



**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) DENGAN MEDIA KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN
IPS TEMA ORGAN TUBUH MANUSIA
DAN HEWAN PADA SISWA KELAS VB
SD LABSCHOOL UNNES**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

Oleh

RINA TRIASTUTI

1401411406

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Rina Triastuti

NIM : 1401411406

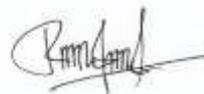
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 13 April 2015

Penyusun,



Rina Triastuti

NIM 1401411406

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Rina Triastuti, NIM 1401411406, berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 22 April 2015

Semarang, 13 April 2015

Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD,

Pembimbing,



Drs. Sukarjo, S.Pd. M.Pd.
NIP.195612011987031001

The image shows a handwritten signature in black ink. Below the signature, the name 'Drs. Sukarjo, S.Pd. M.Pd.' and the NIP number 'NIP.195612011987031001' are printed.

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Rina Triastuti, NIM 1401411406, berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 22 April 2015

Panitia Ujian Skripsi


Ketua
Muhammad Idrudin, M.Pd
NIP. 19500427 198603 1001

Sekretaris

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP. 19500612 198403 1001

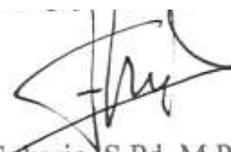
Penguji Utama,


Masitah, S.Pd, M.Pd.
NIP.195206101980032001

Penguji 1,


Dr. Ali Sunarso, M.Pd.
NIP. 196004191983021001

Penguji 2,


Drs. Sukarjo, S.Pd. M.Pd.
NIP.195612011987031001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap” (QS Al Insyirah 94:5-8)

Pendidikan adalah perhiasan dalam kemakmuran dan sebuah perlindungan dalam kesulitan (Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadirat Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada Bapak, Ibu, kakak dan seluruh keluarga besar yang selalu memberi dukungan dalam hidupku dan memotivasiku untuk terus menjadi pribadi yang baik.

Almamaterku

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penyusunan skripsi berjudul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes” telah terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun untuk melanjutkan studi.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Masitah, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji Utama Skripsi yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
5. Dr. Ali Sunarso, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
6. Drs. Sukarjo, S. Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggung jawab, dan kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
7. Muhammad Mukhlas, S.Pd., Kepala SD Labschool Unnes yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Perdana Wira Saputra, S.Pd., guru kelas VB SD Labschool Unnes yang telah membantu penulis untuk pelaksanaan penelitian.
9. Seluruh karyawan serta siswa kelas kelas VB SD Labschool Unnes yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
10. Sahabat-sahabatku yang selalu ada dalam suka duka Dewi, Pipiet, Ratna, Rieskhi, Eva, Veni, dan Apin.

11. Sahabat-sahabatku Lorentzpak yang selalu memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan untuk bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat berkah yang berlimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, April 2015

Peneliti

ABSTRAK

Triastuti, Rina. 2015. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes*. Skripsi. Jurusan PGSD. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

Pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang berubah dan berkembang secara terus menerus. Berdasarkan observasi awal di SD Labschool Unnes ditemukan masalah dalam pembelajaran IPS di kelas VB. Keterampilan guru belum optimal dan aktivitas siswa masih rendah. Hal itu mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Dari 25 siswa, 8 siswa tuntas dan 17 siswa tidak tuntas dengan KKM 70. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti memilih model PBL dengan media komik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada siswa kelas VB SD Labschool Unnes.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan tiga kali pertemuan. Subjek penelitian adalah guru dan 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus I memperoleh 20 termasuk kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 29 termasuk kategori baik, dan pada siklus III meningkat menjadi 40 termasuk kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh rata-rata skor 28,92 termasuk kategori baik, pada siklus II memperoleh rata-rata skor 33,92 termasuk kategori baik, dan pada siklus III meningkat menjadi rata-rata skor 36,76 termasuk kategori sangat baik. Hasil belajar ranah pengetahuan siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 68%, pada siklus II meningkat menjadi 72%, dan pada siklus III meningkat menjadi 88%. Hasil belajar ranah sikap spiritual siswa pada siklus I memperoleh skor modus 3 predikat baik, pada siklus II dan siklus III meningkat menjadi 4 predikat sangat baik.. Hasil belajar ranah sikap sosial siswa pada siklus I memperoleh skor modus 3 predikat baik, pada siklus II dan siklus III meningkat menjadi 4 predikat sangat baik. Hasil belajar ranah keterampilan siswa pada siklus I memperoleh skor capaian optimum 2,66 kategori B-, pada siklus II meningkat menjadi 2,93 kategori B, pada siklus III, meningkat menjadi 3,22 kategori B+.

Simpulan penelitian ini adalah melalui model PBL dengan media komik pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Saran penelitian ini adalah guru hendaknya menerapkan model PBL dengan media komik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Kata Kunci: kualitas pembelajaran, media komik, model PBL

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	14
2.1.1.1 Hakikat Belajar.....	14
2.1.1.2 Pengertian Belajar.....	14
2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	15
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	16
2.1.3 Kualitas Pembelajaran.....	17
2.1.3.1 Keterampilan Guru.....	20
2.1.3.2 Aktivitas Siswa.....	38
2.1.3.3 Hasil Belajar	40

2.1.4	Kurikulum 2013	44
2.1.5	Pendekatan Saintifik.....	45
2.1.5.1	Pengertian Pendekatan Saintifik	45
2.1.5.2	Tujuan Pendekatan Saintifik	46
2.1.5.3	Langkah-langkah Pendekatan Saintifik.....	46
2.1.6	Pembelajaran Tematik Terpadu	49
2.1.6.1	Pengertian Pembelajaran Terpadu.....	49
2.1.6.2	Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu	50
2.1.7	Penilaian Otentik	52
2.1.7.1	Pengertian Penilaian Otentik.....	52
2.1.7.2	Tujuan Penilaian Otentik.....	52
2.1.7.3	Karakteristik Penilaian Otentik	53
2.1.7.4	Teknik Penilaian Otentik.....	54
2.1.7.4	Langkah-langkah Penilaian Otentik.....	56
2.1.8	Hakikat IPS	57
2.1.8.1	Pengertian IPS	57
2.1.8.2	Tujuan IPS.....	58
2.1.8.3	Ruang Lingkup IPS	58
2.1.8.4	IPS di SD.....	59
2.1.8.5	Karakteristik Pendidikan IPS SD.....	60
2.1.9	Model Pembelajaran PBL	62
2.1.9.1	Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	62
2.1.9.2	Keunggulan PBL.....	64
2.1.9.3	Masalah dalam PBL	65
2.1.9.4	Karakteristik PBL.....	65
2.1.9.5	Langkah-langkah PBL	66
2.1.10	Media Pembelajaran	69
2.1.11	Teori yang Mendasari Model PBL dan Media Komik.....	74
2.1.11.1	Teori Belajar Konstruktivisme	75
2.1.11.2	Teori Belajar Bermakna	75
2.1.11.3	Teori Belajar Vigotsky.....	76

2.1.11.4 Teori Belajar Jerome S. Bruner.....	76
2.1.12 Penerapan Model PBL dengan Media Komik.....	76
2.1.12.1 Sintaks Model PBL	77
2.1.12.2 Sistem Sosial	78
2.1.12.3 Prinsip Reaksi	79
2.1.12.4 Sistem Pendukung.....	80
2.1.12.5 Dampak Intruksional dan Dampak Pengiring.....	80
2.1.12.6 Keunggulan Model <i>Problem Based Learning</i>	81
2.1.12.7 Kelemahan Model <i>Problem Based Learning</i>	81
2.1.12.8 Upaya Mengatasi Kelemahan Model PBL.....	81
2.1 Kajian Empiris	82
2.2 Kerangka Berpikir.....	90
2.3 Hipotesis Tindakan	92
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Subjek Penelitian	93
3.2 Variabel Penelitian.....	93
3.2.1 Variabel Masalah	93
3.2.1.1 Keterampilan Guru.....	93
3.2.1.2 Aktivitas Siswa	94
3.2.1.3 Hasil Belajar.....	94
3.2.2 Variabel Tindakan.....	95
3.3 Prosedur/Langkah-langkah PTK	95
3.3.1 Perencanaan.....	96
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	96
3.3.3 Observasi (Pengamatan).....	97
3.3.4 Refleksi	97
3.4 Siklus Penelitian.....	98
3.4.1 Siklus Pertama	98
3.4.1.1 Perencanaan.....	98
3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan.....	100
3.4.1.3 Observasi.....	102

3.4.1.4 Refleksi	102
3.4.2 Siklus Kedua	102
3.4.2.1 Perencanaan.....	102
3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	104
3.4.2.3 Observasi.....	106
3.4.2.4 Refleksi	106
3.4.3 Siklus Ketiga	106
3.4.3.1 Perencanaan.....	106
3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	109
3.4.3.3 Observasi.....	110
3.4.3.4 refleksi.....	111
3.5 Data dan Cara Pengumpulan Data	111
3.5.1 Sumber Data.....	111
3.5.1.1 Siswa	111
3.5.1.2 Guru	111
3.5.1.3 Data Dokumen	111
3.5.1.4 Catatan Lapangan.....	112
3.5.2 Jenis Data	112
3.5.2.1 Data Kuantitatif.....	112
3.5.2.2 Data Kualitatif.....	112
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data.....	112
3.5.3.1 Tes.....	112
3.5.3.2 Nontes	113
3.6 Teknik Analisis Data.....	114
3.6.1 Kuantitatif	114
3.6.2 Kualitatif	119
3.7 Indikator Keberhasilan.....	123
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	125
4.1.1 Deskripsi Data Prasiklus	125
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	126

4.1.2.1 Perencanaan.....	126
4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	128
4.1.2.3 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	129
4.1.2.4. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	135
4.1.2.5 Deskripsi Hasil Belajar Siswa.....	140
4.1.2.6 Refleksi	149
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II	152
4.1.3.1 Perencanaan.....	152
4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II	154
4.1.3.3 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	156
4.1.3.4. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	161
4.1.3.5 Deskripsi Hasil Belajar Siswa.....	166
4.1.3.6 Refleksi	176
4.1.4 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus III	179
4.1.4.1 Perencanaan.....	179
4.1.4.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	181
4.1.4.3 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru	183
4.1.4.4. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa	188
4.1.4.5 Deskripsi Hasil Belajar Siswa.....	192
4.1.4.6 Refleksi	202
4.1.5 Rekapitulasi Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	205
4.1.5.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	205
4.1.5.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	206
4.1.5.3 Hasil Belajar Siswa	207
4.2 Pembahasan.....	210
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	210
4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	211
4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	219
4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa	226
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	234
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	236

4.2.2.2 Implikasi Praktis	236
4.2.2.3 Implikasi Paedagogik	246
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	237
5.2 Saran.....	239
DAFTAR PUSTAKA	240
LAMPIRAN	254

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah PBL	69
Tabel 2.2 Langkah-langkah model PBL dengan media komik.....	78
Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	98
Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	103
Tabel 3.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	106
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Siswa	115
Tabel 3.5 Konversi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan.....	116
Tabel 3.6 Kualifikasi Kriteria Ketuntasan	117
Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	120
Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru	122
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa.....	123
Tabel 4.1 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Prasiklus	125
Tabel 4.2 Data Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Prasiklus	126
Tabel 4.3 Rencana Pelaksaaan Pembelajaran Siklus I.....	126
Tabel 4.4 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	130
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	135
Tabel 4.6 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I.....	140
Tabel 4.7 Data Ketuntasan Kalsikal Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I.....	140
Tabel 4.8 Konversi Skor dan Predikat Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan.....	140
Tabel 4.9 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus I	142
Tabel 4.10 Konversi Modus dan Predikat Ranah Sikap	142
Tabel 4.11 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus I	144
Tabel 4.12 Konversi Modus dan Predikat Ranah Sikap	145
Tabel 4.13 Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus I.....	147
Tabel 4.14 Konversi Nilai Keterampilan Siswa.....	147

Tabel 4.15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	152
Tabel 4.16 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	156
Tabel 4.17 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	156
Tabel 4.18 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II	161
Tabel 4.19 Data Ketuntasan Kalsikal Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus II	166
Tabel 4.20 Konversi Skor dan Predikat Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan	166
Tabel 4.21 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus II.....	167
Tabel 4.22 Konversi Modus dan Predikat Ranah Sikap	168
Tabel 4.23 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus II.....	169
Tabel 4.24 Konversi Modus dan Predikat Ranah Sikap	171
Tabel 4.25 Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II	171
Tabel 4.26 Konversi Nilai Keterampilan	174
Tabel 4.27 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	174
Tabel 4.28 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	183
Tabel 4.29 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	188
Tabel 4.30 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus III.....	193
Tabel 4.31 Data Ketuntasan Kalsikal Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus III.....	193
Tabel 4.32 Konversi Skor dan Predikat Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan	193
Tabel 4.33 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus III.....	195
Tabel 4.34 Konversi Modus dan Predikat Ranah Sikap	195
Tabel 4.35 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus III.....	197
Tabel 4.36 Konversi Modus dan Predikat Ranah Sikap	198
Tabel 4.37 Hasil Observasi Keterampilan Siklus III	200
Tabel 4.36 Konversi Nilai Keterampilan Siswa.....	200

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	91
Bagan 3.1 Siklus PTK	95

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	131
Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	136
Diagram 4.3 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Siklus I.....	141
Diagram 4.4 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus I.....	143
Diagram 4.5 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus I.....	145
Diagram 4.6 Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus I.....	148
Diagram 4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	157
Diagram 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	162
Diagram 4.9 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Siklus II.....	167
Diagram 4.10 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus II.....	169
Diagram 4.11 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus II.....	172
Diagram 4.12 Hasil Observasi Keterampilan Siswa Siklus II.....	175
Diagram 4.13 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	184
Diagram 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	189
Diagram 4.15 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siswa Siklus III.....	194
Diagram 4.16 Hasil Observasi Sikap Spiritual Siswa Siklus III.....	196
Diagram 4.17 Hasil Observasi Sikap Sosial Siswa Siklus III.....	198
Diagram 4.18 Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus III.....	201
Diagram 4.19 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	205
Diagram 4.20 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan siklus III.....	206
Diagram 4.21 Hasil Belajar Ranah Pengetahuan Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	207
Diagram 4.22 Hasil Belajar Ranah Sikap Spiritual Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	208
Diagram 4.23 Hasil Belajar Ranah Sikap Sosial Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	209
Diagram 4.24 Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	210

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru	245
Lampiran 2 Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	246
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	247
Lampiran 4 Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	249
Lampiran 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	253
Lampiran 6 Catatan Lapangan	258
Lampiran 7 Lembar Data Dokumen	259
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	260
Lampiran 9 Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	375
Lampiran 10 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	389
Lampiran 11 Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan	395
Lampiran 12 Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual	396
Lampiran 13 Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial	399
Lampiran 14 Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan.....	402
Lampiran 15 Hasil Catatan Lapangan.....	405
Lampiran 16 Hasil Data Dokumen	411
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian.....	414
Lampiran 18 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	415
Lampiran 19 Surat Keterangan KKM	416
Lampiran 20 Foto-foto Penelitian	4

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pencapaian tujuan pendidikan dibutuhkan suatu rancangan proses pendidikan atau kurikulum. Kurikulum memiliki kedudukan dan posisi yang sangat sentral dalam keseluruhan proses pendidikan, bahkan kurikulum merupakan syarat mutlak dan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan itu sendiri. Hal ini diperjelas dengan adanya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 yang merupakan perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 16, menyebutkan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang telah berlaku selama

kurang lebih 6 tahun. Pada tahun 2013, kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaan dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah percobaan. Pada tahun 2014, Kurikulum 2013 sudah diterapkan di semua sekolah dasar pada kelas I, II, IV, dan V. Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor 179342/MPK/KR/2014 tentang pelaksanaan kurikulum 2013 bahwa bagi sekolah-sekolah yang baru menerapkan satu semester yaitu sejak tahun 2014/2015, maka kembali lagi menggunakan kurikulum 2006. Namun bagi sekolah yang sudah menggunakan kurikulum 2013 selama diatas 3 semester yaitu sejak tahun 2013/2014, maka tetap menggunakan kurikulum 2013 dan dijadikan sebagai sekolah percontohan bagi sekolah lain. Dalam Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 Pasal 2 Ayat 1 menegaskan bahwa satuan pendidikan dasar dan menengah yang telah melaksanakan kurikulum 2013 selama 3 (tiga) semester tetap menggunakan kurikulum 2013. SD Labschool Unnes sudah menggunakan kurikulum 2013 diatas 3 semester, sehingga masih diizinkan untuk memperbaiki dan mengembangkan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang untuk mengantisipasi kebutuhan kompetensi Abad 21. Pada abad ini, sebagaimana dapat disaksikan, kemampuan kreativitas dan komunikasi menjadi sangat penting. Sejalan dengan itu, rumusan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dipergunakan dalam kurikulum 2013 mengedepankan pentingnya kreativitas dan komunikasi. Berdasarkan Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, kurikulum 2013 bertujuan untuk

mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan saintifik (pendekatan ilmiah). Pendekatan saintifik menerapkan lima pengalaman belajar pokok yaitu: a) mengamati; b) menanya; c) mengumpulkan informasi; d) mengasosiasi; dan e) mengkomunikasikan seperti yang tertulis pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014. Penggunaan pendekatan saintifik dimaksudkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu informasi dari berbagai sumber serta memberikan pemahaman dalam mengenal. Proses pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar yang mencakup pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan sesuai dengan standar kelulusan tahun 2013.

Kurikulum 2013 untuk SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 yang menegaskan bahwa pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti dikecualikan untuk tidak menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang

mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Dalam pembelajaran, materi ajar tidak disampaikan berdasarkan mata pelajaran tertentu, melainkan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Meskipun penerapan menggunakan pembelajaran tematik terpadu pada akhirnya tetap memperhatikan hasil belajar pada setiap muatan pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Puskur (dalam depdiknas 2007: 14) adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Pengertian tersebut sesuai dengan pendapat Somantri (2001: 103) bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Pembelajaran pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang berubah dan berkembang secara terus menerus. Menurut Hamid (2013) pendidikan IPS dalam kurikulum 2013, meliputi: 1). Pengetahuan: tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya; 2). Keterampilan: berpikir logis dan kritis, membaca, belajar (*learning skills, inquiry*), memecahkan masalah,

berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa; 3). Nilai-nilai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut; 4). Sikap: Rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif serta bertanggung jawab.

Susanto (2015:143) berpendapat bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari seluruh aspek kehidupan manusia dan interaksinya dalam masyarakat. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Pendidikan IPS saat ini dihadapkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya kualitas sumber daya manusia, sehingga eksistensi pendidikan IPS benar-benar dapat mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis. Namun, kenyataan dilapangan masih banyak yang beranggapan bahwa pendidikan IPS kurang memiliki kegunaan yang besar bagi siswa dibanding mata pelajaran lain yang mengkaji bidang pengembangan dalam sains dan teknologi. Anggapan tersebut kurang tepat, karena pendidikan IPS dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang nilai dan sikap, pengetahuan, serta keterampilan siswa yang berpijak pada kehidupan nyata, khususnya kehidupan sosial masyarakat pada umumnya.

Namun hasil refleksi dengan kolaborator ditemukan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas VB di SD Labschool Unnes pada pembelajaran IPS dalam

tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar yaitu penggunaan media pembelajaran belum optimal. Misalnya dalam penyampaian materi guru masih menggunakan papan tulis dan buku paket sebagai media pembelajaran serta guru belum mengaitkan materi dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari – hari siswa. Kendala yang terjadi siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias terhadap pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran masih terlalu besar atau pembelajaran kurang berfokus pada siswa sehingga masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut didukung dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS KD 3.1 dalam tema Benda-benda di Lingkungan Sekitar juga belum optimal. Data dari rata-rata ulangan harian dan UTS semester I Tahun Ajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Data menunjukkan 68% dari jumlah siswa, yaitu 17 siswa dari 25 siswa mengalami kesulitan dalam belajar sehingga nilai hasil belajar siswa tersebut masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Nilai rata-rata kelas adalah 67 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 25. Dengan melihat data hasil belajar siswa serta pelaksanaann mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar siswa memiliki wawasan tentang kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Rendahnya kualitas pembelajaran IPS tersebut akan diperbaiki pada pembelajaran tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan hasil temuan Depdiknas dalam Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (2007:8), menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS. Salah satunya yaitu ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas guru, bukan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Misalnya guru lebih banyak menggunakan ceramah bahkan menyuruh siswa untuk mencatat.

Peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif untuk menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui perbaikan model dan media pembelajaran. Alternatif tindakan yang dipilih yaitu penerapan model *Prolem Based Learning* (PBL) dengan media komik. Model *Prolem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang befokus pada siswa bukan pada guru, siswa dapat memecahkan suatu permasalahan melalui penyelidikan sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Keterampilan guru dalam mengadakan pembelajaran yang kreatif juga akan meningkat, karena peran guru sebagai fasilitator untuk menyampaikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan membantu proses menemukan solusi. Menurut Made (2013: 91) Strategi belajar berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada permasalahan-

permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain belajar melalui permasalahan-permasalahan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) berfokus pada pembelajaram siswa. Sesuai dengan definisi yang disajikan *Maricopa Community College, Center for Learning and Instruction* (dalam Huda, 2013 : 272) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan kurikulum sekaligus proses. Kurikulumnya meliputi masalah-masalah yang dipilih dan dirancang dengan cermat menuntut upaya kritis siswa untuk memperoleh pengetahuan, menyelesaikan masalah, belajar secara mandiri, dan memiliki skill partisipasi yang baik. Jadi model *Problem Based Learning* (PBL) sangat cocok digunakan dalam kurikulum 2013 karena dapat meningkatkan pengetahuan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Menurut Amir (2013: 27) *Problem Based Learning* (PBL) mempunyai potensi manfaat yaitu siswa menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar, meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan, mendorong untuk berpikir, membangun kerja tim; kepemimpinan; dan keterampilan sosial, membangun kecakapan belajar, memotivasi siswa untuk belajar.

Penerapan model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ini terbukti oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari (2013) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Problem Based Learning di SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Kota Bukittinggi. Penelitian yang dilakukan Setiawan (2013) dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah-

Masalah Sosial”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep masalah-masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Paulan Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian yang dilakukan oleh Huang pada tahun 2012 dengan judul “*Applying Problem-based Learning (PBL) in University English Translation Classes*” menunjukkan bahwa bahwa PBL secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan efektif meningkatkan keterampilan siswa terjemahan.

Selain *Problem Based Learning* (PBL) sebagai model pembelajaran yang efektif, penggunaan media juga mempengaruhi aktivitas dan perkembangan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (Arsyad, 2013: 2). Sudjana dan Rivai (2013: 68) mendefinisikan media grafis sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Salah satu jenis media grafis adalah komik. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 69) komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik sudah tidak asing lagi di kalangan anak-anak. Sebagian anak komik menjadi buku bacaan favorit karena komik dirancang dengan gambar-gambar yang bersifat lucu. Sehingga komik dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran untuk membangkitkan minat belajar siswa.

Telaah latar belakang tersebut dan diperkuat dengan hasil penelitian tentang penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media komik yang telah ada maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes”

1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :“Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran pada dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada siswa kelas VB SD Labshool Unnes?”

