedur sederhana.

Menulis

- Menuliskan kalimat dengan kombinasi subjek dan predikat, kata depan, dan kombinasi kata benda dan kata sifat yang sesuai dengan konteks topik tertentu.

Alur Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan membaca cerita “Ditukar dengan Apa?” peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan tokoh dengan baik.
- Dengan membaca “Ditukar dengan Apa?”, peserta didik dapat menyebutkan tujuan penulis dengan tepat.
- Melalui kegiatan mencari informasi tentang sejarah uang dalam Kehidupan manusia, peserta didik dapat mencari informasi dari berbagai sumber dengan benar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya;
- Meningkatkan kemampuan siswa tentang mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber;

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah yang kalian lihat? Coba ceritakan, ya!
- Apakah kalian pernah melihat semua uang Indonesia seperti yang ada di atas meja?
- Tahukah kalian kegunaan benda berbentuk ayam atau rumah yang ada di dalam gambar?
- Menurut kalian, apakah gunanya uang?

D. PERSIAPAN BELAJAR

Guru bisa mengawali bab ini dengan membahas gambar pembuka Bab V dan mengajak peserta didik berdiskusi tentang pengalamannya berurusan dengan uang.

Pertanyaan pemantik pada Buku Siswa bisa dikembangkan, misalnya dengan bertanya apakah ada peserta didik yang pernah kehilangan uang, bagaimana perasaan mereka, dan apa yang mereka lakukan sesudahnya.

Mereka juga bisa diajak berdiskusi merencanakan sesuatu yang akan dibeli atau yang akan dilakukan seandainya punya uang banyak.

Berikan kebebasan kepada mereka untuk berimajinasi.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru menjelaskan bahwa peserta didik akan membaca teks “Ditukar dengan Apa” sesuai arahan guru..

Kegiatan Inti

Membaca

1. Peserta didik membaca teks “Ditukar dengan Apa?” kemudian mendiskusikan masalah yang dialami tokoh bersama teman.

Tip Pembelajaran

- Guru bisa mengawali pembelajaran dengan membacakan nyaring teks “Ditukar dengan Apa?” dengan intonasi yang sesuai dengan karakter hewan dalam cerita.
- Minta peserta didik mengamati gambar dan menemukan ekspresi tokoh masing-masing, adakah yang terlihat senang atau tidak senang.

- Beri peluang kepada peserta didik untuk berpendapat dan menyimpulkan sendiri sebelum guru memberi penjelasan tentang istilah “barter”.

Inspirasi Kegiatan

Simulasi barter

- Minta peserta didik bekerja berkelompok. Minta mereka mengeluarkan isi tasnya. Ajak mereka melakukan simulasi barter di antara anggota kelompok atau kelompok lain. Misalnya, dua penghapus ditukar dengan satu tempat pensil. Menciptakan alat tukar lain
- Ajak peserta didik berimajinasi, seandainya hari ini tidak ada uang, alat tukar apa yang hendak mereka ciptakan.

Kegiatan Perancah

Peserta didik yang kesulitan memahami konsep barter akan terbantu dengan kegiatan simulasi barter. Selanjutnya, peserta didik bisa diberi waktu lebih lama untuk memahami bacaan.

Kesalahan Umum

Menghindari simulasi atau permainan karena tak ingin kehabisan waktu.

Permainan sangat membantu pemahaman peserta didik, salah satunya untuk memahami bacaan. Suasana gembira akan membuat peserta didik antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini berarti waktu yang digunakan untuk bermain (tentu permainannya pun terencana) sangat bermanfaat bagi daya belajar peserta didik.

2. Peserta didik membaca teks “Ditukar dengan Apa?” dan menjawab pertanyaan tentang tujuan penulis.

Tip Pembelajaran

- Jika peserta didik belum memahami pertanyaan “apa tujuan penulis”, guru dapat menjelaskan bahwa mereka diminta menyebutkan manfaat setelah membaca cerita tersebut.
- Kegiatan ini dapat dilakukan secara lisan ataupun tertulis. Namun, untuk kelas besar, sebaiknya tertulis agar guru lebih mudah memantau jawaban peserta didik.
- Jawaban peserta didik untuk pertanyaan-pertanyaan pada kegiatan ini mungkin bervariasi. Tidak apa-apa jika peserta didik memberikan jawaban menggunakan kalimat atau kata-kata berbeda. Sepanjang maksud yang ingin disampaikan adalah sama, jawaban tersebut dapat diterima.

Inspirasi Kegiatan

Nilai uang di masa lampau

- Minta peserta didik membandingkan nilai uang pada masa sekarang dengan nilai uang pada masa lampau. Untuk itu, peserta didik perlu mewawancarai orang tua atau kakek-

nenek. Tanyakan, misalnya, apa saja yang dapat dibeli dengan uang seribu rupiah pada saat mereka masih seusia peserta didik.

- Minta peserta didik melaporkan temuannya.

3. Peserta didik membaca teks “Ditukar dengan Apa?”, mencari informasi dengan topik serupa pada sumber lain (buku atau internet), kemudian menuliskan rangkumannya.

Tip Pembelajaran

- Beri panduan peserta didik untuk mengakses buku tentang uang di perpustakaan atau taman bacaan.
- Dengan pendampingan orang tua, peserta didik bisa diminta mencari informasi melalui internet dengan kata kunci “uang”.
- Beri peserta didik pilihan kata kunci lain, misalnya “sejarah uang”, “manfaat uang”, “uang pada masa lalu”.
- Laman Web yang dapat diakses antara lain
 - Situs milik Bank Indonesia, bagian Edukasi <https://www.bi.go.id/id/rupiah/gambar-uang/Default.aspx> dan <https://www.bi.go.id/id/rupiah/komunikasi-merawat-rupiah/Default.aspx>
 - Wikipedia tentang uang <https://id.wikipedia.org/wiki/Uang>

Kesalahan Umum

Melewatkan buku dan langsung menggunakan internet.

Memperkenalkan peserta didik pada berbagai sumber informasi sangat penting. Oleh karena itu, walau internet lebih praktis, upayakan peserta didik memperoleh pengalaman merujuk informasi dari berbagai sumber, termasuk dari narasumber yang sesuai.

Menirukan dan Melakukan

4. Peserta didik mampu menyimpulkan dialog dari teks naratif dan memperagakannya

Tip Pembelajaran

- Kegiatan ini dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan perbedaan ragam bahasa lisan dan bahasa tertulis. Ragam bahasa lisan lebih longgar dan tidak selalu mengikuti bahasa baku.
- Tidak apa-apa jika peserta didik menyelipkan kosakata daerah dalam dialognya.

Inspirasi Kegiatan

Drama

- Tantang peserta didik untuk mengembangkan imajinasi mereka dan membuat drama pendek berdasarkan cerita “Ditukar dengan Apa?”.
- Sebagai selingan, drama juga dapat dibuat dalam bahasa daerah.

5. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.

6. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

F. REFLEKSI

- Pada bagian ini peserta didik mengisi refleksi mandiri tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru dapat menambahkan poin-poin yang dirasa perlu.
- Peserta didik juga dapat merefleksikan pengetahuannya tentang fungsi uang dan manfaat menabung.
- Jika ada peserta didik yang mengisi kolom “Masih Perlu Belajar”, berikan kepadanya kegiatan perancah atau pengayaan yang menyenangkan. Jika diperlukan, komunikasikan hal tersebut dengan orang tua.