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan keterampilan guru kelas VB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan?
- b. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas VB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan?
- c. Apakah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada tema Organ Tubuh Pada Manusia melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik. Menurut Rusman (2014: 243) langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- a. Orientasi siswa pada masalah
- b. Megorganisasi siswa untuk belajar
- c. Membimbing pengalaman individu/kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Adapun langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dalam penelitian ini adalah:

- a. Pengkondisian kelas.
- b. Siswa menanggapi apersepsi. (Orientasi pada masalah)
- c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran (Orientasi pada masalah)
- d. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
(Mengorganisasikan siswa untuk belajar)
- e. Siswa mengamati komik yang diberikan guru. (*mengamati*)
- f. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati. (*menanya*)
- g. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.

- h. Siswa mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (membimbing pengalaman individual/kelompok) (*menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi*)
- i. Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi. (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (*mengasosiasi*)
- j. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya. (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (*mengkomunikasikan*)
- k. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (*menanya, mengasosiasi*)
- l. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.
- m. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran. (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) (*mengasosiasi*)
- n. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- o. Siswa menerima tindak lanjut berupa saran dan motivasi agar siswa giat belajar.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah : Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada siswa kelas VB SD Labschool Unnes. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

- a. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik untuk meningkatkan keterampilan guru kelas VB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

- b. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas VB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.
- c. Mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Labschool Unnes dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Siswa

Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik mengakibatkan siswa dapat menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi dan minat belajar siswa meningkat, kreativitas dan daya imajinasi siswa berkembang, serta kemampuan dan pemahaman siswa mengenai materi dapat tercapai secara maksimal sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa meningkat.

- b. Guru

Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dalam melaksanakan pembelajaran tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan dapat mengakibatkan guru memperoleh tambahan wawasan pengetahuan dan gambaran tentang bagaimana mengajar dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menantang sehingga guru mampu meningkatkan kualitas

pembelajaran yang dikelolanya terutama mata pelajaran IPS. Imbasnya adalah guru dapat meningkatkan profesionalitasnya dalam mengajar di kelas.

c. Sekolah

Melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan kualitas pendidikan selain itu memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah yang tercermin dalam peningkatan kemampuan profesional para guru, perbaikan proses dan hasil belajar siswa, serta suasana pendidikan di sekolah yang nyaman, lancar dan terkondisi dengan baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010: 2) belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Morgan (dalam Suprijono, 2012: 3), *learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman). Menurut Hamdani (2011: 21-22) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Misalnya, dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya.

Belajar melibatkan kegiatan mental yang terjadi karena rangsangan dan respon yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada individu yang belajar. Sanjaya (2011:112) berpendapat bahwa belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang bersifat permanen atau tetap. Perilaku tersebut diperoleh

dari suatu pengalaman atau latihan dalam mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki dan yang sedang dipelajari melalui interaksi dengan yang lain.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Slameto (2010:54) berpendapat bahwa ada berbagai jenis faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

a. Faktor Intern

Faktor intern yang mempengaruhi proses belajar di bagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh. Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Sedangkan faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, model pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa baik faktor intern maupun faktor ekstern mempunyai pengaruh yang kuat dalam proses belajar. Jika faktor-faktor yang mempengaruhi belajar tersebut mendukung proses belajar (pengaruh positif) maka hasil belajar yang dicapai siswa akan maksimal.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Menurut Gagne dalam Rifa'i (2011: 192) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* yang mempunyai makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran yaitu peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif. (Suprijono, 2012: 11-13).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dengan sumber belajar yang dibutuhkan. Dalam pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yaitu yang memfasiliasi siswa untuk melakukan proses belajar. Adapun tugas guru sebagai fasilitator adalah merumuskan tujuan, menentukan materi ajar, memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi, menyiapkan media untuk menunjang keberhasilan pembelajaran serta mengadakan evaluasi.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) kualitas pembelajaran dapat dimaknai sebagai mutu atau keefektifan. Etzioni menambahkan bahwa secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaraannya.

Menurut Depdiknas (2004: 7) kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran. Kualitas pembelajaran terdiri dari berbagai komponen yaitu :

- a. Perilaku pembelajaran pendidik, dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut:
 - 1) Membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar.

- 2) Menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan keluasan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas, dan merepresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa agar dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa.
 - 3) Menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik yang berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran secara dinamis untuk membentuk kompetensi yang dikehendaki.
 - 4) Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan sebagai kemampuan untuk dapat mengetahui, mengukur, dan mengembang-mutakhirkan kemampuannya secara mandiri.
- b. Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensinya berikut ini:
- 1) Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar.
 - 2) Mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya.
 - 3) Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan ketrampilan serta memantapkan sikapnya.
 - 4) Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya secara bermakna.
 - 5) Mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif.

- 6) Mampu menguasai materi ajar mata pelajaran dalam kurikulum sekolah/satuan pendidikan sesuai dengan bidang studinya.
- c. Iklim pembelajaran mencakup :
- 1) Suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan.
 - 2) Perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas guru.
- d. Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari:
- 1) Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.
 - 2) Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia.
 - 3) Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual.
 - 4) Dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin.
 - 5) Dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni.
 - 6) Materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis, dan praktis.
- e. Kualitas media pembelajaran tampak dari:
- 1) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.
 - 2) Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan.

- 3) Melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.
- f. Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitas jika:
- 1) Memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal.
 - 2) Memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional .
 - 3) Ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua civitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan.

Berdasarkan indikator kualitas pembelajaran tersebut, penelitian ini memfokuskan permasalahan penelitian pada perilaku pembelajaran pendidik yang tercermin pada keterampilan guru, perilaku dan dampak belajar siswa yang tercermin aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

2.1.3.1 Keterampilan Guru

Menurut Sanjaya (2011: 33-47) keterampilan dasar mengajar guru diperlukan agar guru dapat melaksanakan perannya dalam pengelolaan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Rusman (2014: 80-92) mengungkapkan ada sembilan keterampilan mengajar yang sangat berperan dalam menentukan kualitas pembelajaran, yaitu :

a. Keterampilan Membuka Pelajaran

Membuka pelajaran adalah usaha yang dilakukan guru dalam pembelajaran untuk mempersiapkan mental dan perhatian siswa agar siswa terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari. Kegiatan ini sangat penting untuk dilakukan guru. Bila guru berhasil melakukan kegiatan pembukaan, maka sangat dimungkinkan kegiatan inti dan penutup juga akan berhasil.

Komponen membuka pelajaran menurut Joni (1985: 6-11) adalah:

1) Menarik perhatian siswa

Cara yang dapat digunakan guru untuk menarik perhatian siswa antara lain:

(a) Gaya mengajar guru

Perhatian siswa dapat ditimbulkan dengan bervariasi gaya mengajar guru.

(b) Penggunaan alat bantu mengajar

Guru dapat menggunakan alat-alat bantu mengajar seperti gambar, model, skema, dan sebagainya untuk menarik perhatian siswa dan juga dapat menimbulkan motivasi dan memungkinkan terjadi kaitan antara hal-hal yang telah diketahui dengan hal-hal yang akan dipelajari.

(c) Pola interaksi yang bervariasi

Agar siswa dapat tertarik perhatiannya, guru hendaknya mengadakan pola interaksi yang bervariasi dalam menyelenggarakan proses belajar-mengajar.

2) Menimbulkan motivasi

Cara untuk menimbulkan motivasi adalah :

- (a) Dengan kehangatan dan keantusiasan, guru hendaknya bersikap ramah, antusias, bersahabat dan hangat. Hal ini dapat mendorong tingkah laku dan kesenangan siswa dalam mengerjakan tugas.
- (b) Dengan menimbulkan rasa ingin tahu.
- (c) Mengemukakan ide yang bertentangan dengan mengajukan masalah atau kondisi dari kenyataan sehari-hari.
- (d) Dengan memperhatikan minat siswa, minat siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor umur, jenis kelamin, letak sekolah, dan keadaan sosial ekonomi.

3) Memberi acuan

Memberi acuan merupakan usaha mengemukakan secara spesifik dan singkat serangkaian alternatif yang memungkinkan siswa memperoleh gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang akan dipelajari dan cara yang hendak ditempuh dalam mempelajari materi pelajaran.

4) Membuat kaitan

Sebelum memulai pembelajaran guru hendaknya mengaitkan materi pelajaran yang akan diajarkan dengan pengalaman-pengalaman siswa terdahulu atau dengan minat dan kebutuhan-kebutuhan untuk mempermudah pemahaman.

b. Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena hampir dalam setiap tahap pembelajaran guru dituntut untuk mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan yang diajukan guru akan menentukan kualitas jawaban peserta didik.

Menurut Sanjaya (2011: 34) pertanyaan yang baik akan memberikan dampak positif bagi siswa, antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan partisipasi siswa secara penuh dalam proses pembelajaran
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, karena berfikir pada hakikatnya adalah bertanya
- 3) Dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta menuntun siswa untuk menemukan jawaban
- 4) Menusatkan siswa pada masalah yang sedang dibahas.

Menurut Joni (1985: 33-47) keterampilan bertanya dibedakan menjadi 2, yaitu :

- 1) Keterampilan bertanya dasar

Komponen-komponen keterampilan bertanya dasar diuraikan secara singkat berikut ini.

- (a) Penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat

Pertanyaan guru harus diungkapkan secara jelas dan singkat dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan siswa sehingga mudah dipahami siswa.

- (b) Pemberian acuan

Sebelum mengajukan pertanyaan, guru perlu memberikan acuan berupa pertanyaan yang berisi informasi yang relevan dengan jawaban yang diharapkan dari siswa.

(c) Pemindahan giliran

Untuk pertanyaan yang luas boleh dijawab oleh lebih dari seorang siswa, karena sering kali jawaban siswa belum benar atau belum sesuai. Cara ini juga dapat menarik perhatian siswa.

(d) Penyebaran

Agar semua siswa aktif dalam pembelajaran guru perlu menyebarkan giliran menjawab pertanyaan yang berbeda-beda.

(e) Pemberian waktu berpikir

Sesudah mengajukan pertanyaan keseluruhan siswa guru perlu memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir sebelum menunjuk salah seorang siswa untuk menjawabnya. Teknik ini sangat perlu agar siswa mendapat kesempatan untuk menemukan dan menyusun jawaban.

(f) Pemberian tuntutan

Apabila siswa memberikan jawaban yang salah atau tidak dapat memberikan jawaban maka guru harus memberikan tuntutan kepada siswa agar dapat menemukan jawaban yang benar dengan cara mengukapakan sekali lagi pertanyaan tersebut dengan bahasa yang lebih mudah dipahami siswa, menuntun siswa untuk menemukan jawaban yang benar, dan mengulangi penjelasan-penjelasan sebelumnya yang berhubungan dengan pertanyaan itu.

2) Keterampilan bertanya lanjutan.

(a) Pengubahan tuntutan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan

Pertanyaan yang dikemukakan guru hendaknya dapat mengandung proses mental yang rendah dan tinggi.

(b) Pengaturan urutan pertanyaan

Untuk mengembangkan tingkat kognitif dari yang sifatnya lebih rendah ke yang lebih tinggi dan kompleks, guru hendaknya dapat mengatur urutan pertanyaan yang diajukan kepada siswa.

(c) Penggunaan pertanyaan pelacak

Jika jawaban yang diungkapkan siswa benar tetapi kurang sempurna maka guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan pelacak kepada siswa tersebut.

(d) Peningkatan terjadinya interaksi

Agar siswa aktif dalam pembelajaran guru hendaknya menghilangkan peranannya sebagai sentral dengan cara guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawabannya dengan teman terdekatnya, dan jika siswa bertanya kepada guru, sebaiknya guru menunda untuk menjawab akan tetapi guru melontarkan pertanyaan tersebut kepada siswa yang lain.

Berdasarkan klasifikasi Bloom (dalam Joni, 1985: 52), pertanyaan dalam keterampilan bertanya lanjut digolongkan ke dalam enam kelompok yaitu:

1) Pertanyaan ingatan

Pertanyaan ingatan menghendaki siswa menghendaki siswa mengenal atau mengingat informasi. Siswa tidak diminta untuk memanipulasi informasi, tetapi hanya diminta mengingat informasi tersebut seperti yang pernah mereka pelajari dulu.

2) Pertanyaan pemahaman

Pertanyaan pemahaman meminta siswa membuktikan bahwa mereka telah mempunyai pengertian yang cukup untuk mengorganisasikan dan menyusun materi-materi yang telah diketahui secara mantap.

3) Pertanyaan Penerapan

Pertanyaan penerapan menghendaki siswa untuk menerapkan pengetahuan yang berupa suatu aturan, generalisasi, aksioma atau proses pada suatu masalah dan menemukan jawaban yang benar terhadap masalah itu.

4) Pertanyaan analisis

Pertanyaan analisis adalah menghendaki siswa untuk berpikir secara kriteria dan mendalam.

5) Pertanyaan sintesis

Pertanyaan sintesis adalah pertanyaan tinggi yang meminta siswa menampilkan pikiran yang original dan kreatif.

6) Pertanyaan evaluasi

Pertanyaan evaluasi adalah pertanyaan tingkat tinggi yang menuntun proses mental yang tinggi pula.

Keterampilan bertanya mempunyai peranan penting, hal ini dikarenakan pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa yaitu: 1) meningkatkan partisipasi siswa, 2) membangkitkan minat dan rasa ingin tahu, 3) mengembangkan pola berfikir dan cara belajar aktif, 4) menuntun proses berfikir siswa, 5) memusatkan perhatian siswa terhadap masalah.

c. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan (*reinforcement*) merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Secara umum, terdapat dua jenis penguatan dalam pembelajaran, yaitu penguatan verbal dan penguatan nonverbal (Usman, 2013:81). Penguatan verbal adalah bentuk respon atau apresiasi dalam pembelajaran yang dilakukan secara lisan dengan memberikan kata pujian, penghargaan, persetujuan, dan sebagainya. Penguatan nonverbal adalah bentuk penguatan selain menggunakan lisan, misalnya berupa penguatan gerak isyarat, penguatan pendekatan, penguatan dengan sentuhan, penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, penguatan berupa simbol atau benda.

Komponen-komponen keterampilan memberikan penguatan yang perlu dipahami dan dikuasai guru menurut Joni (1985: 69-72) adalah :

1) Penguatan verbal

Penguatan verbal merupakan komentar guru berupa kata-kata pujian, dukungan, pengakuan, dorongan yang dipergunakan untuk menguatkan tingkah laku dan penampilan siswa.

2) Penguatan non verbal

Komponen penguatan non verbal yaitu:

- (a) Penguatan berupa mimik dan gerakan badan, seperti senyuman, anggukan, acungan ibu jari, tepuk tangan.

- (b) Penguatan dengan cara mendekati, ialah mendekatnya guru kepada siswa untuk menyatakan perhatian dan kesenangannya terhadap pekerjaan, tingkah laku dan atau penampilan siswa.
- (c) Penguatan dengan sentuhan, seperti menepuk bahu atau pundak siswa dan menjabat tangan siswa,.
- (d) Penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, guru dapat menggunakan kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas yang disenangi siswa.
- (e) Penguatan simbol atau benda, yang berbentuk simbol antara lain dapat berupa tanda checklist (✓) atau komentar tertulis pada buku siswa, sedangkan yang benda dapat berupa kartu bergambar, bintang plastik, stiker.
- (f) Penguatan tak penuh, jika siswa memberikan jawaban yang kurang tepat guru hendaknya tidak langsung merespon dengan menyalahkan siswa akan tetapi memberikan penguatan tak penuh.

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk memberikan penguatan agar dapat meningkatkan motivasi pembelajaran sesuai pendapat Sanjaya (2011: 38) yaitu:

1) **Kehangatan dan keantusiasan**

Guru harus menunjukkan sikap hangat dan antusias, bahwa penguatan itu benar-benar diberikan sebagai balasan atas respon yang diberikan siswa.

2) **Kebermaknaan**

Penguatan yang diberikan sebaiknya penguatan yang wajar, sehingga benar-benar bermakna untuk siswa. Guru harus menghindari penguatan yang berlebihan, sebab akan mematikan motivasi siswa.

3) Menggunakan penguatan yang bervariasi

Penguatan perlu dilakukan dengan teknik yang bervariasi, karena apabila hanya menggunakan satu teknik dan dilakukan berulang-ulang akan menyebabkan siswa merasa bosan sehingga tidak efektif lagi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

4) Memberikan penguatan dengan segera

Penguatan perlu diberikan segera setelah muncul respon atau tingkah laku tertentu dari siswa. Apabila ditunda pemberiannya maka penguatan tersebut tidak akan efektif lagi dan kurang bermakna.

d. Keterampilan Mengadakan Variasi

Mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan siswa, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi kejenuhan.

Ada tiga komponen variasi stimulus yang dapat dilakukan guru menurut pendapat Sanjaya (2011: 39) yaitu :

1) Variasi pada waktu melaksanakan proses pembelajaran

Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan guru untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap kondusif yaitu :

(a) Penggunaan variasi suara

Guru harus terampil untuk mengatur volume suaranya, sehingga siswa mudah menangkap dan memahami pesan. Selain itu guru juga harus dapat

mengatur irama suara sesuai dengan isi pesan yang akan disampaikan. Melalui intonasi dan pengaturan suara yang baik dapat memberikan semangat belajar siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan.

(b) Pemusatan perhatian

Memusatkan perhatian siswa pada hal-hal yang dianggap penting dapat dilakukan oleh guru untuk memfokuskan perhatian siswa.

(c) Kebisuan guru

Maksud kebisuan guru yaitu ada kalanya guru tidak berkata apa-apa untuk menarik perhatian siswa. Hal ini dilakukan manakala siswa dalam keadaan gaduh, kemudian guru diam sambil menatap siswa satu per satu, pasti mereka akan diam. Teknik ini dapat digunakan sebagai alat menstimulus ketenangan dalam belajar.

(d) Mengadakan kontak pandang

Ada kalanya guru memandangi setiap mata siswa dengan penuh perhatian sebagai tanda bahwa guru memperhatikan siswa dan untuk meyakinkan kepada siswa bahwa apa yang dikatakan guru akan sangat bermanfaat bagi siswa.

2) Variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran

Media dan alat pembelajaran merupakan sarana dan prasarana yang digunakan guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Guru dituntut untuk terampil menggunakan variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran. Secara umum ada tiga bentuk media, yaitu media yang dapat

didengar, dapat dilihat, dan dapat diraba. Untuk penggunaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan.

3) Variasi dalam berinteraksi

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Guru perlu mengadakan interaksi secara penuh dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam berinteraksi guru perlu menggunakan variasi dua arah, yaitu pola interaksi siswa-guru-siswa, bahkan pola interaksi yang multiarah.

e. Keterampilan Menjelaskan

Menurut Majid (2014: 241) keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya. Komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu :

1) Kejelasan.

Penjelasan digunakan dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa, menghindari penggunaan ucapan seperti kira-kira, seringkali, umumnya, dan istilah yang tidak dimengerti siswa.

2) Penggunaan contoh dan ilustrasi.

Memberikan penjelasan menggunakan contoh-contoh yang ada hubungannya dengan sesuatu yang dapat ditemui oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

3) Pemberian tekanan.

Guru memusatkan perhatian siswa pada masalah pokok dan mengurangi informasi yang tidak penting.

4) Penggunaan balikan.

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman, keraguan ketika penjelasan diberikan.

f. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah. Diskusi kelompok kecil merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang sering digunakan. Oleh karena itu guru harus mampu membimbing siswa dalam diskusi kelompok kecil.

Komponen-komponen yang harus diperhatikan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil menurut Usman (2013: 94-96) yaitu :

1) Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi

Cara yang digunakan dalam memusatkan siswa pada tujuan dan topik yaitu merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi, mengemukakan masalah-masalah khusus, dan mencatat rangkuman hasil diskusi.

2) Memperluas masalah atau urunan pendapat

Tugas guru dalam memimpin diskusi untuk memperjelas masalah yaitu mengurai kembali masalah tersebut hingga menjadi jelas, meminta komentar siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan, dan menguraikan gagasan siswa dengan memberikan informasi tambahan.

3) Menganalisis pandangan siswa

Apabila didalam diskusi terdapat perbedaan pendapat maka guru hendaknya mampu menganalisis alasan perbedaan dengan cara meneliti apakah alasan tersebut mempunyai dasar yang kuat dan memperjelas hal-hal yang disepakati dan yang tidak disepakati.

4) Meningkatkan urunan siswa

Cara untuk meningkatkan urunan siswa yaitu mengajukan beberapa pertanyaan yang menantang, memberikan beberapa contoh verbal atau nonverbal yang sesuai, memberi waktu untuk berpikir, dan memberikan dukunga terhadap pendapat siswa dengan penuh perhatian.

5) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi

Penyebaran kesempatan berpartisipasi dapat dilakukan dengan cara memancing pertanyaan kepada siswa yang enggan berpartisipasi, mencegah terjadinya pembicaraan serentak dengan memberikan kesempatan kepada siswa yang pendiam, mencegah dengan bijaksana siswa yang sering memonopoli pembicaraan, dan mendorong siswa untuk berkomentar terhadap pertanyaan temannya.

6) Menutup diskusi

Hal-hal yang dapat dikuasai guru dalam menutup diskusi adalah membuat rangkuman hasil diskusi dengan bantuan para siswa, memberi gambaran tentang tindak lanjut hasil diskusi, dan mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi.

g. Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Joni (1985: 54-67) keterampilan mengelola kelas terbagi menjadi dua yaitu :

1) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, antara lain:

(a) Menunjukkan sikap tanggap.

Guru sebaiknya memiliki sikap tanggap terhadap berbagai perilaku yang muncul didalam kelas, baik perilaku yang mendukung seperti tanggap terhadap perhatian siswa, keantusiasan siswa, motivasi siswa yang tinggi, dan lain-lain; maupun tanggap terhadap perilaku yang tidak mendukung seperti ketidakacuhan, motivasi belajar siswa rendah, dan lain sebagainya. Cara guru dalam menunjukkan sikap tanggap yaitu dengan memandang secara saksama, gerak mendekati, memberikan pertanyaan, dan memberikan reaksi terhadap gangguann dan ketakacuhan siswa.

(b) Membagi perhatian

Pengelolaan yang efektif terjadi bila guru mampu membagi perhatiannya kepada beberapa kegiatan yang berlangsung dalam waktu yang sama. Membagi perhatian dapat dilakukan dengan visual yaitu guru mengalihkan pandangan dari satu kegiatan ke kegiatan lain, dan dapat dilakukan dengan verba yaitu guru dapat memberikan komentar singkat terhadap aktivitas siswa.

(c) Memusatkan perhatian kelompok

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dapat dipertahankan apabila dari waktu ke waktu guru mampu memusatkan kelompok terhadap tugas-tugas

yang dilakukan. Ada dua cara yang dilakukan guru dalam memusatkan perhatian kelompok. Pertama, menyiagakan siswa yaitu dengan memusatkan perhatian siswa pada suatu tugas dengan menciptakan situasi yang menarik. Kedua, menuntut tanggungjawab siswa dengan cara mempresentasikan hasil kerja kelompok siswa.

(d) Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas

Komponen ini berhubungan dengan petunjuk guru yang disampaikan secara jelas dan singkat kepada siswa baik untuk seluruh kelas, kelompok, maupun perorangan.

(e) Menegur

Cara guru dalam menegur tingkah laku siswa yang mengganggu kelas atau kelompok dalam kelas yaitu dilakukan dengan cara verbal yang harus memenuhi syarat, antara lain tegas dan jelas serta tertuju kepada siswa yang menggagu, menghindari peringatan kasar dan menyakitkan, serta menghindari ejekan yang berlebihan.

(f) Memberi penguatan

Tujuan dan cara penggunaan kompone keterampilan memberi penguatan dapat digunakan untuk mengatasi siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran maupun yang mengganggu proses pembelajaran.