REFLEKSI PEMBELAJARAN

1. Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

- a. Pada akhir Bab V ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam
 - mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber;
 - memahami tujuan penulis dalam menyajikan data untuk mendukung ide pokok pada teks;
 - memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang; dan
 - menulis teks prosedur.
 Informasi ini menjadi pemetaan awal untuk merumuskan strategi pembelajaran pada bab berikutnya.
- B. Rumuskan kemampuan peserta didik dalam data pemetaan di bawah ini. Isilah nilai peserta didik dari setiap kegiatan mencari informasi, membaca untuk memahami tujuan penulis, menggunakan tanda baca yang tepat, dan menulis teks prosedur pada tabel berikut. Nilai diperoleh dari kumpulan asesmen formatif pada bab ini.

Tabel 5.7 Nilai Peserta Didik untuk Bab V

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik			
		Mengenali Pesan dan	Mencari	Memahami dan Menggunakan	Menulis Teks

		Tujuan Penulis	Informasi dari Beragam Sumber	Tanda Baca dalam Menuliskan Nilai Uang	Prosedur
1	Marcel				
2	Reval				
3					
dst.					

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

2. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Hal yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan

Tabel 5.8 Refleksi Strategi Pembelajaran Bab V

Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

No	Pendekatan/Strategi	Selalu	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
1	Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran			
2	Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3	Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.			
4	Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
5	Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
6	Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
7	Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru.			

8	Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.			
9	Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			
10	Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab V.			

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini:
.....

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
.....

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
.....

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
.....

Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:
.....

G. ASESMEN / PENILAIANAsesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang ditandai dengan simbol seperti di samping ini. Contoh rubrik penilaian disediakan pada kegiatan tersebut. Asesmen ini merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dicantumkan pada skema pembelajaran dan uraian pembelajaran. Kegiatan lain dilakukan sebagai latihan, tidak diujikan.

Tabel 5.2 Instrumen Penilaian untuk Memahami Tujuan Penulis

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Memahami Tujuan Penulis dan Dapat Menjelaskan Asal Mula Uang Menggunakan Informasi Terperinci dalam Cerita	Mampu Memahami Tujuan dan Pesan Penulis	Mampu Memahami Tujuan dan Pesan Penulis Setelah Diberi Panduan	Belum Mampu Memahami Tujuan dan Pesan yang Disampaikan Penulis
---	--	---	---

Nilai = 4	Nilai = 3	Nilai = 2	Nilai = 1

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

Tabel 5.3 Instrumen Penilaian untuk Mencari Informasi dari Berbagai Sumber

Isilah kolom dengan nama peserta didik.

Mampu Mencari Informasi dan Menambahkan Informasi Lain yang Terkait	Mampu Mencari Informasi	Mampu Mencari Informasi dengan Pendampingan	Belum Mampu Mencari Informasi
Nilai = 4	Nilai = 3	Nilai = 2	Nilai = 1

4: Sangat Baik

3: Baik

2: Cukup

1: Kurang

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan :

- Untuk peserta didik yang mampu memperoleh informasi lebih cepat, berikan tantangan untuk mencari informasi dengan cakupan lebih luas, misalnya uang khusus yang pernah beredar di Indonesia dan menuliskan laporannya.

Kegiatan Perancah dan Pengayaan

- Untuk peserta didik yang masih mengalami kesulitan, guru dapat membuat soal dengan bilangan atau nilai yang lebih kecil.
- Berikan soal yang lebih menantang
- berupa bilangan atau nilai uang yang lebih besar untuk peserta didik yang sudah dapat mengerjakan asesmen dengan cepat dan benar.

Kegiatan Perancah:

- Peserta didik yang kesulitan memahami konsep barter akan terbantu dengan kegiatan simulasi barter. Selanjutnya, peserta didik bisa diberi waktu lebih lama untuk memahami bacaan.
- Peserta didik yang malu-malu atau memiliki kendala bicara bisa melakukan wawancara dengan membacakan daftar pertanyaan. Sebelumnya, peserta didik atau guru bisa menyiapkan daftar pertanyaan yang dimaksud. Jika yang diwawancarai adalah peserta didik yang pemalu, daftar pertanyaan bisa bersifat ya/tidak. Meski demikian, peserta didik tetap harus diberi semangat untuk berani berbicara di depan teman-temannya.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Saatnya berkreasi!