2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal,

Keterampilan ini berkaitan dengan respon guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal.

h. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Menurut Rusman (2014: 91-92) pembelajaran individu adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan meliputi :

1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi.

Pendekatan secara pribadi dapat diciptakan dengan cara : menunjukkan kepekaan dan kehangatan terhadap kebutuhan siswa baik dalam kelompok kecil dan perorangan, berusaha mengendalikan situasi hingga siswa merasa aman, penuh pemahaman, merasa dibantu, serta merasa menemukan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi.

2) Keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran.

Keterampilan ini meliputi: memberikan orientasi umum tentang tujuan dan masalah yang akan dipecahkan.

3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar. Keterampilan ini meliputi : memberikan penguatan yang sesuai, mengembangkan supervisi proses awal, mengadakan supervisi proses lanjut.

4) Keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

Keterampilan ini meliputi : membantu siswa menerapkan tujuan pelajaran,

membuat rencana belajar bersama siswa, membantu siswa menilai pencapaian dan kemajuannya sendiri.

i. Keterampilan Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran menurut Sanjaya (2011: 43) adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru pada akhir pelajaran berguna untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari serta keterkaitan dengan pengalaman sebelumnya, mengetahui tingkat keberhasilan siswa, serta keberhasilan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Komponen-komponen menutup pelajaran yang dapat dilakukan guru sesuai pendapat Mulyasa (2009: 84) adalah:

- 1) Menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan oleh guru, siswa, siswa atas permintaan guru, atau siswa bersama guru.
- 2) Mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 3) Menyampaikan bahan-bahan pendalaman yang harus dipelajari, dan tugas-tugas yang harus dikerjakan sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari.
- 4) Memberikan post tes baik lisan, tulisan, maupun perbuatan.

Dalam penelitian ini indikator keterampilan guru yang sudah disesuaikan dengan penerapan model PBL dengan media komik meliputi: 1) Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, 2) Melakukan apersepsi, 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 4) Membimbing siswa dalam

pembentukan kelompok, 5) Membimbing siswa mengamati komik, 6) Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya, 7) Membantu siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan, 8) Membantu siswa mempresentasikan hasil karya siswa berupa laporan, 9) Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain, 10) Membantu siswa dalam melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pemecahan masalah, 11) Memberi tindak lanjut.

2.1.3.2 *Aktivitas Siswa*

Aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar pada saat pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Sebagai seorang guru harus memahami karakteristik peserta didiknya. Dengan mengetahui karakteristik dan tahap perkembangan peserta didik, guru dapat mengantisipasi kemungkinan selama proses pembelajaran. Dalam Hidayati, dkk (2008: 1.29) menjelaskan beberapa karakteristik anak usia sekolah dasar. karakteristik anak pada Masa Kelas Tinggi SD (Kelas 4,5, dan 6) yaitu perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, ingin tahu, ingin belajar, dan realistis, timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus, anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Menurut Mulyasa (2013: 45) kunci sukses ketiga yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah aktivitas peserta didik. Dalam rangka mendorong dan mengembangkan aktivitas peserta didik, guru harus mampu mendisiplinkan peserta didik, terutama disiplin diri (*self-discipline*). Guru harus mampu membantu peserta didik mengembangkan pola perilakunya, meningkatkan standar perilakunya, dan melaksanakan aturan sebagai alat untuk menegakkan disiplin dalam setiap aktivitasnya.

Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu:

- a. Aktivitas Visual (*Visual activities*), misalnya membaca, memperlihatkan gambar, demonstrasi, percobaan, dan mengamati pekerjaan orang lain.
- b. Aktivitas Lisan (*Oral activities*) seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. Aktivitas Mendengarkan (*Listening activities*), contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. Aktivitas Menulis (*Writing activities*), seperti menulis cerita, karangan, angket, menyalin.
- e. Aktivitas Menggambar (*Drawing activities*), misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. Aktivitas Matrik (*Motor activities*), yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.

- g. Aktivitas Mental (*Mental activities*), misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. Aktivitas Emosional (*Emotional activities*), misalnya menaruh minat, bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah segala aktivitas belajar yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Indikator aktivitas siswa pada pembelajaran tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan dengan model PBL dengan media komik meliputi : 1) Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, 2) Menanggapi apersepsi, 3) Kemampuan menyimak penyampaian tujuan, 4) Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok, 5) Mengamati komik yang diberikan oleh guru, 6) Aktif dalam diskusi kelompok, 7) Aktif bekerja dalam pemecahan masalah, 8) Membuat suatu karya berupa laporan, 9) Mempresentasikan hasil diskusi, 10) Memberi tanggapan, 11) Membuat rangkuman dan simpulan dari pemecahan masalah, 12) Mengerjakan soal evaluasi

2.1.3.3 Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Rifa'i (2011: 85) yaitu perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan dijelaskan bahwa lulusan harus memiliki kompetensi dalam aspek sikap, keterampilan, maupun pengetahuan. Pengembangan ketiga aspek tersebut dilakukan agar peserta didik memiliki kompetensi sesuai dengan yang ditetapkan

dalam kurikulum. Ketiga ranah tersebut harus dikembangkan secara bersama dan dengan porsi yang seimbang agar sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Bloom (dalam Rifa'i, 2011: 86) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif meliputi kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), penilaian (*evaluation*), dan mencipta (*creating*). Dalam kurikulum 2013, aspek kognitif dimasukkan dalam kompetensi inti 3 (KI 3).

Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang SKL menjelaskan bahwa pengetahuan yang dimiliki siswa SD adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Sedangkan dalam proses memperoleh pengetahuan, siswa harus melakukan aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang tertulis dalam Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses.

Kurikulum 2013 untuk SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013

tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Dalam pembelajaran, materi ajar tidak disampaikan berdasarkan mata pelajaran tertentu, melainkan dalam bentuk tema-tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran. Meskipun penerapan menggunakan pembelajaran tematik terpadu pada akhirnya tetap memperhatikan hasil belajar pada setiap muatan pelajaran. Dalam penelitian ini memfokuskan pada muatan pelajaran IPS. Adapun indikator ranah kognitif dalam pembelajaran IPS pada KD 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dan KD 3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia adalah: (a) Menganalisis aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional; (b) Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi; (c) Memberikan contoh sikap jujur dalam kegiatan ekonomi; (d) Membandingkan aktivitas masyarakat di desa dan kota; (e) Mengemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan; (f) Menunjukkan perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya; (g) Mendeskripsikan kehidupan masyarakat di daerah pesisir; (h) Membandingkan kegiatan masyarakat yang hidup di daerah pantai dengan masyarakat di sekitarnya.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai siswa. Kategori tujuannya berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan siswaan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*) dan karakterisasi. Dalam kurikulum 2013, domain afektif (sikap) dibagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual atau kompetensi inti 1 (KI 1) dan sikap sosial atau kompetensi inti 2 (KI2). Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa ranah sikap diperoleh anak melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Adapun menurut Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang SKL menjelaskan bahwa kualifikasi kemampuan sikap yang harus dimiliki siswa SD adalah memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Indikator ranah afektif dalam pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan dengan menerapkan model PBL (*Problem Based Learning*) dengan media komik adalah:

- (1) Sikap spiritual meliputi: berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, toleransi dalam beribadah, dan perilaku syukur.
- (2) Sikap sosial meliputi : disiplin, gotong royong, teliti, rasa ingin tahu

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik siswa seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*), gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*). Dalam kurikulum 2013, ranah psikomotorik dimasukkan dalam kompetensi inti 4 (KI 4). Berdasarkan Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses dijelaskan bahwa aspek keterampilan diperoleh siswa melalui aktivitas mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan menciptakan. Sedangkan keterampilan yang harus dimiliki siswa SD seperti yang dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 54 Tahun 2013 tentang SKL adalah memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

Indikator ranah psikomotorik/keterampilan dalam pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL (*Problem Based Learning*) dengan media komik diantaranya: merencanakan pemecahan masalah, aktivitas pemecahan masalah, penyusunan laporan, dan pelaporan/presentasi.

2.1.4 Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan upaya penyederhanaan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode tematik integratif dengan pendekatan ilmiah (pendekatan saintifik). Perubahan kurikulum ini diharapkan dapat membantu masyarakat mencapai keunggulan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Ada empat aspek yang harus dipenuhi dalam kurikulum 2013 yaitu aspek religius, sikap, pengetahuan, dan karakter.

Mulyasa (2013: 163) menyatakan ada tiga keunggulan kurikulum 2013 yaitu *pertama*, kurikulum menggunakan pendekatan yang bersifat ilmiah (kontekstual), karena berangkat, berfokus, dan bermuara pada hakekat peserta didik untuk mengembangkan berbagai kompetensi sesuai dengan potensinya masing-masing. *Kedua*, kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan kompetensi boleh jadi mendasari pengembangan kemampuan-kemampuan lain. *Ketiga*, ada bidang-bidang studi atau mata pelajaran tertentu yang dalam pengembangannya lebih tepat menggunakan pendekatan kompetensi, terutama yang berkaitan dengan keterampilan.

Tujuan kurikulum 2013 menurut Mulyasa (2013: 65) adalah menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Dalam hal ini, pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual.

2.1.5 Pendekatan saintifik

2.1.5.1 Pengertian Pendekatan Saintifik

Menurut Hosnan (2014: 34) pendekatan saintifik adalah proses yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data,

menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak tergantung pada informasi searah dari guru.

2.1.5.2 Tujuan Pendekatan Saintifik

Tujuan pendekatan saintifik menurut Hosnan (2014: 36) antara lain.

- a. Untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa
- b. Untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis
- c. Terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan.
- d. Diperoleh hasil belajar yang tinggi
- e. Untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah.
- f. Untuk mengembangkan karakter siswa

2.1.5.3 Langkah - langkah Pendekatan Saintifik

Kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pendekatan Saintifik dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data

atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta.

Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014, proses pembelajaran terdiri dari lima pengalaman belajar pokok yaitu:

a. Mengamati (*observing*)

Kegiatan mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa, sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan mengamati, siswa dapat menemukan fakta bahwa ada hubungan antara objek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan : melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.

b. Menanya (*questioning*)

Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah pertanyaan tidak selalu dalam bentuk kalimat tanya, melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan tanggapan verbal. Pertanyaan guru yang baik dan benar menginspirasi siswa untuk memberikan jawaban yang baik dan benar pula. Dalam kegiatan bertanya, kegiatan yang dapat dilakukan siswa adalah mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang

diamati. (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)

c. Mengumpulkan informasi atau mencoba (*experimenting*)

Kegiatan yang dapat dilakukan adalah melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas, wawancara dengan nara sumber. Kegiatan ini dapat mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

d. Mengasosiasi atau mengolah informasi (*associating*)

Pada tahapan ini, siswa sedapat mungkin dikondisikan belajar secara kolaboratif. Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar. Siswa secara bersama - sama, saling bekerja sama, saling membantu mengerjakan tugas terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan atau eksperimen mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan.

e. Mengkomunikasikan (*communicating*)

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Hasil tugas yang telah dikerjakan bersama-sama dapat disajikan dalam bentuk laporan tertulis dan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk portofolio kelompok dan atau individu, yang sebelumnya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan guru. Pada tahapan ini kendati tugas dikerjakan secara berkelompok, tetapi sebaiknya hasil pencatatan dilakukan oleh masing - masing individu.

Kegiatan mengkomunikasikan ini dapat diberikan klarifikasi oleh guru agar siswa mengetahui secara benar atau ada yang harus diperbaiki. Hal ini dapat diarahkan pada kegiatan konfirmasi sebagaimana pada Standar Proses.

2.1.6 Pembelajaran Tematik Terpadu

2.1.6.1 Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Menurut Rusman (2014: 254) Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Pembelajaran tematik terpadu digunakan sebagai pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan strategi peningkatan efektivitas pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang

mengedepankan pada pengalaman personal melalui observasi, bertanya, mengasosiasi, menyimpulkan, mengkomunikasikan, dan sebagainya. Penilaian ditekankan pada penilaian kemampuan proses, pengetahuan dan sikap, dan kemampuan menilai diri sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan ini memadukan kompetensi keterampilan, sikap dan pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran yang disajikan dalam satu tema. Pendekatan ini dipilih karena pembelajaran dalam suatu tema biasanya dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir dan pengalaman siswa sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

2.1.6.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri atau karakteristik sebagaimana diungkapkan Rusman (2014: 258-259). sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

b. Memberikan pembelajaran langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada

sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antarmata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.1.7 Penilaian Otentik

Penilaian dalam kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Standar penilaian pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar siswa. Penilaian pendidikan sebagai proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian Otentik.

2.1.7.1 Pengertian Penilaian Otentik

Pengertian penilaian otentik menurut Hosnan (2014: 426) adalah proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian yang dilakukan siswa melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan, atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran dan kemampuan (kompetensi) telah dikuasai dan dicapai oleh siswa. Penilaian otentik mengukur apa yang diketahui dan yang dapat dilakukan oleh peserta didik. Pengertian tersebut sesuai dengan pernyataan Kunandar (2014: 35) bahwa penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan kompetensi yang ada dalam kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

2.1.7.2 Tujuan Penilaian Otentik

Tujuan penilaian otentik sesuai Kemendikbud (2013: 3-4) diarahkan pada empat tujuan berikut :

- a. menelusuri apakah proses pembelajaran sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pendidik mengumpulkan informasi sepanjang semester dan tahun pelajaran melalui berbagai bentuk penilaian agar diperoleh gambaran tentang pencapaian kompetensi oleh peserta didik.
- b. mengecek apakah ada kelemahan-kelemahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penilaian ini, pendidik melakukan pengecekan kompetensi apa yang telah kuasai dan yang belum dikuasainya.
- c. mencari dan menemukan penyebab terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam proses pembelajaran. Pendidik harus selalu menganalisis, merefleksikan hasil penilaian, dan mencari hal-hal yang menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif.
- d. menyimpulkan apakah peserta didik sudah atau belum menguasai seluruh kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Kesimpulan sangat penting dilakukan pendidik, khususnya pada saat pendidik diminta melaporkan hasil kemajuan belajar peserta didik kepada orang tua, sekolah, atau pihak lain.

2.1.7.3 Karakteristik Penilaian Otentik

Menurut Kunandar (2014: 38-39) karakteristik penilaian otentik sebagai berikut.

- a. Harus mengukur semua aspek pembelajaran, yaitu aspek kinerja (*performance*) dan hasil atau produk yang dikerjakan siswa,
- b. Dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung,
- c. Menggunakan berbagai cara dan sumber atau data,
- d. Tes hanya salah satu pengumpul data penilaian,

- e. Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa harus mencerminkan bagian-bagian kehidupan siswa yang nyata dalam kehidupan sehari-hari,
- f. Penilaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian siswa, bukan keluasannya (kuantitas).

2.1.7.4 Teknik Penilaian Otentik

Sesuai dengan Kemendikbud tentang Panduan teknis Penerapan Kurikulum 2013 Jenjang SD (2013: 1) berbagai teknik penilaian dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi kemajuan belajar peserta didik yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar, sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai. Penilaian kompetensi dilakukan melalui pengukuran indikator-indikator pada setiap kompetensi dasar yang mencakup ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Teknik penilaian yang digunakan untuk mengukur ranah sikap terdiri atas observasi, penilaian diri, penilaian antarpeserta didik, dan jurnal; pada ranah pengetahuan terdiri atas tes tertulis, lisan, dan penugasan; dan pada ranah keterampilan terdiri atas tes praktik atau penilaian kinerja, proyek, dan portofolio.

- a. Observasi merupakan teknik penilaian yang dilakukan secara berkesinambungan dengan menggunakan indera, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati.
- b. Penilaian diri merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk mengemukakan kelebihan dan kekurangan dirinya dalam konteks pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian diri.

- c. Penilaian antarpeserta didik merupakan teknik penilaian dengan cara meminta peserta didik untuk saling menilai terkait dengan pencapaian kompetensi. Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian antarpeserta didik.
- d. Jurnal merupakan catatan pendidik di dalam dan di luar kelas yang berisi informasi hasil pengamatan tentang kekuatan dan kelemahan peserta didik yang berkaitan dengan sikap dan perilaku.
- e. Instrumen tes tulis berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.
- f. Instrumen tes lisan berupa daftar pertanyaan.
- g. Penugasan berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.
- h. Tes praktik/prilaku adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- i. Proyek adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu.
- j. Portofolio adalah penilaian yang dilakukan dengan cara menilai kumpulan seluruh karya peserta didik dalam bidang tertentu yang bersifat reflektif-integratif untuk mengetahui minat, perkembangan, prestasi, dan/atau kreativitas peserta didik dalam kurun waktu tertentu. Karya tersebut dapat

berbentuk tindakan nyata yang mencerminkan kepedulian peserta didik terhadap lingkungannya.

2.1.7.5 Langkah-langkah Penilaian Otentik

Langkah-langkah penilaian otentik adalah:

a. Mengidentifikasi kompetensi yang akan diukur

Kompetensi yang akan diukur merupakan pernyataan yang harus diketahui dan dapat dilakukan peserta didik. Agar operasional, rumusan indikator harus dapat diobservasi dan diukur. Misalnya; peserta didik mampu melaporkan hasil pengamatan tentang manfaat energi cahaya matahari bagi kehidupan manusia. Jadi indikator yang akan diukur harus ditulis dengan jelas, tegas dan operasional.

b. Memilih tugas otentik

c. Memilih teknik penilaian otentik yang sesuai untuk mengukur kompetensi yang akan dicapai peserta didik.

d. Mengidentifikasi kriteria untuk tugas

e. Kriteria merupakan indikator-indikator dari kinerja yang baik pada suatu tugas. Jika terdapat sejumlah indikator, perlu diperhatikan apakah indikator-indikator tersebut perlu diurutkan (sekuensial).

f. Membuat standar kriteria atau rubrik

Menentukan tingkatan atau level dari setiap kriteria.

Teknik penilaian dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes yaitu menggunakan tes tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa ranah pengetahuan. Teknik nontes yaitu menggunakan observasi untuk mengukur

hasil belajar siswa ranah sikap, dan penilaian kinerja untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah keterampilan.

2.1.8 Hakikat IPS

2.1.8.1 Pengertian IPS

Hidayati (2008:1-7) mendefinisikan bahwa IPS adalah fusi dari disiplin-disiplin Ilmu-ilmu Sosial. Pengertian fusi disini adalah bahwa IPS merupakan bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu.

Definisi IPS menurut *National Council for Social Studies (NCSS)*, mendefinisikan IPS sebagai berikut:

“social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world”.

“Studi sosial merupakan studi terintegrasi ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan terkoordinasi, menggambar studi sistematis atas disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, agama, dan sosiologi, karena semua konten yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu alam. Tujuan utama penelitian sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk kepekaan publik sebagai warga beragam secara budaya, demokrasi masyarakat dunia yang saling bergantung.”

Definisi tersebut terdapat perbedaan yang esensial antara IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) dengan pendidikan IPS sebagai *social studies*. Jika IPS lebih dipusatkan pada pengkajian ilmu murni dari berbagai bidang yang termasuk dalam ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) atau dalam kata lain IPS adalah sebagai wujudnya. Setiap disiplin ilmu yang tergabung dalam ilmu-ilmu sosial berusaha untuk mengembangkan kajiannya sesuai dengan alur keilmuannya dan menumbuhkan “*body of knowledge*”. Sedangkan pendidikan IPS lebih ditekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu social atau lebih kepada penerapannya (*application of knowledge social studies*). Ilmu yang disajikan dalam pendidikan IPS merupakan suatu *Synthetic* antara ilmu-ilmu sosial dengan ilmu pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi dan modifikasi dari hubungan inter disipliner antara disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

2.1.8.2 Tujuan IPS

Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial .

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global

2.1.8.3 Ruang Lingkup IPS

Menurut Taneo (2010:1.36) ruang lingkup IPS tidak hanya membahas pengetahuan sosial, melainkan harus pula membina peserta didik menjadi warga negara dan warga masyarakat agar bertanggung jawab atas kesejahteraan bersama. Dengan demikian pembahasan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan, melainkan perlu memahami nilai-nilai yang perlu dimiliki siswa sebagai warga negara dan warga masyarakat yang baik.

Menurut Gunawan (2013:51) ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

2.1.8.4 IPS di SD

Organisasi materi pendidikan IPS pada tingkat sekolah dasar menggunakan pendekatan secara terpadu/ fusi. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir konkrit. Materi pendidikan IPS yang disajikan pada tingkat sekolah dasar tidak menunjukkan label dari masing-masing disiplin ilmu sosial. Materi disajikan

secara tematik dengan mengambil tema-tema sosial yang terjadi di sekitar siswa. Demikian juga halnya tema-tema sosial yang dikaji berangkat dari fenomena-fenomena serta aktivitas sosial yang terjadi di sekitar siswa. Tema-tema ini kemudian semakin meluas pada lingkungan yang semakin jauh dari lingkaran kehidupan siswa.

Adapun tujuan siswa mempelajari IPS menurut Hidayati (2008:1-12) yaitu:

- a. Agar dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki menjadi lebih bermakna.
- b. Agar dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- c. Agar dapat mempertinggi toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia.

2.1.8.5 Karakteristik Pendidikan IPS SD

Menurut Sadeli (dalam Hidayati, 2008:1.226) bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Berikut ini karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyempaiannya.

a. Materi IPS

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social-budaya). Berikut ini 5 macam sumber materi IPS menurut Hidayati (2008: 1-26) :

- 1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- 2) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

b. Strategi Penyampaian IPS

Menurut Mukminan (dalam Hidayati, 2008:1.27) strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*". Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan

konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.1.9 Model Pembelajaran PBL

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2014: 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Rusman (2014: 136) yaitu: 1) berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu; 2) mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu; 3) dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas; 4) memiliki bagian-bagian model; 5) memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran; 6) membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Pembelajaran Bebas Masalah atau *Problem Based Learning* (PBL).

2.1.9.1 Pengertian Probelem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah menurut Tan (dalam Rusman, 2014: 232) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Hosnan (2014: 298) menjelaskan bahwa PBL adalah pembelajaran yang menggunakan suatu permasalahan nyata (autentik) yang tidak terstruktur (*ill structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun pengetahuan baru.

Menurut Howard dan Barrow (dalam Amir, 2010: 21) *Problem Based Learning* adalah kurikulum dan proses pembelajaran, dalam kurikulum ini dirancang dengan berbagai masalah yang menuntut siswa mendapat pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karier dan kehidupan sehari-hari.

Menurut Made (2013: 91) Strategi belajar berbasis masalah merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain belajar melalui permasalahan-permasalahan. Pengertian ini diperkuat dengan pendapat Siregar dan Nara (2014: 119) yaitu PBL berfokus pada penyajian suatu permasalahan (nyata atau stimulasi) kepada siswa, kemudian siswa diminta mencari pemecahannya melalui serangkaian penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, prinsip yang dipelajarinya dari berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk

mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dimana dalam pembelajaran siswa diberikan suatu permasalahan yang harus dicari pemecahan masalahnya dengan cara kerja tim.

2.1.9.2 Keunggulan PBL

Menurut Ibrahim dan Nur (dalam Cahyo, 2013: 285-286) keunggulan dari PBL antara lain:

- a. Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan, sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
- b. Melibatkan secara aktif memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi.
- c. Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna
- d. Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap bahan yang dipelajari.
- e. Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, menanamkan sikap sosial yang positif di antara siswa.
- f. Pengondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajaran dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan.

2.1.9.3 Masalah dalam PBL

Menurut Amir (2013: 22) masalah yang disajikan dalam PBL adalah masalah yang memiliki konteks dengan dunia nyata. Semakin dekat dengan dunia nyata, akan semakin baik pengaruhnya pada peningkatan kecakapan siswa. Adapun karakteristiknya menurut Tan (dalam Amir, 2013: 22) antara lain:

- a. Masalah digunakan sebagai awal pembelajaran
- b. Biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*)
- c. Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*).
- d. Masalah membuat siswa tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru.

Menurut Rusman (2014: 237) masalah dalam PBL yang diberikan kepada siswa harus dapat membangkitkan pemahaman siswa terhadap masalah, sebuah kesadaran akan adanya keinginan memecahkan masalah, dan adanya keyakinan diri bahwa mereka mampu memecahkan masalah tersebut. Siswa berkerja sama dengan kelompoknya untuk memecahkan masalah dengan kemampuan yang mereka miliki dan mencari atau mengumpulkan informasi-informasi yang sesuai untuk memecahkan masalah tersebut. Disini tugas guru adalah sebagai fasilitator untuk mengarahkan siswa mencari dan menemukan solusi.

2.1.9.4 Karakteristik PBL

Beberapa karakteristik dari PBL menurut Rusman (2014:232) adalah:

- a. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.

- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.
- d. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM.
- e. Belajar adalah kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.
- f. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

2.1.9.5 Langkah-langkah PBL

Berikut adalah langkah-langkah model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran (Huda, 2013:271) :

- a. Siswa disajikan suatu masalah.
Tahap ini untuk memfokuskan peserta didik mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran.
- b. Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial PBL dalam suatu kelompok kecil.
Pada tahap ini peserta didik melakukan pembelajaran mandiri. Peserta didik mencari berbagai sumber yang dapat memperjelas isu yang diinvestigasi.
- c. Siswa terlibat dalam suatu independensi untuk menyelesaikan masalah diluar bimbingan guru.

Agar peserta didik mencari informasi dan mengembangkan permasalahan yang relevan dengan permasalahan yang telah didiskusikan kemudian informasi

dikumpulkan dengan tujuan dipresentasikan di kelas dan informasi tersebut harus relevan dan dapat dipahami.

- d. Siswa saling bertukar informasi atas masalah tertentu.

Setelah mendapatkan pendalaman materi dalam langkah awal pembelajaran mandiri, selanjutnya peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengklarifikasi capaiannya dan merumuskan solusi dari permasalahan kelompok.

- e. Siswa menyajikan solusi atas masalah.

Setelah melakukan diskusi dan bertukar informasi peserta didik menyajikan solusi atas masalah yang mereka selesaikan.

- f. Siswa mereview apa yang mereka pelajari.

Semua yang berpartisipasi dalam review pribadi, review berpasangan, dan review berdasarkan bimbingan guru sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Amir (2013: 24) menjelaskan bahwa proses PBL dapat dijalankan apabila pengajar telah siap dengan perangkat pembelajaran dan siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil. Berikut tujuh langkah PBL :

- a. Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas.

Setiap anggota memahami berbagai istilah dan konsep yang ada dalam masalah. Langkah pertama ini adalah tahap dimana siswa memiliki cara pandang yang sama atas istilah dan konsep yang ada dalam masalah.

b. Merumuskan masalah.

Dalam masalah, terdapat fenomena-fenomena yang menuntut penjelasan dan korelasi atau hubungan. Tahap ini berisi penjelasan hubungan yang terjadi pada fenomena-fenomena dalam masalah dan penjelasan antara sub-submasalah.

c. Menganalisis masalah.

Terjadinya diskusi yang membahas informasi faktual dan informasi yang ada dalam pikiran anggota. Anggota kelompok mendapatkan kesempatan melatih bagaimana menjelaskan, melihat alternatif, atau hipotesis yang terkait dengan masalah.

d. Menata gagasan dan secara sistematis menganalisisnya.

Bagian yang sudah dianalisis kemudian dilihat keterkaitannya satu sama lain, dikelompokkan; mana yang saling menunjang, mana yang bertentangan, dan sebagainya. Analisis adalah upaya memilah sesuatu menjadi bagian-bagian yang membentuknya.

e. Memformulasikan tujuan pembelajaran.

Kelompok merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dikaitkan dengan analisis masalah yang dibuat. Tujuan ini merupakan gagasan yang akan dibuat di laporan. Tujuan ini dapat dijadikan dasar bagi penugasan setiap anggota kelompok.

f. Mencari informasi tambahan dari sumber yang lain.

Setiap anggota harus mampu belajar sendiri dengan efektif untuk tahapan ini, agar mendapatkan informasi yang relevan. Keaktifan anggota dapat dilihat dari laporan individu yang dibuat sesuai penugasan individu.

g. Mensintesa dan menguji informasi baru serta membuat laporan diskusi.

Kelompok membuat sintesis; menggabungkan dan mengkombinasikan hal-hal yang relevan. Kemudian, kelompok membuat laporan diskusi yang sudah ditinjau ulang informasi informasi didalamnya.

Menurut Rusman (2014: 243) langkah-langkah PBL adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah PBL

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing pengalaman individual/kelompok	Membantu siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu siswa untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

Berdasarkan pendapat ahli mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *Problem Based Learning* tersebut, maka penelitian ini menggunakan langkah-langkah PBL menurut Rusman (2014: 243).

2.1.10 Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media, selain digunakan untuk mengantarkan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. (Uno, 2009: 114).

Menurut Hamdani (2011: 243) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Menurut Sanjaya (2011: 169-172) secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk :

a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan mana kala diperlukan untuk pembelajaran.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu, media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang.

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Sanjaya (2011: 173-174) mengungkapkan agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya :

- a. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak semata-mata digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki kekhasan dan kekompleksan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memerhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
- d. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. Media yang memerlukan peralatan mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memerhatikan efektivitas penggunaannya.

- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikannya.

Berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan penggunaan media pembelajaran tersebut, penelitian ini menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Hasil refleksi awal ditemukan bahwa siswa kelas VB SD Labschool Unnes gemar membaca komik dengan alasan gambar dan alur cerita dalam komik itu menghibur. Sehingga peneliti memilih media komik sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Komik yang disusun tidak hanya bersifat menghibur, akan tetapi isi komik berupa materi-materi pembelajaran. Sehingga siswa termotivasi untuk membaca materi yang akan dipelajari melalui komik tersebut.

Media komik merupakan salah satu jenis media grafis. Menurut pendapat Sudjana dan Rifai (2013: 68) media grafis sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata, dan gambar-gambar. Media grafis menurut Daryanto (2013: 19) adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Unsur-unsur media grafis terdiri dari titik, garis,

bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Jenis-jenis media grafis menurut Sudjana dan Rifai (2013: 27) terdiri atas (1) bagan, (2) diagram, (3) grafik, (4) poster, (5) kartun, (6) komik.

Menurut Sudjana dan Rifai (2013: 69) komik adalah bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat yang dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik dirancang dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dan perwatakan orangnya yang realistis menarik siswa untuk membaca. Komik sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Kadang peserta didik merasa kurang termotivasi dalam belajar atau dalam memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran, karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah, tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya. Hal ini komik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dapat mendukung tercapainya tujuan belajar yang efektif.

Sebagai suatu media pembelajaran, komik memiliki beberapa keunggulan. Menurut pendapat Smith (dalam Putri, 2014: 65-66), diketahui bahwa komik memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Melalui kombinasi teks dan ilustrasi, komik merupakan media yang tepat bagi siswa dengan karakter belajar visual yang baik dan memiliki kemampuan fokus rendah.

- b. Mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (rote learning).
- c. Penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap suatu literatur dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya.
- d. Mengarahkan siswa untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada didalam komik.

Kelebihan komik yang lainya menurut Susilana dan Riyana (2009:188) adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk membacanya hingga selesai. Hal ini yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Secara nyata siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.11 Teori yang Mendasari Model PBL (*Problem Based Learning*) dengan Media Komik

Dalam merancang pembelajaran, seorang guru harus menguasai sejumlah teori tentang belajar. Penguasaan teori itu dimaksudkan agar guru mampu mempertanggungjawabkan secara ilmiah perilakunya dalam mengajar, dan apa yang akan diajarkannya pada siswa. Dalam penelitian ini teori yang mendukung model PBL dengan media komik adalah:

2.1.11.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme menurut Cahyo (2013: 33) adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan adalah buatan kita sendiri. Lorschach dan Tobin (dalam Siregar dan Nara, 2014: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan ada dalam diri seseorang yang mengetahui, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang kepada yang lain. Pengetahuan merupakan suatu proses yang berkembang secara terus menerus yang harus diinterpretasikan sendiri oleh setiap individu. Keaktifan seseorang sangat mempengaruhi dalam perkembangan pengetahuannya. Jadi peserta didik harus aktif untuk mendapatkan pengetahuan. Peran guru dalam pembelajaran hanyalah sebagai fasilitator yang menyediakan stimulus baik berupa strategi pembelajaran, bimbingan, dan bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan belajar, atau menyediakan media dan materi pembelajaran agar peserta didik itu merasa termotivasi dan tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna, hingga akhirnya peserta didik tersebut mampu mengonstruksi sendiri pengetahuannya.

2.1.11.2 Teori Belajar Bermakna

Menurut Rusman (2014:244) belajar bermakna merupakan proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar. Kebermaknaan timbul dari proses belajar yang berkaitan dengan struktur kognitif siswa serta melalui pengalaman siswa, bukan melalui menghafal. Kaitan teori ini dengan PBL yaitu sama-sama mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

2.1.11.3 *Teori Belajar Vigotsky*

Rusman (2014: 244) mengemukakan bahwa perkembangan intelektual terjadi saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dimunculkan. Kaitan dengan PBL adalah dalam hal mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa melalui kegiatan belajar dalam interaksi sosial dengan teman lain.

2.1.11.4 *Teori belajar Jerome S. Bruner*

Rusman (2014: 244) menyatakan bahwa siswa menemukan kembali, bukan menemukan yang sama sekali benar-benar baru. Siswa berusaha sendiri mencari pemecahan masalah dengan didukung oleh pengetahuan yang dimilikinya akan menghasilkan pengetahuan yang bermakna.

2.1.12 Penerapan Model PBL dengan Media Komik

Berdasarkan teori-teori belajar tersebut, pembelajaran yang menerapkan model PBL dengan media komik ini peneliti kembangkan agar mampu membantu siswa dalam memahami materi-materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Menurut teori konstruktivisme, siswa harus aktif dalam mencari pengetahuan. Dengan menggunakan model PBL dan media komik, guru akan menjadi fasilitator siswa untuk dapat membangun sendiri pengetahuan siswa tentang materi yang diajarkan oleh guru, baik secara individu maupun berkelompok. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan siswa akan lebih bermakna.

Komponen-komponen dalam model pembelajaran adalah :

2.1.12.1 Sintaks Model PBL

- a. Membuka pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa (Orientasi pada masalah)
- c. Memberikan apersepsi. (Orientasi pada masalah)
- d. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. (Mengorganisasikan siswa untuk belajar)
- e. Mengamati komik yang diberikan guru (*mengamati*)
- f. Membagikan LKK dan menjelaskan petunjuk pengerjaannya.
- g. Membimbing siswa untuk mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (membimbing pengalaman individual/kelompok)
- h. Membuat suatu karya berupa laporan (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)
- i. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok. (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya)
- j. Memberi penguatan.
- k. Memberikan penghargaan kepada kelompok.
- l. Melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)
- m. Mengerjakan soal evaluasi.
- n. Memberikan tindak lanjut

2.1.12.2 Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model PBL ini adalah hubungan peranan guru dan siswa. Hubungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model PBL dengan media komik

No.	Penerapan model PBL dengan media komik	Penerapan model PBL dengan media komik	
		Kegiatan guru	Aktivitas siswa
1.	Pengondisian kelas	Guru mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran	Siswa mempersiapkan diri untuk mengikuti pembelajaran
2.	Memberikan apersepsi	Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang akan dibahas	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru
3.	Menjelaskan tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
4.	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok	Guru membagi kelas menjadi 6 kelompok	Siswa membentuk kelompok
5.	Mengamati komik	Guru membagikan komik kepada siswa	Siswa mengamati komik (mengamati)
6.	Tanya jawab mengenai komik	Guru memberikan pertanyaan mengenai komik	Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan bertanya kepada guru
7.	Membagikan LKK dan menjelaskan petunjuk pengerjaannya.	Guru membagikan LKK dan menjelaskan petunjuk pengerjaannya	Siswa membaca LKK dan mendengarkan penjelasan dari guru (<i>mengamati</i>)
8.	Membimbing siswa untuk mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah	Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah	Siswa mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah (<i>menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi</i>)
9.	Membuat suatu karya berupa laporan	Guru membimbing siswa membuat laporan	Siswa membuat laporan (<i>mengasosiasikan</i>)
10.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok	Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok (<i>mengkomunikasi</i>)
11.	Menanggapi laporan hasil diskusi kelompok	Guru meminta siswa untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok yang sudah dipresentasikan temanya	Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (<i>menanya, mengasosiasi</i>)
12.	Memberikan penguatan	Guru memberi penguatan terhadap hasil diskusi	Siswa menerima penguatan dari guru
12.	Melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran	Guru membimbing siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran	siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran
13.	Mengerjakan soal evaluasi.	Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan soal evaluasi	Siswa mengerjakan soal evaluasi
14.	Memberikan tindak lanjut	Guru memberi tindak lanjut	Siswa memperhatikan tindak lanjut yang diberikan oleh guru

2.1.12.3 Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi berkaitan dengan bagaimana cara guru memperhatikan dan memperlakukan siswa, serta merespon stimulus yang berasal dari siswa seperti pertanyaan, jawaban, tanggapan dan aktivitas lainnya. Beberapa perilaku guru yang diharapkan tergambar dalam pelaksanaan sintkas Model PBL dengan media komik adalah sebagai berikut.

- a. Pengkondisian kelas.
- b. Siswa menanggapi apersepsi. (Orientasi pada masalah)
- c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran (Orientasi pada masalah)
- d. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
(Mengorganisasikan siswa untuk belajar)
- e. Siswa mengamati komik yang diberikan guru (*mengamati*)
- f. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati (*menanya*)
- g. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.
- h. Siswa mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (membimbing pengalaman individual/kelompok)
(*menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi*)
- i. Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (*mengasosiasi*)
- j. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya. (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (*mengkomunikasikan*)

- k. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya.
(*menanya, mengasosiasi*)
- l. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.
- m. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran
(menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) (*mengasosiasi*)
- n. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- o. Siswa menerima tindak lanjut berupa saran dan motivasi agar siswa giat belajar.

2.1.12.4 Sistem Pendukung

Untuk menunjang kelancaran pelaksanaan model pembelajaran ini diperlukan perangkat pendukung yang terdiri dari : a) rencana pembelajaran yang disusun dengan menggunakan langkah-langkah model PBL dengan media komik, b) Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang memuat masalah-masalah IPS, c) media komik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, d) asesmen pembelajaran, lengkap dengan penskoran/rubrik penilaian.

2.1.12.5 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak instruksional atau pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan mengarahkan para siswa pada tujuan yang diharapkan. Dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung siswa tanpa pengarahan langsung dari guru. Dampak instruksional dalam penelitian ini adalah meningkatnya kualitas pembelajaran IPS. Sedangkan dampak

pengiring yang ditimbulkan adalah membentuk sikap disiplin, gotong royong, teliti, rasa ingin tahu.

2.1.12.6 Keunggulan Model Problem Based Learning

Menurut Hamruni (2011: 114) keunggulan dalam penggunaan model PBL adalah :

- a. Merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran
- b. Menantang kemampuan siswa serta memberikan pengetahuan baru bagi siswa
- c. Meningkatkan aktivitas belajar siswa
- d. Membantu siswa mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata
- e. Membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggungjawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan

2.1.12.7 Kelemahan Model Problem Based Learning

Menurut Hamruni (2011:115) kelemahan yang dimiliki model PBL yaitu :

- a. Ketika siswa tidak memiliki minat atau kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit dipecahkan, mereka merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan pembelajaran membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

2.1.12.8 Upaya untuk Mengatasi Kelemahan Model PBL

Hal yang perlu diperhatikan untuk mengatasi kekurangan model PBL adalah:

- a. Guru harus memberikan motivasi agar siswa memiliki minat untuk memecahkan masalah.
- b. Guru harus membuat perencanaan sebelum melakukan pembelajaran.
- c. Guru hendaknya membimbing siswa dalam kegiatan pemecahan masalah.

Komponen-komponen model tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran IPS memiliki hubungan positif terhadap penerapan model PBL dengan media komik. Semakin baik penerapan model PBL dengan media komik maka kualitas pembelajaran IPS juga akan semakin baik. Melalui model PBL dengan media komik, keterampilan guru akan meningkat karena akan diterapkan pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media komik dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga guru dapat menciptakan kondisi yang kondusif dalam pembelajaran. Penerapan model PBL dengan media komik dalam pembelajaran IPS, bukan hanya meningkatkan nilai pengetahuan siswa saja, tetapi juga sikap dan keterampilan siswa.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai penguat temuan-temuan terdahulu.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap model PBL dengan Media Komik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun hasil penelitian tersebut diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari pada tahun 2013 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Problem Based Learning di SD”. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan: a) Perencanaan pada siklus I pertemuan I dengan persentase 67,86%, pertemuan II dengan persentase 82, 14%, dan siklus II dengan persentase 96,43%. b) Pelaksanaan pada siklus I pertemuan I dari guru adalah 69,11%, pertemuan II adalah 79,41% dan siklus II adalah 82,35%. Implementasi dari siswa pada siklus I pertemuan I adalah 61,76%, pertemuan II adalah 75% dan siklus II adalah 89,71%. c) Hasil penilaian pembelajaran pada siklus I pertemuan I adalah 68,26%, pertemuan II adalah 70,71% dan siklus II adalah 85,32%. Kesimpulannya, metode Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa; baik nilai dan minat belajar IPS siswa kelas IV di SD Negeri 11 Bukit Apit Puhun Kota Bukittinggi. (<http://ejournal.unp.ac.id/>)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khairat pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial pada Pelajaran IPS melalui Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa di kelas IV SD Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa melalui implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pelajaran IPS di kelas IV SD SD Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor Kota Medan T.P. 2012/2013. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor T.p. 2012/2013 sebanyak satu kelas yang berjumlah 30 orang siswa. Objek penelitian tindakan kelas ini

adalah peningkatan keterampilan sosial siswa pada pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas IV Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor T.P. 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan dalam kelas meliputi kegiatan pelaksanaan tindakan kelas (PTK) berupa kegiatan refleksi awal dan melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus dilakukan dengan 2 kali pertemuan dan pada setiap akhir siklus dilakukan observasi untuk mengetahui hasil peningkatan keterampilan sosial siswa. Hasil penelitian dapat dikemukakan bahwa kategori persentase keterampilan sosial siswa hasil observasi siklus I pertemuan I termasuk kategori rendah yaitu sebesar 46,67%, siklus I pertemuan II termasuk kategori tinggi yaitu sebesar 33,33%, siklus siklus II pertemuan I termasuk kategori tinggi yaitu sebesar 53,33%, dan siklus II pertemuan II termasuk kategori sangat tinggi yaitu sebesar 90,00%. Dengan demikian dapat dikemukakan kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Medan Johor Kota Medan T.P. 2012/2013. (www.jurnal.unimed.ac.id)

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses

dan hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Mudal dengan menerapkan model PBL. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Mudal yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Mudal ditunjukkan dengan data skor perolehan penerapan langkah PBL yaitu 18 pada siklus I, 22 pada siklus II, dan 27 pada siklus III . Persentase penggunaan keterampilan proses IPA oleh siswa juga meningkat setiap siklusnya, siswa yang sudah menguasai ketrampilan prosesnya 46,71 % pada siklus I, 76,19 % pada siklus II, dan 92,06 % pada siklus III. Hasil belajar siswa, setiap siklusnya mengalami peningkatan yaitu 38,09% pada siklus I, 47,62% pada siklus II, dan 73,02% pada siklus III.

(<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/issue/view/47>)

4. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Problem Based Learning* (PBL)”. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Wanarejan tahun 2010/2011 masih rendah karena penyampaian materi didominasi metode ceramah, guru kurang mengaitkan penyampaian materi dengan permasalahan nyata, siswa kurang aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas IV serta performansi guru pada materi pecahan melalui model PBL di SD Negeri 01 Wanarejan

Pemalang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (tes formatif) dan non tes (observasi dan dokumentasi). Hasil penelitian pada siklus I, nilai rata-rata mencapai 68,14 dan persentase tuntas belajar klasikal 70,59%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 84,31 dan persentase tuntas belajar klasikal menjadi 92,16%. Rata-rata kehadiran siswa pada siklus I 97,39% dan siklus II tetap 97,39%. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran siklus I 66,28% (tinggi) dan meningkat pada siklus II menjadi 76,50% (sangat tinggi). Nilai performansi guru pada siklus I 82,25 (AB) dan meningkat pada siklus II menjadi 93,58 (A). Dapat disimpulkan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa serta performansi guru dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 01 Wanarejan Pemalang. (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>)

5. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah-Masalah Sosial”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep masalah-masalah sosial melalui penerapan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas IV SDN Paulan Tahun Pelajaran 2012/2013. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data

menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep masalah-masalah sosial pada siswa kelas IV SDN Paulan Tahun Ajaran 2012/2013. (www.jurnal.fkip.uns.ac.id)

6. Penelitian yang dilakukan oleh Gunantara pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Subjek pada penelitian ini berjumlah 28 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang kemampuan pemecahan masalah matematika dengan metode observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 16,42% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika. (www.ejournal.undiksha.ac.id)
7. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari pada tahun 2013 dengan judul “Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan”. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri

dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN I Mendak yang berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari empat komponen yaitu pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Nilai rata-rata keterampilan menulis karangan sebelum tindakan hanya sebesar 67,5, pada siklus I menjadi 71,17, dan pada siklus II semakin meningkat menjadi 84,22. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (≥ 75) hanya sebanyak 7 siswa (38,89%), pada siklus I meningkat menjadi 9 siswa (50%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 15 siswa (83,33%). Simpulan penelitian ini adalah penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan. (download.portalgaruda.org)

8. Penelitian yang dilakukan oleh Huang pada tahun 2012 dengan judul "*Applying Problem-based Learning (PBL) in University English Translation Classes*" menunjukkan bahwa bahwa PBL secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan efektif meningkatkan keterampilan siswa. (www.jimsjournal.org)
9. Penelitian yang dilakukan oleh Temel pada tahun 2014 dengan judul "*The Effects of Problem Based Learning on Pre-servis Teachers Critical Thinking Dispositions and Perceptions of Problem Solving Ability*" menunjukkan bahwa . PBL lebih berpengaruh dalam meningkatkan persepsi pemecahan masalah pada

kemampuan guru pra-layanan daripada metode pengajaran tradisional.
(<http://www.sajournalofeducation.co.za>)

10. Penelitian yang dilakukan oleh Etherington pada tahun 2011 dengan judul “*Investigative Primary Science: A Problem-based Learning Approach*” menunjukkan bahwa PBL memiliki dampak positif pada motivasi guru pra-layanan untuk mengajarkan ide-ide ilmu dalam konteks dunia nyata
(<http://ro.ecu.edu.au/ajte/vol36/iss9/4>)

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model PBL dengan media komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tersebut dapat digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut adalah:

1. Menggunakan kurikulum 2013, dimana dalam pembelajaran menggunakan metode tematik integratif dengan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik.
2. Setiap satu siklus dilakukan 1 pembelajaran dengan waktu 6 x 35 menit.
3. Menggunakan penilaian otentik.
4. Tidak hanya mengkaji hasil belajar ranah kognitif saja, namun juga ranah afektif dan psikomotorik.
5. Sintak pembelajaran terdapat langkah-langkah guru dan siswa bertanya jawab mengenai komik untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mengamati komik.