Untuk kegiatan ini, kalian mungkin perlu bantuan orang tua atau orang dewasa lainnya.

Membuat Celengan

1. Buatlah celengan dari barang bekas seperti kaleng, botol plastik, kotak makanan, dari bambu, atau dari tanah liat.
2. Hiaslah celengan kalian. Kalian bisa membuat gambar dan mewarnainya atau menghiasi dengan tempelan kertas berwarna dan benda lain. Akan lebih baik jika kalian memanfaatkan barang bekas yang ada di rumah.
3. Tuliskan di selembar kertas impian atau tujuan yang membuat kalian giat menabung.
Contoh:
 - *Aku ingin membeli gitar.*
 - *Aku ingin membelikan ibuku hadiah ulang tahun.*
 Tuliskan kalimat itu dengan huruf tegak bersambung.
4. Tempelkan kertas tersebut di dekat celengan kalian sebagai penyemangat untuk menabung.
5. Presentasikan hasil karya kalian di kelas.



Nilai

Paraf Orang Tua

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Jurnal Membaca

Bacalah buku, majalah, koran, artikel di internet, atau sumber lain yang menceritakan tentang uang atau penggunaan uang.



Buku berikut ini dapat kalian jadikan pilihan:

- Celengan karya Krishna Sarbahari di Let's Read
- Buku-buku cerita di <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Publikasi/3>

Lalu, isilah Jurnal Membaca kalian seperti di bawah ini.

Jurnal Membaca

Judul Buku/Tulisan:
Nama Koran/Majalah/Laman Internet:
Nama Penulis:
Nama Ilustrator (jika ada):

Buku/tulisan ini bercerita tentang:

.....

Pengetahuan baru yang saya dapat dari buku ini:

.....

.....

Sikap yang ingin saya tiru dari tokoh cerita (jika ada):

.....

.....

C. GLOSARIUM

GLOSARIUM

alur konten capaian pembelajaran: elemen turunan dari capaian pembelajaran yang menggambarkan pencapaian kompetensi secara berjenjang

alat peraga: alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran agar materi yang diajarkan mudah dipahami oleh peserta didik

asesmen diagnosis: asesmen pada awal tahun ajaran untuk memetakan kompetensi peserta didik agar mereka mendapatkan penanganan yang tepat

asesmen formatif: pengambilan data kemajuan belajar yang dapat dilakukan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran

asesmen sumatif: penilaian hasil belajar secara menyeluruh yang meliputi keseluruhan aspek kompetensi yang dinilai dan biasanya dilakukan pada akhir periode belajar

capaian pembelajaran: kemampuan pada akhir masa pembelajaran yang diperoleh melalui serangkaian proses pembelajaran

intonasi: ketepatan pengucapan dan irama dalam kalimat agar pendengar memahami makna kalimat tersebut dengan benar

KBBI Daring: singkatan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Jaringan, artinya kamus yang bisa diakses dengan fasilitas internet

kegiatan pengayaan: kegiatan yang diberikan kepada peserta didik dengan tingkat pemahaman yang lebih cepat sehingga pengetahuan, keterampilan, dan penguasaan mereka terhadap materi lebih mendalam

kegiatan perancah: disebut juga sebagai *scaffolding*, memberikan dukungan belajar secara terstruktur berupa petunjuk, peringatan, dorongan, dan contoh secara bertahap sesuai kemampuan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar mandiri

lembar amatan: catatan yang berisi keterampilan peserta didik untuk diamati guru

membaca nyaring: membacakan buku atau kutipan dari buku kepada orang lain dengan suara nyaring dengan tujuan menarik minat baca

pojok baca kelas: bagian dari kelas yang dilengkapi dengan rak buku berisikan buku-buku pengayaan sesuai jenjang untuk dibaca peserta didik selama berada di kelas.