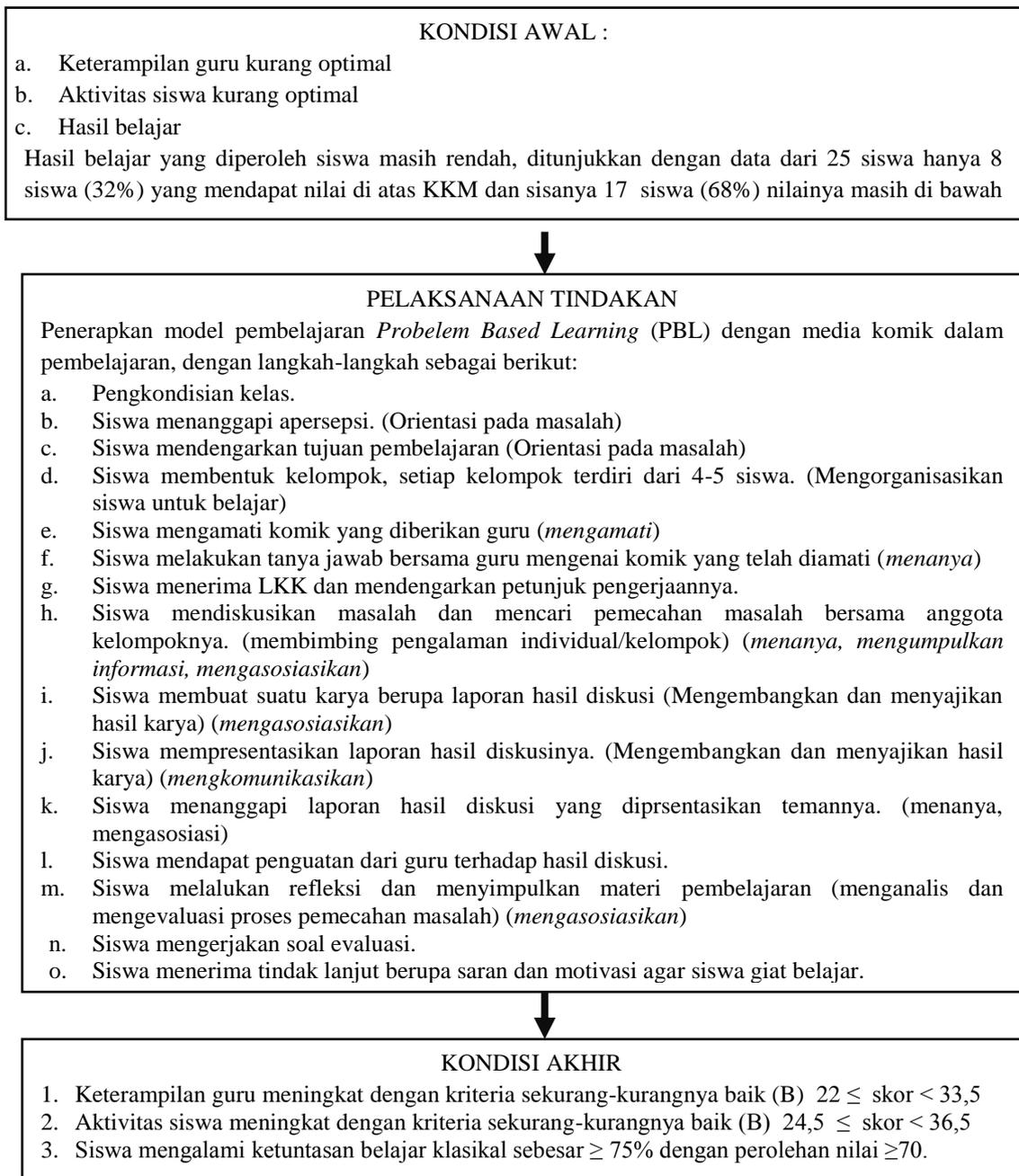
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Kondisi awal pembelajaran di kelas VB SD Labschool Unnes sebelum menerapkan model PBL dengan media komik yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa belum nampak secara optimal, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa juga belum optimal.

Penelitian ini menerapkan model PBL dengan media komik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keterampilan guru dan aktivitas siswa dapat meningkat karena diterapkan pembelajaran yang bervariasi, yaitu 1) Pengkondisian kelas, 2) Siswa menanggapi apersepsi, 3) Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran, 4) Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa, 5) Siswa mengamati komik yang diberikan guru, 6) Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati, 7) Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya, 8) Siswa mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya, 9) Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi, 10) Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya, 11) Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya, 12) Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi, 13) Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran, 14) Siswa mengerjakan soal evaluasi, 15) Siswa menerima tindak lanjut berupa saran dan motivasi agar siswa giat belajar.

Tindakan penelitian dengan penerapan model PBL dengan media komik dalam pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan, dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris, maka dirumuskan kerangka berpikir sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berfikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu “Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Kelas VB SD Labschool Unnes”. Hipotesis tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan keterampilan guru kelas VB SD Labschool Unnes pada muatan pelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.
- b. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan aktivitas siswa VB SD Labschool Unnes pada muatan pelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.
- c. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Labschool Unnes pada muatan pelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB sebanyak 25 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Labschool Unnes.

3.2 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah:

3.2.1 Variabel Masalah

3.2.1.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru pada pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan. Keterampilan guru pada penelitian ini adalah keterampilan yang harus dimiliki guru selama kegiatan pembelajaran tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui penerapan model PBL dengan media komik, yang indikatornya meliputi: 1) Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, 2) Melakukan apersepsi, 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 4) Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok, 5) Membimbing siswa mengamati komik, 6) Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya, 7) Membantu siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan, 8) Membantu siswa mempresentasikan hasil karya siswa berupa laporan, 9) Membimbing siswa untuk

menanggapi hasil presentasi kelompok lain, 10) Membantu siswa dalam melakukan pemecahan masalah, 11) Memberi tindak lanjut.

3.2.1.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan kelas VB SD Labschool Unnes. Aktivitas siswa pada penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam pembelajaran tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui penerapan model PBL dengan media komik yang indikatornya meliputi: 1) Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, 2) Menanggapi apersepsi, 3) Kemampuan menyimak penyampaian tujuan, 4) Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok, 5) Mengamati komik yang diberikan oleh guru, 6) Aktif dalam diskusi kelompok, 7) Aktif bekerja dalam pemecahan masalah, 8) Membuat suatu karya berupa laporan, 9) Mempresentasikan hasil diskusi, 10) Memberi tanggapan, 11) Membuat rangkuman dan simpulan dari pemecahan masalah, 12) Mengerjakan soal evaluasi

3.2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan kelas VB SD Labaschool Unnes. Hasil belajar IPS melalui penerapan model PBL dengan media komik terdiri atas hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini adalah: 1) Menganalisis aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional; 2) Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi; 3) Memberikan contoh sikap jujur dalam kegiatan ekonomi; 4)

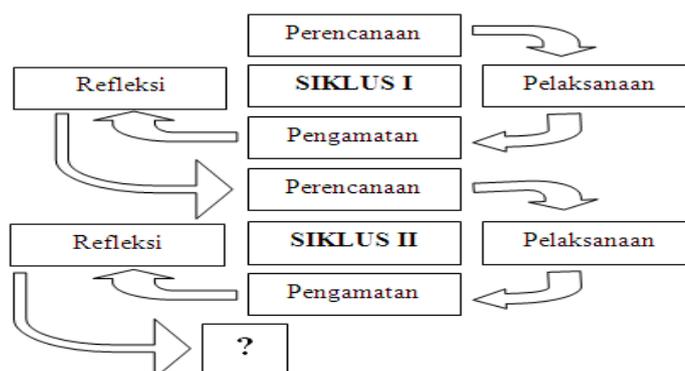
Membandingkan aktivitas masyarakat di desa dan kota; 5) Mengemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan; 6) Menunjukkan perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya; 7) Mendeskripsikan kehidupan masyarakat di daerah pesisir; 8) Membandingkan kegiatan masyarakat yang hidup di daerah pantai dengan masyarakat di sekitarnya.

3.2.2 Variabel Tindakan

Variabel tindakan pada penelitian ini adalah penerapan model PBL dengan media komik pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan kelas VB SD Labschool Unnes.

3.3 PROSEDUR/ LANGKAH-LANGKAH PTK

Arikunto (2009:3) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Secara garis besar ada empat tahapan dalam model penelitian tindakan yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; 4) refleksi, dalam (Arikunto, 2009:16). Adapun model dan penjelasan untuk masing – masing tahap adalah sebagai berikut:



Penjelasan untuk tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

3.3.1 **Perencanaan**

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaboratif. (Arikunto, 2010:17)

Dalam tahapan perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut :

- a. Menelaah materi pembelajaran IPS kelas V tema Organ Tubuh Manusia dan yang akan dilakukan tindakan penelitian dengan menelaah indikator-indikator pelajaran.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator yang telah ditetapkan.
- c. Menyiapkan media yang digunakan dalam penelitian.
- d. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian
- e. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa post test dan lembar kerja kelompok

3.3.2 **Pelaksanaan Tindakan**

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ke-2 ini pelaksana harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat. (Arikunto, 2010:18)

Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model PBL dengan media komik. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus dilakukan satu tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran. Setiap siklus waktunya yaitu 1 x pembelajaran, dimana setiap pembelajaran menerapkan model PBL dengan media komik. Adapun langkah-langkah pembelajaran baik siklus III pertemuan I maupun pertemuan II terlampir

3.3.3 Observasi (Pengamatan)

Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. (Arikunto, 2010:18)

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati tingkah laku siswa dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan yang menerapkan model PBL dengan media komik. Observasi juga dilakukan terhadap guru yang menerapkan model PBL dengan media komik.

3.3.4 Refleksi

Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Istilah *refleksi* berasal dari kata bahasa Inggris *reflection*, yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia *pemantulan*. Kegiatan refleksi ini sangat

tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.(Arikunto, 2010:19)

Setelah mengkaji hasil belajar pada muata pelajaran IPS siswa dan hasil pengamatan aktivitas guru, serta melihat ketercapaian indikator kinerja maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus dua agar pelaksanaannya lebih efektif. Peneliti juga melihat apakah indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya telah tercapai. Bila belum tercapai maka peneliti melanjutkan siklus berikut sampai mencapai indikator kinerja.

3.4 SIKLUS PENELITIAN

3.4.1 Siklus Pertama

3.4.1.1 Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Tema	: Organ Tubuh Manusia dan Hewan	
Subtema	: Organ Tubuh Manusia dan Hewan	
Pembelajaran ke-	: 6	
Muatan pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda- benda di alam sekitar. 2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia. 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan	3.2.1 Mengidentifikasi anggota tubuh hewan dan fungsinya dari bacaan yang dibaca. 3.2.2 Menggolongkan hewan yang termasuk carnivora, herbivora dan omnivore dari teks yang dibaca 4.2.1 Menuliskan dengan memberi contoh hewan-hewan yang termasuk karnivora, herbivora, dan

	<p>tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.2 Menyampaikan teks proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>	omnivora.
PPKn	<p>1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa</p> <p>2.4 Menunjukkan perilaku cinta tanah air Indonesia dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p> <p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.</p>	<p>3.6.1 Mendeskripsikan kebutuhan dasar manusia dan cara pemenuhannya</p> <p>4.6.1 Mengidentifikasi kebutuhan manusia dan cara pemenuhannya dan menyusun hasilnya dalam bentuk laporan tertulis</p>
IPS	<p>1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi, dan politik.</p> <p>3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia</p>	<p>3.1.1 Menganalisis aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.</p> <p>3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi</p> <p>3.1.3 Memberikan contoh sikap jujur dalam kegiatan ekonomi</p> <p>4.1.1 Membuat laporan tentang aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.</p>

		4.1.2 Mempresentasikan laporan hasil pemecahan masalah mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.
SBdP	<p>1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab dan kepedulian terhadap alam sekitar melalui berkarya seni.</p> <p>3.2 Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.</p> <p>4.1 Menyanyikan secara berkelompok lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai dengan asal daerahnya.</p>	<p>3.2.1 Mendeskripsikan harmonisasi musik pada lagu yang dinyanyikan.</p> <p>4.5.1 Mempertunjukkan lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai asal daerahnya secara berkelompok</p>

- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran
- c. Menyiapkan lembar kerja kelompok
- d. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian

3.4.1.2 Pelaksanaan tindakan

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Mengkondisikan siswa secara fisik dan psikis.
- 2) Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- 3) Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.
- 4) Guru memberi motivasi agar siswa mengikuti pembelajaran aktif
- 5) Menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan guru bertanya kepada siswa :
 - (a) Adhis, apa pekerjaan orang tuamu?

- (b) Nadja, apa pekerjaan orang tuamu?
 - (c) Afrizal coba jelaskan untuk apa ayahmu bekerja?
 - (d) Siapa yang dapat mendefinisikan kegiatan ekonomi?
- 6) Menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

b. Kegiatan inti

- 7) Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 8) Siswa mengamati komik “Kegiatan Ekonomi”. (mengamati)
- 9) Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik “kegiatan ekonomi” (*menanya*)
- 10) Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.
- 11) Siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (mengumpulkan informasi, mengasosiasi, menanya)
- 12) Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi. (mengasosiasi)
- 13) Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya (mengkomunikasikan)
- 14) Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (menanya, mengasosiasi)
- 15) Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.

c. Kegiatan Penutup

- 16) Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran.
- 17) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- 18) Siswa menerima tindak lanjut
- 19) siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3.4.1.3 Observasi

- a. Mengamati keterampilan guru pada pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru.
- b. Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa.
- c. Mengamati ketercapaian sikap siswa melalui rubrik penilaian sikap.
- d. Mengamati kinerja siswa selama pemecahan masalah melalui rubrik penilaian keterampilan (kinerja).
- e. Mencatat temuan-temuan selama pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar observasi melalui catatan lapangan.

3.4.1.4 Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I.
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus I.
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus I.
- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran untuk siklus selanjutnya

3.4.2 Siklus Kedua

3.4.2.1 Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Tema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan		
Subtema : Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan		
Pembelajaran ke- : 4		
Muatan pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	<p>1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.</p> <p>2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.</p> <p>3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.2 Menyampaikan teks proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya</p> <p>3.2.2 Mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan.</p> <p>4.2.1 Menuliskan hasil praktik fotosintesa.</p>
PPKn	<p>1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa</p> <p>2.4 Menunjukkan perilaku cinta tanah air Indonesia dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p> <p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <p>4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.</p>	<p>3.6.1 Memberi contoh sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup</p> <p>4.6.1 Menceritakan contoh sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan.</p>

IPS	<p>1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi, dan politik.</p> <p>3.3. Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia</p> <p>4.3 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.</p>	<p>3.3.1 Membandingkan aktivitas masyarakat di desa dan kota</p> <p>3.3.2 Mengemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan</p> <p>4.3.1 Membuat laporan tentang perbedaan aktivitas manusia di desa dan dikota.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pemecahan masalah mengenai perbedaan aktivitas manusia di desa dan di kota</p>
Matematika	<p>1.1 Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2.3 Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.</p> <p>3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola</p> <p>4.12 Menemukan luas permukaan dan volume dari heksahedron dan prisma segi banyak</p>	<p>3.3.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus luas permukaan dan volume heksahedron dan prisma segi banyak.</p> <p>4.12.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus luas permukaan dan volume heksahedron dan prisma segi banyak.</p>

- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran
- c. Menyiapkan lembar kerja kelompok
- d. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian

3.4.2.2 Pelaksanaan tindakan

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Mengkondisikan siswa secara fisik dan psikis.
- 2) Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- 3) Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.

- 4) Guru memberi motivasi berupa pemberian reward bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif
- 5) Menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan guru bertanya kepada siswa :
 - (a) Siapa yang sudah pernah liburan ke desa? Coba ceritakan!
 - (b) Siapa yang rumahnya di daerah industri? Coba ceritakan!
- 6) Menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

b. Kegiatan inti

- 7) Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 8) Siswa mengamati komik “Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan “. (mengamati)
- 9) Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati. (menanya)
- 10) Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.
- 11) Siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (mengumpulkan informasi, mengasosiasi, menanya)
- 12) Siswa membuat suatu karya yaitu laporan hasil diskusi. (mengasosiasi)
- 13) Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya (mengkomunikasikan)
- 14) Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (menanya, mengasosiasi)
- 15) Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.

c. Kegiatan penutup

- 16) Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran.

- 17) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- 18) Siswa menerima tindak lanjut dari guru
- 19) Siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3.4.2.3 Observasi

- a. Mengamati keterampilan guru selama pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru.
- b. Mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa.
- c. Mengamati ketercapaian sikap siswa melalui rubrik penilaian sikap.
- d. Mengamati kinerja siswa selama pemecahan masalah melalui rubrik penilaian keterampilan (kinerja).
- e. Mencatat temuan-temuan selama pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar observasi melalui catatan lapangan.

3.4.2.4 Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II.
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus II.
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus II.
- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran untuk siklus selanjutnya

3.4.3 Siklus Ketiga

3.4.3.1 Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 3.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III

Tema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan		
Subtema : Cara Hidup Manusia, Hewan, dan tumbuhan		
Pembelajaran ke- : 6		
Muatan pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	<p>1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda- benda di alam sekitar.</p> <p>2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsiya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.</p> <p>3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p> <p>4.2 Menyampaikan teks proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya</p> <p>3.2.2 Mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan</p> <p>4.2.1 Menuliskan hasil praktik fotosintesis</p>
PPKn	<p>1.2Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa</p> <p>2.4Menunjukkan perilaku cinta tanah air Indonesia dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat.</p> <p>3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup</p> <p>4.6Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.</p>	<p>3.6.1 Menunjukkan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup.</p> <p>4.6.1 Menceritakan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan.</p>
IPS	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu	3.3.1 Menunjukkan perubahan perubahan

	<p>dengan segala perubahannya</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi, dan politik.</p> <p>3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.</p> <p>4.3 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.</p>	<p>perilaku manusia dari waktu ke waktu dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya.</p> <p>3.3.2 Mendeskripsikan kehidupan masyarakat di daerah pesisir.</p> <p>3.3.3 Membandingkan kegiatan masyarakat yang hidup di daerah pantai dengan masyarakat di sekitarnya.</p> <p>4.3.1 Menyusun sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterikatan dengan kondisi geografis di lingkungannya.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan hasil pemecahan masalah mengenai aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterikatan dengan kondisi geografis di lingkungannya</p>
SBdP	<p>1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab dan kepedulian terhadap alam sekitar melalui berkarya seni.</p> <p>3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah.</p> <p>4.15 Merawat hewan peliharaan.</p>	<p>3.5.1 Menjelaskan secara lisan keunikan karya seni/kerajinan daerah dalam bahasa daerah setempat</p> <p>4.15.1 Membuat karya origami tentang binatang peliharaan</p>

- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran
- c. Menyiapkan lembar kerja kelompok
- d. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian

3.4.3.2 Pelaksanaan tindakan

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Mengkondisikan siswa secara fisik dan psikis.
- 2) Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.
- 3) Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.
- 4) Memberi motivasi agar siswa aktif mengikuti pembelajaran dengan menyanyikan lagu “Nenek Moyangku seorang Pelaut”.
- 5) Melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa :
 - (a) Siapa yang sudah pernah ke pantai?
 - (b) Bagaimana keadaan pantai?
 - (c) Apa saja jenis pekerjaan di daerah pesisir pantai?
 - (d) Siapa yang pernah pergi ke pegunungan?
 - (e) Bagaimana keadaan di pegunungan?
 - (f) Apa saja jenis pekerjaan di daerah pegunungan?
- 6) Menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 7) Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 8) Siswa mengamati komik “Kehidupan di Pesisir”. (mengamati)
- 9) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai komik “Kehidupan di Pesisir”
- 10) Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.

- 11) Siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya.(mengumpulkan informasi,mengasosiasi, menanya)
- 12) Siswa membuat sebuah karya yaitu laporan hasil diskusi. (mengasosiasikan)
- 13) Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusi (mengkomunikasikan)
- 14) Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (menanya, mengasosiasi)
- 15) Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.

c. Kegiatan Penutup

- 16) Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran. (mengasosiasi)
- 17) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- 18) Siswa menerima tindak lanjut dari guru
- 19) Siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

3.4.3.3 Observasi

Seperti pada siklus pertama dan siklus kedua, selama penelitian berlangsung peneliti berkolaborasi dengan guru kelas melakukan pengamatan terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran.

- a. Melalui lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah bagaimana guru dalam menyampaikan pelajaran dan perilaku guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- b. Melalui lembar observasi aktivitas siswa, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai

adalah hasil pekerjaan tugas siswa serta perilaku siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

- c. Melalui lembar observasi, peneliti mengamati suasana kelas pada saat pembelajaran.

3.4.3.4 Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus III.
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus III.
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus III.

3.5 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1 Siswa

Sumber data siswa kelas VB SD Labschool Unnes diperoleh melalui lembar observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, dokumentasi dan hasil tes pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik.

3.5.1.2 Guru

Sumber data guru kelas VB SD Labschool Unnes diperoleh melalui hasil lembar observasi keterampilan guru, catatan lapangan, dan dokumentasi pada pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan yang dilakukan oleh obsever.

3.5.1.3 Data dokumen

Data dokumen pada penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa sebelumnya serta foto dan video pada pelaksanaan pembelajaran IPS pada Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik.

3.5.1.4 Catatan lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik.

3.5.2 Jenis Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik .

3.5.2.2 Data Kualitatif

Diperoleh dari lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dokumentasi, serta catatan lapangan pada pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

3.5.3.1 Tes

Menurut Sanjaya (2013: 100) tes merupakan instrument pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Sedangkan tes menurut Arikunto (2013: 46) adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Penelitian ini menggunakan tes tertulis. Tes tertulis digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar pada pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik.

3.5.3.2 Nontes

a. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2013:86).

Dalam penelitian ini, observasi ini digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan. Sasaran dalam observasi ini adalah guru dan siswa dengan menggunakan alat lembar observasi (pengamatan) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan.

b. Metode dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiono (2011: 329-330) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

c. Catatan Lapangan

Catatan lapangan/catatan harian merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan guru (Sanjaya, 2013:98). Dalam penelitian ini, catatan lapangan berisi catatan guru selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran. Catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran

berupa data aktivitas siswa, keterampilan guru dari awal sampai akhir pada pokok bahasan. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data.

3.5 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

3.6.1 Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistis deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase.

Data yang diolah adalah hasil belajar siswa yang dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan. Untuk menetapkan nilai yang diperoleh siswa adalah dengan pedoman sebagai berikut:

- a. Menentukan skor ulangan harian siswa.

Dalam penelitian ini, bentuk soal evaluasi berupa soal uraian dengan penskoran non objektif. Rentang skor antara 0-5 pada masing-masing kriteria jawaban. Skor 0 untuk jawaban kosong, skor 1 untuk jawaban yang tidak sesuai, skor 2 untuk jawaban yang kurang lengkap, skor 3 untuk jawaban yang cukup, skor 4 untuk jawaban benar dan kurang, skor 5 untuk jawaban yang benar dan lengkap.

- b. Menentukan skor akhir

$$\text{Skor} = \frac{B}{St} \times 100 \%$$

Keterangan :

B = banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada setiap butir/item soal (pada tes menguraikan)

St = Skor teoritis

(Poerwanti,dkk, 2008, 6-15-6-16)

c. Menentukan batas minimal nilai ketuntasan

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontraskan dalam pembelajaran (Poerwanti dkk, 2008: 6.16). Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa baik pada aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Untuk menentukan batas minimal nilai ketuntasan belajar, dapat menggunakan pedoman yang ada. Hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal hasil belajar siswa yang dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

(KKM SD Labschool Unnes)

Tabel 3.5 Konversi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

Sikap		Pengetahuan		Keterampilan	
Modus	Predikat	Rentang angka	Huruf	Rentang angka	Huruf
4	SB	3,85- 4,00	A	3,85- 4,00	A
		3,51-3,84	A-	3,51-3,84	A-
3	B	3,18-3,50	B+	3,18-3,50	B+
		2,85-3,17	B	2,85-3,17	B
		2,51-2,84	B-	2,51-2,84	B-
2	C	2,18-2,50	C+	2,18-2,50	C+
		1,85-2,17	C	1,85-2,17	C
		1,51-1,84	C-	1,51-1,84	C-
1	K	1,18-1,50	D+	1,18-1,50	D+
		1,00-1,17	D	1,00-1,17	D

Permendikbud Nomor 104 (2014: 11)

- d. Menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus sebagai berikut : (Aqib, dkk, 2011: 41)

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = presentase siswa yang tuntas

Berdasarkan Permendikbud no. 81A (2013:25) disebutkan bahwa remedial klasikal sesuai dengan kebutuhan apabila lebih dari 75% siswa memperoleh nilai ≥ 2.67 . Menurut Djamarah (2013: 108) apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai taraf keberhasilan minimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas pokok bahasan baru. Berdasarkan pendapat diatas, dalam penelitian ini peneliti menentukan batas ketuntasan klasikal juga 75 %.

Tabel 3.6 Kualifikasi Kriteria Keberhasilan

Kriteria Ketuntasan Klasikal	Kriteria Ketuntasan Individual			Kualifikasi
	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	
$\geq 75\%$	$\geq B$	≥ 2.67	≥ 2.67	Berhasil
$< 75\%$	$< B$	< 2.67	< 2.67	Berhasil

Skala nilai dalam kurikulum 2013 menggunakan skala 1-4. Ada dua cara untuk mendapatkan nilai dalam skala 1-4 yaitu :

1. Mengkonversi langsung dari skor

$$\text{Rumus : Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimum}} \times 4$$

2. Mengkonversi dari skala 0-100

$$\text{Rumus : Nilai} = \frac{\text{nilai (0-100)}}{100} \times 4$$

(Kurinasih, 2014: 56)

- e. Menentukan mean atau rerata kelas

Rerata dapat ditentukan dengan membagi jumlah semua nilai data dengan banyaknya data.

Adapun rumus untuk menghitung mean atau rerata adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{X} = \frac{\sum \mathbf{X}}{\sum \mathbf{N}}$$

Dengan:

\mathbf{X} = nilai rata-rata

$\sum \mathbf{X}$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum \mathbf{N}$ = jumlah siswa

(Aqib, 2011: 204)

f. Menentukan median atau nilai tengah

$$Me = Bb + P \left(\frac{\frac{n}{2} - F}{f_m} \right)$$

(Herrhyanto, 2011: 4.21)

Keterangan:

Me = median

Bb = batas bawah kelas yang mengandung nilai median

P = panjang kelas interval

n = jumlah siswa

F = jumlah dari frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f_m = banyak frekuensi kelas median

g. Menentukan modus atau nilai yang sering muncul

$$Mo = Bb + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

(Herrhyanto, 2011: 4.19)

Mo = modus

Bb = batas bawah kelas yang mengandung nilai modus

P = panjang kelas interval

b_1 = selisih antara nilai frekuensi di kelas modus (f) dengan frekuensi sebelumn kelas modus (fsb)

b_2 = selisih antara nilai frekuensi di kelas modus (f) dengan frekuensi sesudah kelas modus (fsd)

5.6.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi proses pembelajaran keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, dan catatan lapangan dalam pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik dianalisis dengan mengorganisasikan, mengklarifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Adapun data keterampilan guru dan aktivitas siswa dianalisis berdasarkan kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan.

Menurut Poerwanti dkk (2008: 6.9) untuk mengolah data skor dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terendah
- b. Menentukan skor tertinggi
- c. Mencari median

Untuk menentukan median, digunakan rumus:

$$\text{Median} = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2}$$

- d. Membagi rentan nilai menjadi 4 katagori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang)

Kemudian setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = (M - K) + 1$$

Keterangan:

K = skor terendah

M = skor tertinggi

n = banyaknya skor

Menurut Herrhyanto dan Hamid (2011: 6.4-6.5), untuk menentukan kuartil digunakan rumus sebagai berikut:

1. K1 = kuartil pertama

Letak $K1 = \frac{1}{4} (n + 2)$ untuk data genap atau $K1 = \frac{1}{4} (n + 1)$ untuk data ganjil.

2. K2 = median

Letak $K2 = \frac{2}{4} (n + 1)$ untuk data ganjil atau genap

3. K3 = kuartil ketiga

Letak $K3 = \frac{3}{4} (3n + 2)$ untuk data genap atau $K3 = \frac{3}{4} (n + 1)$ untuk data ganjil

Nilai yang didapat dari lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Keberhasilan Data Kualitatif

Kriteria Keberhasilan	Skala Penilaian
$K3 \leq \text{skor} \leq (M)$ skor tertinggi	Sangat Baik
$K2 \leq \text{skor} < K3$	Baik
$K1 \leq \text{skor} < K2$	Cukup
(K) skor terendah $\leq \text{skor} < Q1$	Kurang

a. Pedoman Penilaian Keterampilan guru

Pengamatan keterampilan guru menggunakan 9 indikator keterampilan mengajar guru, dan setiap indikator terdapat 4 deskriptor. Sehingga diperoleh :

1) Menentukan skor terendah dan tertinggi

$$\text{Skor terendah (K)} = 0 \times 11 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi (M)} = 4 \times 11 = 44$$

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya skor (n)} &= (44-0) + 1 \\ &= 45 \text{ (data ganjil)} \end{aligned}$$

2) Menentukan letak kuartil

$$\begin{aligned} K1 &= \frac{1}{4}(n + 1) \\ &= \frac{1}{4}(45 + 1) \\ &= 11,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai K1} &= \text{data ke-11} + \frac{1}{2}(\text{data ke-12} - \text{data ke-11}) \\ &= 10 + \frac{1}{2}(11-10) \\ &= 10,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K2 &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(45 + 1) \\ &= 23 \end{aligned}$$

$$\text{Nilai K2} = \text{data ke-23} = 22$$

$$\begin{aligned} K3 &= \frac{3}{4}(n + 1) \\ &= \frac{3}{4}(45 + 1) \\ &= 34,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai K3} &= \text{data ke-34} + \frac{1}{2}(\text{data ke-35} - \text{data ke-34}) \\ &= 33 + \frac{1}{2}(34-33) = 33,5 \end{aligned}$$

Tabel 3.8 Kriteria Keberhasilan Keterampilan Guru

Kriteria Keberhasilan	Skala Penilaian
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

b. Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa menggunakan 12 indikator keterampilan mengajar guru, dan setiap indikator terdapat 4 deskriptor. Sehingga diperoleh :

1. Menentukan skor terendah, tertinggi dan banyaknya skor.

$$\text{Skor terendah (K)} = 0 \times 12 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi (M)} = 4 \times 12 = 48$$

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya skor (n)} &= (48-0) + 1 \\ &= 49 \text{ (data ganjil)} \end{aligned}$$

2. Menentukan letak kuartil

$$\begin{aligned} K1 &= \frac{1}{4} (n + 1) \\ &= \frac{1}{4} (49 + 1) \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai K1} &= \text{data ke-12} + \frac{1}{2} (\text{data ke-13} - \text{data ke-12}) \\ &= 11 + \frac{1}{2} (12-11) \\ &= 11 \frac{1}{2} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K2 &= \frac{2}{4} (n + 1) \\ &= \frac{2}{4} (49 + 1) \end{aligned}$$

$$= 25$$

$$\text{Nilai K2} = 24$$

$$K3 = \frac{3}{4}(n + 1)$$

$$= \frac{3}{4}(49 + 1)$$

$$= 37,5$$

$$\text{Nilai K3} = \text{data ke-37} + \frac{1}{2}(\text{data ke 38} - \text{data ke 37})$$

$$= 36 + \frac{1}{2}(37 - 36)$$

$$= 36\frac{1}{2}$$

Tabel 3.9 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa

Kriteria Keberhasilan	Skala Penilaian
$36,5 \leq \text{skor} \leq 48$	Sangat Baik
$24 \leq \text{skor} < 36,5$	Baik
$11,5 \leq \text{skor} < 24$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 11,5$	Kurang

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model PBL dengan media Komik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada siswa kelas VB SD Labschool Unnes dengan indikator sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru kelas VB SD Labschool Unnes pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.

- b. Aktivitas siswa kelas VB SD Labschool Unnes pada pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
- c. Hasil Belajar yang meliputi ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa kelas VB SD Labschool Unnes pada pembelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 70 untuk pengetahuan, keberhasilan belajar individual $\geq 2,67$ untuk ketrampilan, modus ≥ 3 dengan predikat B untuk sikap, serta ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 75\%$.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media komik di kelas VB SD Labschool Unnes, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- 5.1.1 Keterampilan guru kelas VB SD Labschool Unnes pada muatan pelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 20 termasuk kategori cukup, pada siklus II mendapatkan skor 29 termasuk kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan skor 40 termasuk kategori sangat baik.
- 5.1.2 Aktivitas siswa kelas VB SD Labschool Unnes pada muatan pelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model *PBL* dengan media komik mengalami peningkatan setiap siklusnya. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata skor 28,92 termasuk kategori baik, pada siklus II mendapatkan rata-rata skor 33,92 termasuk kategori sangat baik, dan pada siklus III mendapatkan rata-rata skor 36,76 termasuk kategori sangat baik.

5.1.3 Hasil belajar siswa kelas VB SD Labschool Unnes pada muatan pelajaran IPS dalam tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model *PBL* dengan media komik mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil belajar tersebut meliputi hasil belajar pada ranah pengetahuan, sikap spiritual, sikap sosial dan keterampilan. Hal ini ditunjukkan dengan ketuntasan klasikal hasil belajar pada muatan pelajaran IPS pada siklus I sebesar 68%, pada siklus II meningkat sebesar 4% menjadi 72% dan pada siklus III semakin meningkat sebesar 16% menjadi 88%. Kemudian peningkatan hasil belajar pada ranah sikap spiritual ditunjukkan dengan perolehan skor modus, pada siklus I memperoleh skor modus 3 dengan predikat B (Baik). Pada siklus II memperoleh skor modus 4 dengan predikat SB (Sangat Baik). Pada siklus III memperoleh skor modus 4 dengan predikat SB (Sangat Baik). Peningkatan hasil belajar sikap sosial siswa ditunjukkan dengan perolehan skor modus pada siklus I memperoleh skor modus 3 dengan predikat B (Baik). Pada siklus II memperoleh skor modus 4 dengan predikat SB (Sangat Baik). Pada siklus III memperoleh skor modus 4 dengan predikat SB (Sangat Baik). Peningkatan hasil unjuk kerja siswa (ranah keterampilan) ditunjukkan dengan perolehan skor capaian optimum, pada siklus I memperoleh skor capaian optimum 2,66 dengan kriteria B-. Pada siklus II memperoleh skor capaian optimum 2,93 dengan predikat B. Pada siklus III memperoleh skor capaian optimum 3,22 dengan predikat B+.

Berdasarkan simpulan tersebut dapat dinyatakan bahwa penerapan model PBL dengan media komik pada pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas VB SD Labschool Unnes.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil simpulan, peneliti memberikan berbagai saran bagi:

5.2.1 Guru

Guru disarankan untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat menarik minat serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dalam setiap pembelajaran guru hendaknya selalu membuat perencanaan yang matang dan persiapan penting yang diperlukan supaya tujuan pembelajaran tercapai sehingga pembelajaran dapat bermakna bagi siswa.

5.2.2 Sekolah

Untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan pendidikan, hendaknya sekolah memberikan pelatihan kepada guru tentang model dan media pembelajaran yang inovatif sehingga guru dapat menerapkannya di dalam kelas dengan baik.

5.2.3 Siswa

Siswa disarankan lebih aktif dalam pembelajaran, membangun kebiasaan berpikir kritis, mampu memecahkan suatu permasalahan dan senang mengikuti pembelajaran melalui penerapan model PBL dengan media komik sebagai upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Vivin. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Problem Based Learning (PBL)*. Journal of Elementary Education 2(1): 36-44.
- Amir, M.Taufiq. 2013. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anitah, Sri dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2011. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. *Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etherington, Matthew. 2011. *Investigative Primary Science: A Problem-based Learning Approach*. Australian Journal of Teacher Education 136 (9): 35-57
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Gunantara, Gd. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha 2(1): 1-10.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hamzah, Uno. 2009. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hapsari, Dyah Dwi. 2013. *Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan*. Jurnal Didaktika Dwija Indria 1(6): 1-5.
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2010. *Statistika dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan nasional.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huang, Kuo-shu. 2012. *Applying Problem-based Learning (PBL) in University English Translation Classes*. The Journal of International Management Studies 7 (1): 121-127.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Joni, T.Raka. 1985. *Buletin Pendidikan Guru*. Jakarta: PT Dharma Karya Utama.
- Kemendikbud. 2013. *Penilaian Otentik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khairat. 2013. *Peningkatan Keterampilan Sosial pada Pelajaran IPS melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa di Kelas IV SD Negeri 067774 Kelurahan Suka Maju Meda Johor T.P. 2012/2013*. Jurnal Tematik 003 (12): 1-17.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kurinasih, Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyoto. 2013. *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Nurhadi. 2013. *Nasib Pendidikan IPS di Kurikulum 2013*. (<http://www.uny.ac.id/berita/nasib-pendidikan-ips-di-kurikulum-2013.htm>, diakses pada tanggal 5 Februari 2015)
- Peraturan Pemerintah RI. 2013. *Perubahan atas PP no 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Permendikbud. 2013. *Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud

- _____. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*. Jakarta: Depdikbud
- _____. 2013. *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdikbud
- _____. 2014. *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdikbud
- _____. 2014. *Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdikbud.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, Wijaya Layla. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Menggunakan Komik pada Siswa Kelas V SDN Purwoyoso 06 Semarang. Skripsi, Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- _____. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, Imelda Eka Agus. 2013. Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan menggunakan Model Problem Based Learning di SD. *Jurnal* 1(1) :1.
- Setiawan, Agung. 2014. Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Masalah-masalah Sosial. *Jurnal Diklatika Dwija Indria* 2 (4): 1-6.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Rosdakarya

- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukamto. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 2015. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Taneo, Silvester Petrus, dkk. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan nasional.
- Temel, Senar. 2014. *The Effects Of Problem-Based Learning On Pre-Service Teachers' Critical Thinking Dispositions And Perceptions Of Problem-Solving Ability*. South African Journal of Education 34 (1): 1-20.
- Undang-undang RI. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Usman, Moh. Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- Wena, Made. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, Eni. 2013. *Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD*. Jurnal Diklatika PGSD Kebumen 2(1): 1-6.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1**Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru****PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU**

Keterampilan Guru	Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan Media Komik	Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran
1. Keterampilan membuka pelajaran 2. Keterampilan Bertanya 3. Keterampilan Memberi Penguatan 4. Keterampilan mengadakan variasi 5. Keterampilan menjelaskan 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7. Keterampilan mengelola kelas 8. Keterampilan pembelajaran perseorangan 9. Keterampilan menutup pelajaran	1. Pengkondisian kelas. 2. Siswa menanggapi apersepsi. (Orientasi pada masalah) 3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran (Orientasi pada masalah) 4. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. (Mengorganisasikan siswa untuk belajar) 5. Siswa mengamati komik yang diberikan guru (<i>mengamati</i>) 6. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati (<i>menanya</i>) 7. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya. 8. Siswa mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (membimbing pengalaman individual/kelompok) (<i>menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan</i>) 9. Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (<i>mengasosiasikan</i>) 10. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya. (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (<i>mengkomunikasikan</i>) 11. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (<i>menanya, mengasosiasi</i>) 12. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi. 13. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) (<i>mengasosiasikan</i>) 14. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 15. Siswa menerima tindak lanjut berupa saran dan motivasi agar siswa giat belajar.	1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran) 2. Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa (Keterampilan bertanya) 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan menjelaskan) 4. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (Keterampilan mengelola kelas) 5. Menggunakan komik dalam pembelajaran (Keterampilan mengadakan variasi) 6. Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Membimbing siswa dalam membuat sebuah karya berupa laporan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 8. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil karya berupa laporan (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan) 9. Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain (keterampilan mengelola kelas) 10. Membantu siswa dalam melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan) 11. Memberi tindak lanjut (keterampilan menutup pelajaran)

LAMPIRAN 2**Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa****PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA**

Aktivitas Siswa	Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan Media Komik	Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran
<p>1. <i>Visual activities</i>, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.</p> <p>2. <i>Oral activities</i>, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.</p> <p>3. <i>Listening activities</i>, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.</p> <p>4. <i>Writing activities</i>, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.</p> <p>5. <i>Drawing activities</i>, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.</p> <p>6. <i>Motor activities</i>, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.</p> <p>7. <i>Mental activities</i>, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.</p> <p>8. <i>Emosional activities</i>, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup</p>	<p>1. Pengkondisian kelas.</p> <p>2. Siswa menanggapi apersepsi. (Orientasi pada masalah)</p> <p>3. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran (Orientasi pada masalah)</p> <p>4. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. (Mengorganisasikan siswa untuk belajar)</p> <p>5. Siswa mengamati komik yang diberikan guru (<i>mengamati</i>)</p> <p>6. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati (<i>menanya</i>)</p> <p>7. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.</p> <p>8. Siswa mendiskusikan masalah dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (membimbing pengalaman individual/kelompok) (<i>menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi</i>)</p> <p>9. Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (<i>mengasosiasi</i>)</p> <p>10. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>11. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (<i>menanya, mengasosiasi</i>)</p> <p>12. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.</p> <p>13. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran (menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) (<i>mengasosiasi</i>)</p> <p>14. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>15. Siswa menerima tindak lanjut berupa saran dan motivasi agar siswa giat belajar.</p>	<p>1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (<i>Emosional activities</i>)</p> <p>2. Menanggapi apersepsi (<i>oral and mental activities</i>)</p> <p>3. Menyimak penyampaian tujuan pembelajaran (<i>visual and listening activities</i>)</p> <p>4. Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok (<i>Mental and listening activities</i>)</p> <p>5. Mengamati komik yang diberikan oleh guru (<i>Visual activities</i>)</p> <p>6. Aktif dalam diskusi kelompok (<i>Listening and mental activities</i>)</p> <p>7. Aktif bekerja dalam pemecahan masalah (<i>Oral, mental, and motor activities</i>)</p> <p>8. Membuat suatu karya berupa laporan (<i>Writing and drawing activities</i>)</p> <p>9. Mempresentasikan hasil diskusi (<i>Oral, mental, and emosional activities</i>)</p> <p>10. Memberikan tanggapan (<i>visual, oral, and listening activities</i>)</p> <p>11. Membuat rangkuman dan simpulan dari pemecahan masalah. (<i>Writing activities</i>)</p> <p>12. Mengejakan soal evaluasi (<i>emotional, mental, visual, and writing</i>)</p>

LAMPIRAN 3
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

No.	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran) 2. Melakukan apersepsi (keterampilan bertanya) 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan menjelaskan) 4. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas) 5. Menggunakan komik dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi) 6. Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 7. Membantu siswa dalam membuat sebuah karya berupa laporan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 8. Membantu siswa dalam mempresentasikan hasil karya berupa laporan (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan) 9. Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain (keterampilan mengelola kelas) 10. Membantu siswa dalam melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pemecahan (keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan) 11. Memberi tindak lanjut (keterampilan menutup pelajaran) 	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar obserasi 2. Catatan lapangan 3. Dokumentasi

2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media Komik.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (<i>Emosional activities</i>) 2. Menanggapi apersepsi (<i>oral and mental activities</i>) 3. Menyimak penyampaian tujuan pembelajaran (<i>visual and listening activities</i>) 4. Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok (<i>Mental and listening activities</i>) 5. Mengamati komik yang diberikan oleh guru (<i>Visual activities</i>) 6. Aktif dalam diskusi kelompok (<i>Listening and mental activities</i>) 7. Aktif bekerja dalam pemecahan masalah (<i>Oral, mental, and motor activities</i>) 8. Membuat suatu karya berupa laporan (<i>Writing and drawing activities</i>) 9. Mempresentasikan hasil diskusi (<i>Oral, mental, and emosional activities</i>) 10. Memberikan tanggapan (<i>visual, oral, and listening activities</i>) 11. Membuat rangkuman dan simpulan dari pemecahan masalah. (<i>Writing activities</i>) 12. Mengejakan soal evaluasi (<i>emotional, mental, visual, and writing</i>) 	Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar Observasi 2. Catatan Lapanga 3. Dokumentasi
3.	Hasil Belajar siswa pada muatan pelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui model PBL dengan media komik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ranah pengetahuan Hasil belajar siswa mengerjakan soal evaluasi 2. Ranah Sikap Sikap siswa saat pembelajaran 3. Ranah Keterampilan Keterampilan dalam kegiatan pemecahan masalah 	Siswa	<p>Tes Tertulis</p> <p>Lembar penilaian sikap</p> <p>Lembar penilaian keterampilan (kinerja)</p>

LAMPIRAN 4**Lembar Observasi Keterampilan Guru****LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU**

PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN

MELALUI MODEL PBL DENGAN MEDIA KOMIK

Siklus

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas : V B

Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan /.....

Hari/Tanggal :

Nama Guru :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Skor	Keterangan
Skor 0	Tidak ada deskriptor yang tampak
Skor 1	Satu deskriptor tampak
Skor 2	Dua deskriptor tampak
Skor 3	Tiga deskriptor tampak
Skor 4	Semua deskriptor tampak

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

(Rusman, 2014: 98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (√)	Skor
1.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menarik perhatian siswa		
		b. Membangkitkan motivasi siswa		
		c. Memberikan acuan		
		d. Memberikan apersepsi		
2.	Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)	a. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa		
		b. Mengatur lalu lintas bertanya jawab		
		c. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir		
		d. Menghindari pertanyaan ganda		
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan)	a. Sesuai dengan indikator		
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti		
		c. Memberi penjelasan dengan contoh dan ilustrasi		
		d. Memberi penekanan pada bagian penting		
4.	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa		
		b. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok		
		c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok		
		d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok		
5.	Menggunakan komik dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	a. Menjelaskan cara menggunakan komik		
		b. Membimbing siswa mencari informasi dalam komik		
		c. Mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa		
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
6.	Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari	a. Memfasilitasi siswa dalam proses pemecahan masalah		
		b. Memberi petunjuk pada		

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (√)	Skor
	pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	kelompok diskusi c. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
7.	Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Mengarahkan siswa untuk membuat hasil karya berupa laporan b. Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan c. Mengawasi jalannya membuat hasil karya berupa laporan dengan berkeliling kelas d. Memberi apresiasi terhadap hasil karya berupa laporan		
8.	Membimbing siswa mempresentasikan hasil karya siswa berupa laporan (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)	a. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil karya/laporan b. Memberi penjelasan cara mempresentasikan hasil karya yang baik c. Menunjuk kelompok maju ke depan d. Memberi balikan terhadap hasil presentasi		
9.	Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain (keterampilan mengelola kelas)	a. Meminta siswa untuk memberikan tanggapan b. Menghargai tanggapan siswa c. Memberikan respon terhadap tanggapan siswa d. Menegur siswa yang gaduh		
10.	Membimbing siswa dalam melakukan refleksi terhadap pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)	a. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami c. Memberikan penguatan secara		

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (√)	Skor
		verbal		
		d. Memberikan penguatan secara non verbal		
11.	Memberi tindak lanjut (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		
		b. Mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan		
		c. Memberikan soal evaluasi		
		d. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Jumlah skor				
Kategori =				

Skor	Kategori
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

Semarang, 2015

Observer,

.....