proyek kelas: tugas pembelajaran yang melibatkan beberapa kegiatan untuk dilakukan seluruh peserta didik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan

teks deskripsi: teks yang melukiskan peristiwa atau perasaan sehingga pembaca seolah melihat, mendengar, mencium, dan merasakan apa yang dilukiskan

teks eksposisi: teks yang bertujuan untuk memberikan informasi tertentu, misalnya maksud dan tujuan sesuatu

teks naratif: teks yang bertujuan untuk menguraikan suatu peristiwa dan diceritakan secara runtut

teks prosedur: teks yang memuat cara, langkah, atau urutan melakukan sesuatu secara tepat agar tujuan tercapai dengan baik

D. DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2018: 301. *Landasan Pengembangan Sekolah Olahraga*, Malang: Penerbit Wineka Media.
- Dananjaya, U. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Direktorat Jenderal Perhubungan Darat. 2015. *Buku Petunjuk Tata Cara Berlalu Lintas (Highway Code) di Indonesia*. Direktorat Jenderal Perhubungan Darat, Departemen Perhubungan RI.
- Farida, A. Rois, S., Ahmad, E.S. 2011. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Mengembangkan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Fisher, Douglas, dkk. *This is Balanced Literacy*. Corwin.
- Fountas, Irene C. & Gay Su Pinnell. 2010. *The Continuum of Literacy Learning. Grades PreK to 8*. Heinemann.
- Hancock, Marjorie R. 2004. *A Celebration of Literature and Response: Children, Books and Teachers in K-8 Classrooms*. Pearson.
- Hernowo. 2003. *Andaikan Buku itu Sepotong Pizza: Rangsangan Baru untuk Melejitkan Word Smart*. Bandung: Kaifa.
- Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Lestari, A.S. 2018. "Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Gambar Seri bagi Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta Semester 2 Tahun Ajaran 2017/2018". Surakarta: *Jurnal Pendidikan Dwija Utama Edisi Mei 2018*.
- Moeliono, Anton M., dkk. 2017. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*, Ed. Ke-4. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- McGraw-Hill Reading Wonders. 2014. *Balanced Literacy Guide*. McGraw Hill Education.
- Oliverio, Donna C. 2007. *Painless Junior Writing*. Barron's Educational Series.
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Pusmenjar Kemendikbud RI.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Majas, Idiom, dan Peribahasa Indonesia Superlengkap*. Bentang B first.
- Prihantini, Ainia. 2015. *Master Bahasa Indonesia: Panduan Tata Bahasa Indonesia Terlengkap*. Bentang B first.
- Robb, Laura. 2003. *Teaching Reading in Social Studies, Science, and Math*. Scholastic Teaching Resources.

Santoso, S. 2016. *Majas dalam Novel "Semesta Mendukung" Karya Ayu Widya*. Kendari: Jurnal Bastra Vol. 2 No. 1, Juli 2016/ E-ISSN 2503-3875 (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo).

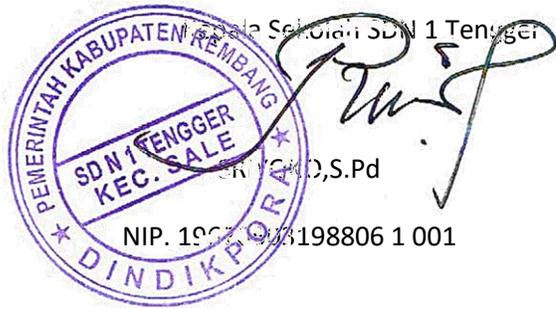
Simanjuntak, Truman, dkk. 2015. *Diaspora Melanesia di Nusantara*. Direktorat Sejarah, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Sumarlam. 2007. *Pembinaan dan Pengembangan Bahasa dan Budaya*, Jurusan Sastra Daerah, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret.

Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. 2016. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Wiyanto, Agus. 2012. *Kitab Bahasa Indonesia*. Galangpress.

Mengetahui



Guru Kelas IV

FITRIA HASTUTI, S.Pd.SD

NIP. 198606102022212044