<p>LAMPIRAN 5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa</p>

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN TUBUH MANUSIA DAN
HEWAN MELALUI MODEL PBL DENGAN MEDIA KOMIK

Siklus

Sekolah : SD Labschool Unnes

Nama Siswa :

Kelas : V B

Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan /

Hari/Tanggal :

Nama Guru :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Skor	Keterangan
Skor 0	Tidak ada deskriptor yang tampak
Skor 1	Satu deskriptor tampak
Skor 2	Dua deskriptor tampak
Skor 3	Tiga deskriptor tampak
Skor 4	Semua deskriptor tampak

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

(Rusman, 2014: 98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda chek (√)	Jumlah skor
1.	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (<i>Emosional activities</i>)	a. Siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai		
		b. Duduk di tempat duduknya masing-masing		
		c. Duduk dengan tenang		
		d. Memperhatikan penjelasan guru		
2.	Menanggapi apersepsi (<i>oral and mental activities</i>)	a. Memperhatikan apersepsi dari guru dengan baik		
		b. Menanggapi apersepsi guru dengan baik		
		c. Menjawab pertanyaan dengan tepat		
		d. Aktif menanggapi apersepsi		
3.	Menyimak penyampaian tujuan pembelajaran (<i>visual and listening activities</i>)	a. Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran		
		b. Siswa mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai		
		c. Siswa tidak gaduh ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
		d. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas		
4.	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok (<i>Mental and listening activities</i>)	a. Menyimak instruksi guru		
		b. Melaksanakan instruksi dari guru dengan bena		
		c. Menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela		
		d. Mengelompok bersama teman kelompoknya tanpa kegaduhan		
5.	Mengamati komik yang diberikan oleh	a. Membaca komik dengan tenang		
		b. Menanggapi pertanyaan dari guru		

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda chek (√)	Jumlah skor
	<i>guru (visual activities)</i>	c. Bertanya kepada guru		
		d. Mendengarkan penjelasan guru		
6.	Aktif dalam diskusi kelompok (<i>Listening and mental activities</i>)	a. Siswa melakukan diskusi dengan tertib dan tidak gaduh		
		b. Siswa aktif membantu anggota kelompoknya untuk menganalisis permasalahan pada LKDP		
		c. Siswa aktif memberikan ide/pendapat dalam diskusi kelompok		
		d. Siswa mampu menghargai pendapat teman satu kelompok		
7.	Aktif bekerja dalam pemecahan masalah (<i>Oral, mental, and motor activities</i>)	a. Siswa aktif mencari informasi tentang pemecahan masalah dari berbagai sumber		
		b. Bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan		
		c. Menyusun jawaban diskusi dengan melibatkan seluruh anggota kelompok		
		d. Menyelesaikan diskusi sesuai dengan waktu yang diberikan guru		
8.	Membuat suatu hasil karya berupa laporan (<i>Writing and drawing activities</i>)	a. Menyiapkan laporan dari pemecahan masalah		
		b. Siswa membagi tugas dalam pembuatan laporan		
		c. Bekerjasama dengan kelompoknya membuat laporan		
		d. Siswa menulis laporan yang akan disampaikan		
9.	Mempresentasi	a. Antusias dalam menampilkan hasil kerja kelompok		

No.	Indikator	Deskritor	Tanda chek (√)	Jumlah skor
	kan hasil diskusi (<i>Oral, mental, and emosional activities</i>)	b. Berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya		
		c. Menerima kritik dan saran dari kelompok lain		
		d. Merespon pertanyaan dari kelompok lain		
10.	Memberikan tanggapan (<i>visual, oral, and listening activities</i>)	a. Mendengarkan dengan seksama presentasi kelompok lain		
		b. Bersikap tenang ketika kelompok lain mempresentasikan hasil diskusi		
		c. Memberikan pendapat/tanggapan		
		d. Memberikan solusi permasalahan		
11.	Membuat rangkuman dan simpulan dari pemecahan masalah. (<i>Writing activities</i>)	a. Bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas		
		b. Menjawab pertanyaan guru dengan benar		
		c. Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari		
		d. Menulis rangkuman di buku masing-masing		
12.	Mengejakan soal evaluasi (<i>emotional, mental, visual, and writing</i>)	a. Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dengan tenang		
		b. Siswa mengerjakan soal secara mandiri		
		c. Siswa mulai mengerjakan soal sesuai waktu yang ditentukan		
		d. Siswa mengumpulkan soal evaluasi dengan tepat waktu		
Jumlah skor				
Kategori =				

Skor	Kategori
$36,5 \leq \text{skor} \leq 48$	Sangat Baik
$24 \leq \text{skor} < 36,5$	Baik
$11,5 \leq \text{skor} < 24$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 11,5$	Kurang

Semarang, 2015

Observer,

.....

LAMPIRAN 6
Catatan Lapangan

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran IPS Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan melalui Model

PBL dengan Komik

Siklus

Ruang Kelas : V B

Sekolah : SD Labschool Unnes

Subtema/pembelajaran :

Hari/Tanggal :

Pukul :

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

.....
.....
.....
.....
.....

Semarang,

Observer,

.....

LAMPIRAN 7 Lembar Data Dokumen

LEMBAR DATA DOKUMEN PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN
TUBUH MANUSIA DAN HEWAN MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA KOMIK
KELAS VB SD LABSCHOOL UNNES

Satuan Pendidikan : SD Labschool Unnes

Kelas/Semester : VB / 2

Subtema/pembelajaran :

Siklus :

Tanggal :

Petunjuk :

Berilah tanda \surd pada kolom ada atau tidak, dan berilah keterangan tentang jenis data yang tersedia!

No	Jenis Data Dokumen	Ketersediaan		Keterangan
		Ada	Tidak	
1	Data penilaian ranah pengetahuan			
2	Data penilaian ranah sikap spiritual			
3	Data penilaian ranah sikap social			
4	Data penilaian ranah keterampilan			
5	Video selama pembelajaran			
6	Foto selama pembelajaran			

LAMPIRAN 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**SIKLUS I****Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar****Tema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan****Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan****Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)****Pertemuan ke- :****Alokasi Waktu : 6 JP × 35 menit (1 hari)**

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan

kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

- 1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- 3.2.1 Mengidentifikasi anggota tubuh hewan dan fungsinya dari bacaan yang dibaca.
- 3.2.2 Menggolongkan hewan yang termasuk carnivora, herbivora dan omnivora dari teks yang dibaca
- 4.2 Menyampaikan teks proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

- 4.2.1 Menuliskan dengan memberi contoh hewan-hewan yang termasuk karnivora, herbivora, dan omnivora.

PPKn

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa
- 2.4 Menunjukkan perilaku cinta tanah air Indonesia dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup

Indikator:

- 3.6.1 Mendeskripsikan kebutuhan dasar manusia dan cara pemenuhannya
- 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional.

Indikator:

- 4.6.1 Mengidentifikasi kebutuhan manusia dan cara pemenuhannya dan menyusun hasilnya dalam bentuk laporan tertulis

IPS

- 1.2 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya
- 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi, dan politik.
- 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam

kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

Indikator:

3.1.1 Menganalisis aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.

3.1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi

3.1.3 Memberikan contoh sikap jujur dalam kegiatan ekonomi

4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

4.1.1 Membuat laporan tentang aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.

4.1.2 Mempresentasikan laporan hasil pemecahan masalah mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.

SBdP

1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.

2.3 Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab dan kepedulian terhadap alam sekitar melalui berkarya seni.

3.2 Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.

Indikator:

3.2.1 Mendeskripsikan harmonisasi musik pada lagu yang dinyanyikan.

4.5 Menyanyikan secara berkelompok lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai dengan asal daerahnya.

Indikator:

4.5.1 Mempertunjukkan lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai asal daerahnya secara berkelompok

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan menggambar hewan piaraan, siswa dapat mengidentifikasi nama dan fungsi dari setiap bagian-bagian tubuh binatang dengan benar
2. Dengan pemecahan masalah dalam kelompok, siswa dapat mengolongkan hewan yang termasuk carnivora, herbivora, dan omnivora dengan baik
3. Dengan pemecahan masalah bersama anggota kelompok, siswa dapat menuliskan dengan memberi contoh hewan-hewan yang termasuk karnivora, herbivora, dan omnivora dengan tepat

4. Dengan melakukan studi pustaka dari berbagai sumber, siswa dapat mendeskripsikan kebutuhan dasar manusia dan cara pemenuhannya dengan benar
5. Dengan pemecahan masalah bersama kelompoknya, siswa dapat mengidentifikasi kebutuhan manusia dan cara pemenuhannya dan menyusun hasilnya dalam bentuk laporan tertulis dengan tepat
6. Dengan mengingat kembali materi tentang aktivitas manusia dan perubahannya, siswa dapat menganalisis aktivitas manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional dengan benar
7. Dengan menggali informasi dari komik berjudul “Kegiatan Ekonomi”, siswa dapat menyebutkan jenis usaha dalam kegiatan ekonomi dengan tepat
8. Dengan bermain peran, siswa dapat memberikan contoh sikap jujur dalam kegiatan ekonomi dengan baik
9. Dengan pemecahan masalah bersama kelompoknya, siswa dapat membuat laporan tentang aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional dengan benar
10. Dengan pengarahan dari guru, siswa dapat mempresentasikan laporan hasil pengamatan tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan

keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dengan baik

11. Dengan melakukan studi pustaka dari berbagai sumber, siswa dapat mendeskripsikan harmonisasi musik pada lagu yang dinyanyikan dengan benar

12. Dengan petunjuk dari guru, siswa dapat mempertunjukkan lagu anak-anak dengan iringan musik vokal sesuai asal daerahnya secara berkelompok dengan baik

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : anggota tubuh hewan dan fungsinya, pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan

PPKn : kebutuhan dasar manusia dan cara pemenuhannya

IPS : konsep kegiatan ekonomi, jenis-jenis kegiatan ekonomi

SBdP : menggambar hewan piaraan dan menyanyikan lagu “Burung Kakak Tua”

E. PENDEKATAN, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Metode : pemecahan masalah, bermain peran, diskusi, tanya jawab

Model : *Problem Based Learning* (PBL)

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Sumber belajar :

- Kemendikbud.2014. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Organ Tubuh Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud.2014. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Organ Tubuh Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grahafindo Persada

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa secara fisik dan psikis. 2. Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Guru memberi motivasi agar siswa mengikuti pembelajaran aktif 5. Menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan guru bertanya kepada siswa : <ol style="list-style-type: none"> a) Adhis, apa pekerjaan orang tuamu? b) Nadja, apa pekerjaan orang tuamu? c) Afrizal coba jelaskan untuk apa ayahmu bekerja? d) Siapa yang dapat mendefinisikan kegiatan ekonomi? 6. Menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 	35 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 8. Siswa mengamati komik “Kegiatan Ekonomi”. (mengamati) 9. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik “kegiatan ekonomi” (<i>menanya</i>) 10. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya. 11. Siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota 	105 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	kelompoknya. (mengumpulkan informasi, mengasosiasi, menanya) 12. Siswa membuat suatu karya berupa laporan hasil diskusi. (mengasosiasi) 13. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya (mengkomunikasikan) 14. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (menanya, mengasosiasi) 15. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.	
Penutup	16. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran. 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 18. Siswa menerima tindak lanjut 19. siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.	70 menit

E. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap/afektif : pengamatan/observasi
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis (*terlampir*)
- c. Penilaian keterampilan : unjuk kerja (*terlampir*)

2. Bentuk Instrumen

- a. Penilaian Sikap/Afektif : Lembar pengamatan sikap
(*terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan/kognitif : (*terlampir*)
- c. Penilaian Keterampilan/Psikomotorik : rubrik (*terlampir*)

Semarang, 11 Februari 2015

Guru Kelas VB,



Praktikan,



Perdana Wira Saputra , S.Pd

NRP 900202124011417

Rina Triastuti

NIM 1401411406

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Labschool Unnes



Muhammad Alukhlis, SPd

NRP 8606071401141

LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

a. Perubahan aktivitas manusia dari waktu ke waktu

1) Bidang sosial

Dalam bidang sosial ilmu pendidikan dan teknologi telah mengubah gaya hidup masyarakat. Contohnya perilaku konsumtif masyarakat, misalnya pada gaya berpakaian. Setiap hari selalu ada model pakaian baru yang ditawarkan baik di toko maupun dipasar. Pola hidup sederhana sekarang sudah jarang ditemukan

2) Bidang ekonomi

Terjadinya industrialisasi. Industrialisasi adalah suatu proses perubahan sosial ekonomi yang mengubah sistem pencaharian masyarakat agraris menjadi masyarakat industri. Masyarakat Indonesia yang dulunya sebagian besar menjadi petani sekarang sudah berpindah dalam bidang industri.

3) Bidang Pendidikan

Sumber belajar siswa sekarang sudah tidak hanya berupa buku tapi dapat diakses melalui internet.

4) Bidang budaya

Masyarakat zaman sekarang sudah terpengaruh dengan budaya asing. Contohnya maraknya lagu barat.

b. Jenis-jenis dan Kegiatan Ekonomi

Untuk memenuhi segala kebutuhannya, manusia harus bekerja. Manusia bekerja sesuai dengan kondisi wilayah tempat tinggalnya, pendidikan maupun sesuai dengan bakat ketrampilannya. Kegiatan bekerja tersebut membentuk suatu usaha perekonomian yang berjalan di masyarakat. Jenis-jenis usaha perekonomian yang ada di masyarakat Indonesia beraneka ragam, di antaranya adalah pertanian, perdagangan, perikanan, peternakan, industri kerajinan, dan jasa.

1. Pertanian

Hasil usaha pertanian adalah usaha yang menghasilkan bahan pangan. Di antaranya padi, jagung, kacang, kedelai, sagu, umbi-umbian, buah-buahan, dan sayur-sayuran. Tanaman ini mempunyai umur pendek (dapat dipanen tiga sampai enam bulan). Hasil pertanian yang berumur panjang adalah hasil perkebunan, seperti kelapa sawit, kopi, coklat, teh, dan sebagainya. Indonesia disebut sebagai negara agraris karena sebagian besar penduduknya bermata-pencarian sebagai petani. Usaha pertanian banyak terdapat di daerah pedesaan dan pegunungan. Orang yang bekerja dalam bidang pertanian atau orang yang mengolah tanah dan bercocok tanam disebut petani. Petani dibedakan menurut jenis usahanya yang meliputi sebagai berikut.

- a) Petani sawah : mengolah sawah.
- b) Petani ladang : mengolah lahan kering.
- c) Petani perkebunan : mengolah lahan luas untuk tanaman perkebunan.

d) Petani tambak : mengolah lahan untuk tambak.

2. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Pedagang menjual barang ke konsumen. Pedagang disebut sebagai perantara. Jenis usaha perdagangan, di antaranya pedagang bahan makanan, pedagang sandang, pedagang perhiasan, pedagang hewan, dan lain-lain. Menurut tempat usahanya, pedagang dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a) Pedagang tetap, yaitu pedagang yang memiliki tempat yang tetap, misalnya berdagang di pasar, ruko (rumah toko), toko, warung atau mal/supermarket.
- b) Pedagang asongan, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berdagang dengan cara berkeliling.
- c) Pedagang kaki lima, yaitu pedagang yang tidak menetap dan berpindah-pindah tempatnya. Contohnya, pedagang di pinggir jalan raya atau trotoar.

3. Perikanan

Perikanan adalah kegiatan usaha dalam budidaya ikan. Budidaya ikan adalah kegiatan mengembangbiakkan ikan. Nelayan adalah orang yang mencari ikan di laut. Indonesia memiliki wilayah perairan yang lebih luas daripada daratannya. Penduduk yang tinggal di sekitar pantai lebih banyak yang menjadi nelayan.

4. Peternakan

Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen. Peternak adalah orang yang pekerjaannya memelihara hewan. Jenis-jenis usaha peternakan dibedakan menjadi sebagai berikut.

- a) Peternak hewan besar : memelihara sapi, kerbau, kuda, babi.
- b) Peternak hewan kecil : memelihara biri- biri, kambing, kelinci.
- c) Peternak ikan : memelihara lele, ikan mas, mujair, dan gurame.
- d) Peternak unggas : memelihara puyuh, ayam, itik, dan burung.

5. Industri Kerajinan

Industri adalah kegiatan usaha bahan baku menjadi bahan jadi. Kerajinan adalah kegiatan membuat peralatan dari bahan seadanya. Industri lebih mengacu pada kegiatan usaha yang berskala besar (dalam jumlah besar). Kerajinan adalah usaha dalam jumlah kecil. Pengrajin adalah orang yang pekerjaannya membuat kerajinan. Barang kerajinan biasanya pengerjaannya secara perorangan (bukan perusahaan). Contoh industri, antara lain pembuatan sepatu, jaket, pakaian, tas, industri elektronik, dan otomotif (mesin mobil). Industri yang berskala besar memiliki tenaga kerja yang banyak dan biasanya disebut perusahaan. Contoh kerajinan, antara lain kerajinan perak (perhiasan), peralatan dapur/rumah tangga, kerajinan gerabah (tanah liat), dan kerajinan aksesoris, tas, tikar, dan sebagainya.

6. Jasa

Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan terhadap konsumen. Contoh usaha jasa adalah perusahaan angkutan, perusahaan asuransi, pengacara, dokter, bank, bengkel, warung internet, warung telekomunikasi (wartel), dan rental komputer.

c. Kebutuhan dasar manusia menurut Abraham Maslow



Kebutuhan dasar manusia merupakan unsur-unsur yang dibutuhkan oleh manusia dalam menjaga keseimbangan baik secara fisiologis maupun psikologis yang bertujuan untuk mempertahankan kehidupan dan kesehatan. Teori Hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow menyatakan bahwa setiap manusia memiliki lima kebutuhan dasar, yaitu :

- 1) Kebutuhan Fisiologis, yang merupakan kebutuhan paling dasar pada manusia. Antara lain ; pemenuhan kebutuhan oksigen dan pertukaran gas, cairan (minuman), nutrisi (makanan), eliminasi, istirahat dan tidur, aktivitas, keseimbangan suhu tubuh, serta seksual.
- 2) Kebutuhan rasa aman dan perlindungan, dibagi menjadi perlindungan fisik dan perlindungan psikologis. Perlindungan fisik, meliputi perlindungan dari

ancaman terhadap tubuh dan kehidupan seperti kecelakaan, penyakit, bahaya lingkungan, dll. Perlindungan psikologis, perlindungan dari ancaman peristiwa atau pengalaman baru atau asing yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan seseorang.

- 3) Kebutuhan rasa cinta, yaitu kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki, memberi dan menerima kasih sayang, kehangatan, persahabatan, dan kekeluargaan.
- 4) Kebutuhan akan harga diri dan perasaan dihargai oleh orang lain serta pengakuan dari orang lain.
- 5) Kebutuhan aktualisasi diri, ini merupakan kebutuhan tertinggi dalam hierarki Maslow, yang berupa kebutuhan untuk berkontribusi pada orang lain atau lingkungan serta mencapai potensi diri sepenuhnya.

(<http://chalouiss.blogspot.com/2013/02/kebutuhan-dasar-manusia-menurut-abraham.html#sthash.nJcd5V79.dpuf>)

d. Penggolongan Hewan Sesuai Makanannya Menurut makanannya

Menurut makanannya binatang digolongkan menjadi 3 jenis, yaitu karnivora, herbivora, dan omnivora.

1. Karnivora adalah hewan yang memakan hewan lainnya. Sebagai contoh Singa, serigala, anjing, dan harimau. Singa, serigala, anjing, dan harimau berburu ayam, rusa, atau jenis binatang lainnya untuk dimangsa. Elang dan burung hantu termasuk karnivora. Hewan karnivora bercirikan gigi taring dan geraham tajam. Gigi tersebut berguna untuk mengunyah daging dan tulang.
2. Herbivora Herbivora adalah jenis binatang pemakan tumbuhan. Contoh herbivora antara lain kambing, sapi, kerbau, rusa, dan kelinci.
3. Omnivora Omnivora adalah binatang segala. Contoh omnivora yaitu bebek dan tikus. Bebek memakan biji-bijian, tetapi juga memakan cacing dan tumbuhan air yang terdapat di kolam. Demikian juga tikus. Tikus bisa memakan apa saja yang

ditemui di sekitarnya seperti kelapa, buah-buahan, sayuran, biji- bijian, dan daging.

e. Lagu Burung Kakatua

BURUNG KAKATUA

Do = C
3/4 Waltz

Maluku

C G C
5 | 5 . 3 | 1 . 3 | 2 . . | 2 0 3 | 4 . 6 | 5 . 4 | 3 . . | 3 0
Burung ka-ka - tu - a hinggap di jen - de-la

C G C
5 | 5 . 3 | 1 . 3 | 2 . . | 2 0 7 6 | 5 . 4 | 3 . 2 | 1 . . | 1 0
Nenek sudah tu - a giginya tinggal du-a

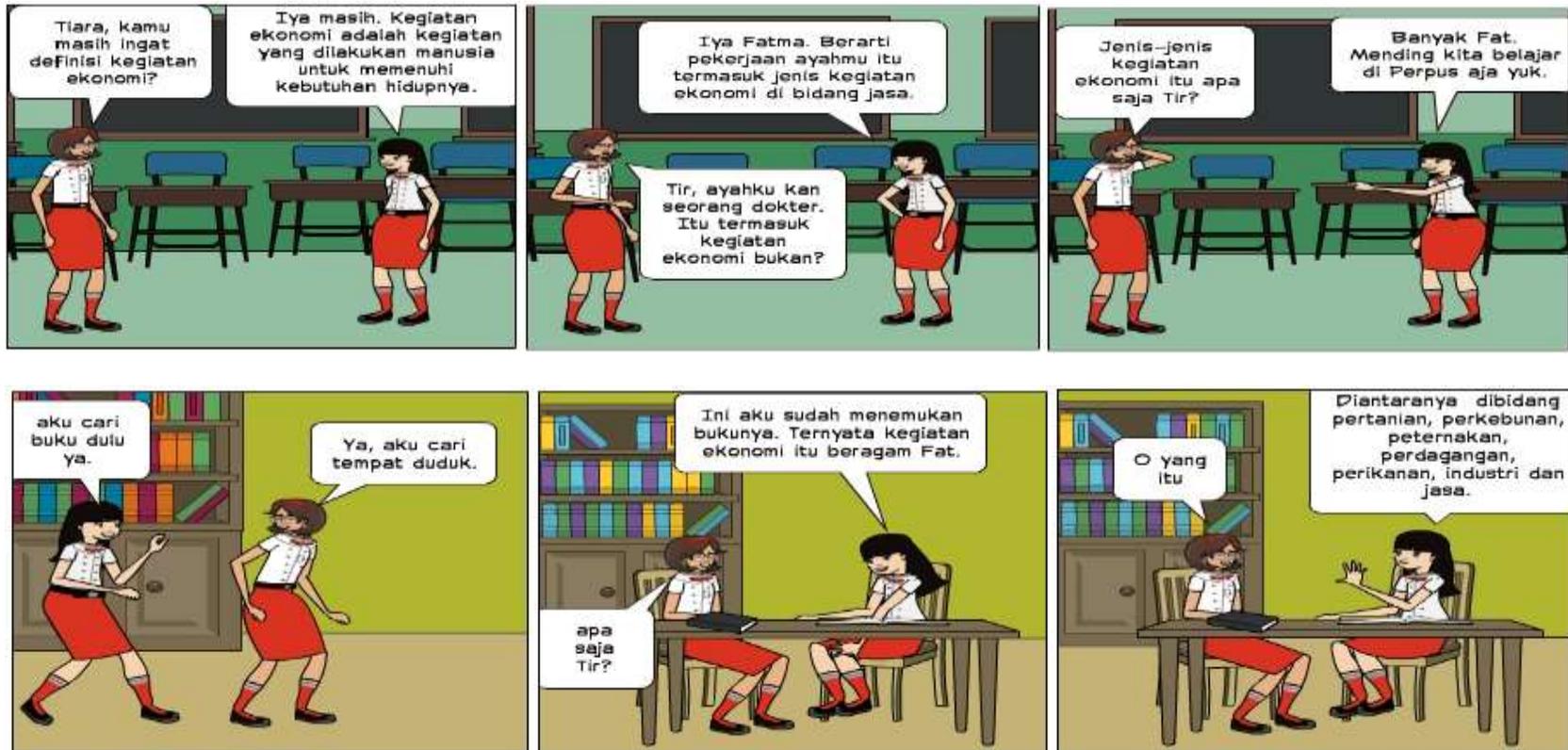
C F G C
5 | 3 . 5 | 3 . 5 | 6 6 6 | 6 . 4 | 2 . 4 | 2 . 3 | 5 5 5 | 5 .
Lesbum lesbum lesbum la la la lesbum lesbum lesbum la la la

C F G C
5 | 3 . 5 | 3 . 5 | 6 6 6 | 2 . 1 | 7 . 5 | 6 . 7 | 1 . . | 1 0 ||
Lesbum lesbum lesbum la la la burung ka-ka - tu - a

LAMPIRAN 2

RANCANGAN MEDIA

KEGIATAN EKONOMI







LAMPIRAN 3

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Petunjuk : Bacalah bacaan dibawah ini untuk menjawab pertanyaan nomor 1 dan 2!



Kegiatan-kegiatan yang kamu lihat dalam gambar tersebut termasuk kegiatan ekonomi. Untuk mencukupi kebutuhannya sehari-hari orang melakukan usaha yang berbeda-beda. Jenis usaha yang dijalankan orang sesuai dengan bakat dan keterampilan yang dimiliki. Dalam gambar diatas, tampak kegiatan sebagai pedagang, pemandu wisata, dan petani. Untuk apa orang bekerja? Pada dasarnya, orang mempunyai tujuan yang sama ketika bekerja, yaitu untuk mendapatkan uang atau penghasilan. Penghasilan itu digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

1. Deskripsikan pengertian kegiatan ekonomi!
2. Identifikasikan jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi!
3. Kemukakan kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi menurut Abraham Maslow!
4. Deskripsikan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya!
5. Gambarlah Ikan dan tunjukkan bagian-bagian tubuh ikan beserta fungsinya!

6. Pelajari naskah drama yang berjudul “Jujur membawa berkah”. Kemudian praktekan naskah drama tersebut!
7. Pelajari lagu “Burung Kakak Tua”! Nyanyikan lagu “Burung Kakak Tua sesuai perintah gurumu.

LAMPIRAN 6

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas/Semester : VB / 2

Tema/Subtema/PB : 6 / 2 / 6

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	3.2.2 Mengidentifikasi anggota tubuh hewan dan fungsinya dari bacaan yang dibaca		C2	6,7
	3.2.3 Menggolongkan hewan yang termasuk carnivora, herbivora dan omnivore dari teks yang dibaca		C3	8
PPKn 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3.6.1 Mendeskripsikan kebutuhan dasar manusia dan cara pemenuhannya		C3	5
IPS 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar	3.1.1 Menganalisis aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam	C3	3	

<p>ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional.</p>	<p>konektivitas ruang dan waktu di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional.</p>			
	<p>3.1.2 Mengidentifikasi jenis usaha dalam kegiatan ekonomi</p>		C2	1,2
	<p>3.1.3 Memberikan contoh sikap jujur dalam kegiatan ekonomi</p>		C2	4
<p>SBdP 3.2 Mengenal harmoni musik dan lagu daerah.</p>	<p>3.2.2 Mendeskripsikan harmonisasi musik pada lagu yang dinyanyikan.</p>		C3	9

LAMPIRAN 7

SOAL EVALUASI

Subtema 2 Organ Tubuh Manusia dan Hewan

Pembelajaran 6

Nilai :

Nama :

No.Absen :

Kelas :

Bacalah teks di bawah ini!

Ayah Febri seorang akuntan di kantor BPK (Badan Pemeriksaan Keuangan). Ayah bekerja setiap hari senin-jumat. Sedangkan Ibu Febri bekerja di bidang bisnis yaitu membuka toko baju di Pasar Johar.

1. a.Untuk apa Ayah dan Ibu Febri bekerja?

.....

b. Akuntan merupakan jenis kegiatan ekonomi di bidang apa?

.....

c Berjualan merupakan jenis kegiatan ekonomi di bidanga apa?

.....

2. Identifikasilah jenis-jenis kegiatan ekonomi serta berilah contohnya!

(minimal 5 jenis kegiatan ekonomi)

.....

.....

.....

.....
.....
.....
.....
.....

3. Analisislah aktivitas manusia dan perubahannya di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya!

.....
.....
.....
.....
.....

4. Berilah alasan mengapa kita harus bersikap jujur dalam kegiatan ekonomi!

.....
.....
.....

5. Deskripsikan 5 kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi beserta contohnya!

.....
.....
.....
.....

Bacalah teks dibawah ini!

Radit memiliki hewan peliharaan ikan koi. Ikan tersebut di taruh di akuarium kecil. Apabila air sudah terlihat keruh maka Radit segera mengganti air. Setiap pagi dan sore Radit memberi makan ikan koinya. Ia sangat senang memelihara ikan.

6. Bantulah radit untuk menggambar ikan dan tunjukkan bagian-bagian tubuh ikan!

7. Identifikasilah fungsi dari bagian-bagian ikan tersebut!

.....

.....

.....

.....

.....

8. Kelompokkan hewan berikut ini berdasarkan jenis makanannya!

Sapi	Harimau	Singa
Ayam	Kucing	Kuda
Gajah	Jerapah	Kerbau
Monyet	Buaya	

.....

.....

.....
.....

9. Deskripsikan pengertian harmoni musik!

.....
.....
.....

LAMPIRAN 8

Kunci Jawaban LKS

1. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
2. Jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi:
 - a. Pertanian adalah usaha yang menghasilkan produk pangan, contoh : petani padi, petani jagung, petani sawit
 - b. Perindustrian adalah kegiatan usaha bahan baku menjadi bahan jadi, contoh : industri jaket, industri sepatu
 - c. Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan terhadap konsumen. Contoh : perusahaan asuransi, dokter, pengacara.
 - d. Perikanan adalah kegiatan usaha membudidayakan ikan. Contoh : tambak ikan mujer.
 - e. Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen
 - f. Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Contoh: pedagang asongan, toko kelontong, pasar.
3. Teori Hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow menyatakan bahwa setiap manusia memiliki lima kebutuhan dasar, yaitu :
 - a. Kebutuhan Fisiologis, yang merupakan kebutuhan paling dasar pada manusia. Antara lain ; pemenuhan kebutuhan oksigen dan pertukaran gas, cairan (minuman), nutrisi (makanan), eliminasi, istirahat dan tidur, aktivitas, keseimbangan suhu tubuh, serta seksual.
 - b. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan, dibagi menjadi perlindungan fisik dan perlindungan psikologis. Perlindungan fisik, meliputi perlindungan dari

ancaman terhadap tubuh dan kehidupan seperti kecelakaan, penyakit, bahaya lingkungan, dll. Perlindungan psikologis, perlindungan dari ancaman peristiwa atau pengalaman baru atau asing yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan seseorang.

- c. Kebutuhan rasa cinta, yaitu kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki, memberi dan menerima kasih sayang, kehangatan, persahabatan, dan kekeluargaan.
 - d. Kebutuhan akan harga diri dan perasaan dihargai oleh orang lain serta pengakuan dari orang lain.
 - e. Kebutuhan aktualisasi diri, ini merupakan kebutuhan tertinggi dalam hierarki Maslow, yang berupa kebutuhan untuk berkontribusi pada orang lain atau lingkungan serta mencapai potensi diri sepenuhnya.
4. Gambar ikan



LAMPIRAN 9

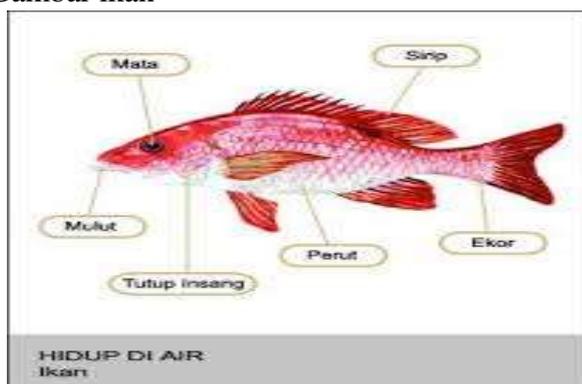
Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. a. Untuk memenuhi kebutuhan perekonomian
 - b. di bidang jasa
 - c. di bidang perdagangan
2. Jenis-jenis usaha dalam kegiatan ekonomi:
 - a. Pertanian adalah usaha yang menghasilkan produk pangan, contoh : petani padi, petani jagung, petani sawit
 - b. Perindustrian adalah kegiatan usaha bahan baku menjadi bahan jadi, contoh : industri jaket, industri sepatu
 - c. Jasa adalah kegiatan usaha dalam bentuk pelayanan terhadap konsumen. Contoh : perusahaan asuransi, dokter, pengacara.
 - d. Perikanan adalah kegiatan usaha membudidayakan ikan. Contoh : tambak ikan mujer.
 - e. Peternakan adalah kegiatan usaha dengan cara memelihara hewan dan mengambil hasilnya dengan cara dijual ke konsumen
 - f. Perdagangan adalah kegiatan usaha yang menyalurkan barang produksi dari produsen ke konsumen. Contoh: pedagang asongan, toko kelontong, pasar.
13. Bidang sosial : zaman dahulu jika berkomunikasi harus bertatap muka secara langsung, zaman sekarang bisa lewat telepon
3. Bidang ekonomi : zaman dahulu manusia hanya mengenal pasar, zaman sekarang manusia mengenal mall, swalayan

Bidang pendidikan : zaman dahulu belum ada pembelajaran komputer, zaman sekarang sudah ada

Bidang budaya : setiap hari ada model pakaian baru

4. Agar mendapat berkah
5. Kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi :
 - a. Kebutuhan Fisiologis, yang merupakan kebutuhan paling dasar pada manusia. Antara lain ; pemenuhan kebutuhan oksigen dan pertukaran gas, cairan (minuman), nutrisi (makanan), eliminasi, istirahat dan tidur, aktivitas, keseimbangan suhu tubuh, serta seksual.
 - b. Kebutuhan rasa aman dan perlindungan, dibagi menjadi perlindungan fisik dan perlindungan psikologis. Perlindungan fisik, meliputi perlindungan dari ancaman terhadap tubuh dan kehidupan seperti kecelakaan, penyakit, bahaya lingkungan, dll. Perlindungan psikologis, perlindungan dari ancaman peristiwa atau pengalaman baru atau asing yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan seseorang.
 - c. Kebutuhan rasa cinta, yaitu kebutuhan untuk memiliki dan dimiliki, memberi dan menerima kasih sayang, kehangatan, persahabatan, dan kekeluargaan.
 - d. Kebutuhan akan harga diri dan perasaan dihargai oleh orang lain serta pengakuan dari orang lain.
 - e. Kebutuhan aktualisasi diri, ini merupakan kebutuhan tertinggi dalam hierarki Maslow, yang berupa kebutuhan untuk berkontribusi pada orang lain atau lingkungan serta mencapai potensi diri sepenuhnya.
6. Gambar ikan



7. Fungsi bagian-bagian ikan :
 - a. Mulut: untuk makan, minum
 - b. Mata untuk melihat
 - c. Insang untuk bernafas
 - d. Sirip dan ekor untuk berenang
8. Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanannya :
 - a. Herbifora : sapi, gajah, jerapah, kuda, kerbau
 - b. Karnivora : harimau, kucing, singa.
 - c. Omnivora : monyet, ayam.
9. Harmoni musik adalah paduan bunyi dalam suatu lagu yang terdiri dari beberapa suara yang sesuai dengan akor

LAMPIRAN 11

TEKNIK PENILAIAN SOAL EVALUASI

Setiap nomor skornys 5. Dengan kriteria :

Skor 0 untuk jawaban kosong, skor 1 untuk jawaban yang tidak sesuai, skor 2 untuk jawaban yang kurang lengkap, skor 3 untuk jawaban yang cukup, skor 4 untuk jawaban benar dan kurang, skor 5 untuk jawaban yang benar dan lengkap.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 11

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Petunjuk:

Berilah kriteria Penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4 = sangat baik
- b. 3 = baik
- c. 2 = cukup
- d. 1 = kurang

Nilai sikap spiritual yang diamati	Kriteria			
	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Berdoa Sebelum dan Sesudah melakukan kegiatan	Siswa selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Siswa sering berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Siswa berdoa hanya sebelum atau sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Siswa tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran
Toleransi dalam beribadah	Siswa selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Siswa sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Siswa tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah
Perilaku syukur	Siswa selalu mengucapkan syukur setiap akhir aktifitas belajar ataupun saat mendapat sesuatu	Siswa sesekali mengucapkan syukur setiap akhir aktifitas belajar ataupun saat mendapat sesuatu	Siswa mengucapkan hanya pada saat akhir pembelajaran	Siswa tidak pernah mengucapkan syukur selama proses pembelajaran

No.	Nama Siswa	Sikap spiritual yang diamati		
		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah	Perilaku syukur

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Sumber: Permendikbud No.104 Tahun 2014: 23)

LAMPIRAN 12

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4 = sangat baik
- b. 3 = baik
- c. 2 = cukup
- d. 1 = kurang

No	Sikap	Perubahan tingkah laku			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Siswa mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Siswa mampu menjalankan aturan dengan bimbingan guru	Siswa kurang mampu menjalankan aturan	Siswa belum mampu menjalankan aturan
2.	Gotong royong	Siswa selalu aktif dalam kegiatan pemecahan masalah	Siswa sering aktif dalam kegiatan pemecahan masalah	Siswa kurang aktif dalam kegiatan pemecahan masalah	Siswa tidak aktif dalam kegiatan pemecahan masalah
3.	Teliti	Siswa melakukan pengecekan berulang-ulang setelah mengerjakan tugas/ soal	Siswa melakukan pengecekan sekali setelah mengerjakan tugas/soal	Siswa hanya melakukan pengecekan ulang pada soal yang dianggap sulit.	Tidak ada pengecekan ulang setelah siswa mengerjakan tugas/soal
4.	Rasa ingin tahu	Siswa selalu bertanya selama proses pembelajaran	Siswa sering bertanya hanya saat proses pemecahan masalah	Siswa hanya bertanya 1-2 kali selama proses saat pembelajaran	Siswa tidak bertanya sama sekali selama proses pembelajaran

No.	Nama siswa	Sikap yang diamati			
		Disiplin	Gotong Royong	Teliti	Rasa Ingin Tahu

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Sumber: Permendikbud No.104 Tahun 2014: 23)

LAMPIRAN 13

Rubrik Penilaian Keterampilan (Kinerja)

Petunjuk :

Berilah skor penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 1 jika kinerja siswa tidak kompeten
- b. 2 jika kinerja siswa cukup kompeten
- c. 3 jika kinerja siswa kompeten
- d. 4 jika kinerja siswa sangat kompeten

(Suwandi, 2011:86)

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Merencanakan pemecahan masalah				
2.	Aktivitas pemecahan masalah				
3.	Penyusunan laporan				
4.	Pelaporan/presentasi				
Jumlah skor					

Aspek yang diamati	Skor			
	4	3	2	1
Merencanakan pemecahan masalah	Siswa membaca soal dengan cermat, bertanya apabila tidak memahami isi soal, serta bersikap tenang	Siswa membaca soal dengan cermat, bertanya apabila tidak memahami isi soal dan bersikap gaduh	Siswa membaca soal namun masih terlihat gaduh	Siswa tidak membaca soal dan bersikap gaduh
Aktivitas pemecahan masalah	Siswa berkelompok dan bekerjasama serta tenang dalam berdiskusi	Siswa berkelompok dan bekerjasama tetapi gaduh	Siswa berkelompok namun tidak bekerjasama	Siswa berkelompok namun tidak saling bekerja sama dan gaduh
Penyusunan laporan	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tepat waktu dan bersikap tenang	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan bersikap tenang	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan gaduh	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi tidak jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan gaduh
Pelaporan/ presentasi	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi dengan lantang, serta mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi kurang lantang, serta mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi kurang lantang, serta tidak mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa tidak berani maju ke depan kelas

Pedoman Penskoran

Skor minimal : 4

Nilai : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

Skor maksimal :16

No.	Nama siswa	Aspek yang diamati				Nilai	Huruf
		Merencanakan pemecahan masalah	Aktivitas pemecahan masalah	Penyusunan laporan	Pelaporan/ presentasi		

Keterampilan	
Rentang angka	Huruf
3,85- 4,00	A
3,51-3,84	A-
3,18-3,50	B+
2,85-3,17	B
2,51-2,84	B-
2,18-2,50	C+
1,85-2,17	C
1,51-1,84	C-
1,18-1,50	D+
1,00-1,17	D

(Sumber: Permendikbud No.104 Tahun 2014: 23)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Tema	: Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Subtema	: Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan
Kelas / Semester	: V (lima) / 2 (dua)
Pertemuan ke-	:
Alokasi Waktu	: 6 JP × 35 menit (1 hari)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

- 1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda- benda di alam sekitar.
- 2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsiya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya,

serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

3.2.2 Mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan

- 4.2 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

4.2.2 Menuliskan hasil praktik fotosintesa.

IPS

- 1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya

- 2.3 Menunjukkan perilaku peduli, gotong- royong, tanggungjawab dalam berpartisipasi penanggulangan permasalahan lingkungan hidup.

- 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.

Indikator:

3.3.3 Membandingkan aktivitas masyarakat di desa dan kota

3.3.4 Mengemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan

- 4.3 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia

Indikator:

4.3.1 Membuat laporan tentang perbedaan aktivitas manusia di desa dan dikota.

4.3.2 Mempresentasikan laporan hasil pemecahan masalah mengenai perbedaan aktivitas manusia di desa dan di kota

PPKn

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa
- 2.4 Menunjukkan perilaku cinta tanah air Indonesia dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- 3.6.1 Memberi contoh sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup
- 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional

Indikator :

- 4.6.1 Menceritakan contoh sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup

Matematika

- 1.1 Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2.3 Memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar
- 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.

Indikator:

- 3.3.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus luas permukaan dan volume heksahedron dan prisma segi banyak
- 4.12 Menemukan luas permukaan dan volume dari heksahedron dan prisma segi banyak.

Indikator:

- 4.12.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus luas permukaan dan volume heksahedron dan prisma segi banyak.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati tumbuhan, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan percaya diri.
2. Dengan mencermati komik tentang cara hidup manusia, hewan dan tumbuhan, siswa dapat mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan dengan disiplin.
3. Dengan pemecahan masalah tentang cara hidup tumbuhan bersama kelompoknya, siswa dapat menuliskan hasil praktik fotosintesis dengan gotong royong.
4. Dengan mengamati komik tentang cara hidup manusia, siswa dapat membandingkan desa dan kota serta menyusun sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia dengan percaya diri
5. Dengan mencermati komik tentang cara hidup manusia, siswa dapat menunjukkan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan dengan jujur.
6. Dengan pemecahan masalah tentang perbedaan aktivitas masyarakat desa dan kota, siswa dapat membuat laporan tentang perbedaan aktivitas manusia di desa dan di kota dengan gotong royong.
7. Dengan mengamati cerita yang berjudul “Kisah Dua Pedagang”, siswa dapat Memberi contoh sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan disiplin.
8. Dengan pemecahan masalah bersama kelompoknya dalam mengamati cerita yang berjudul “Kisah Dua Pedagang”, siswa dapat menceritakan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan gotong royong.
9. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa mampu mengidentifikasi benda-benda di sekitar yang terdiri lebih dari 1 bangun ruang dan menentukan suatu konsep sesuai dengan sifat-sifat yang dimiliki dengan gotong royong.

10. Dengan mengerjakan beberapa latihan dan permasalahan matematika, siswa mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus luas permukaan dan volume heksahedron dan prisma segi banyak dengan jujur.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Bahasa Indonesia : bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, cara tumbuhan mencari makanan
- IPS : masyarakat kota dan desa, sikap-sikap yang selaras dan tidak selaras dengan lingkungan di daerah industri
- PPKn : cerita yang berjudul “Kisah Dua Pedagang”
- Matematika : volume dan luas suatu benda

E. PENDEKATAN, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : pemecahan masalah, diskusi, tanya jawab
- Model : *Problem Based Learning* (PBL)

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Sumber belajar :

1. Kemendikbud.2014. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Organ Tubuh Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kemendikbud.2014. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Organ Tubuh Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grahafindo Persada

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa secara fisik dan psikis. 2. Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Guru memberi motivasi berupa pemberian reward bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif 5. Menyampaikan apersepsi kepada siswa dengan guru bertanya kepada siswa : <ol style="list-style-type: none"> a) Siapa yang sudah pernah liburan ke desa? Coba ceritakan! b) Siapa yang rumahnya di daerah industri? Coba ceritakan! 6. Menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. 	35 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. 8. Siswa mengamati komik “Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan “. (mengamati) 9. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru mengenai komik yang telah diamati. (menanya) 10. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya. 11. Siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya. (mengumpulkan informasi, mengasosiasi, menanya) 12. Siswa membuat suatu karya yaitu laporan hasil diskusi. (mengasosiasi) 13. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusinya (mengkomunikasikan) 14. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (menanya, mengasosiasi) 15. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi. 	105 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 16. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran. 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi 18. Siswa menerima tindak lanjut dari guru 19. Siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. 	70 menit

H. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- b. Penilaian Sikap/afektif : pengamatan/observasi
- c. Penilaian pengetahuan : tes tertulis (*terlampir*)
- d. Penilaian keterampilan : unjuk kerja (*terlampir*)

2. Bentuk Instrumen

- a. Penilaian Sikap/Afektif : Lembar pengamatan sikap
(*terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan/kognitif : (*terlampir*)
- c. Penilaian Keterampilan/Psikomotorik : rubrik (*terlampir*)

Semarang, 13 Februari 2015

Guru Kelas VB,

Praktikan,




Perdana Wira Saputra , S.Pd

Rina Triastuti

NRP 90020212401147

NIM 1401411406

Mengetahui,



LAMPIRAN 1

MATERI AJAR

A. Kehidupan Masyarakat di Desa dan di Kota

Perbedaan Desa Dan Kota

Kota dan desa merupakan tempat suatu kesatuan penduduk. Kota dan desa memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Ada beberapa ciri untuk membedakan antara desa dan kota, yaitu sebagai berikut :

1) Nilai sosial pada penduduk

Nilai sosial antar penduduk kota dan desa merupakan salah satu hal yang paling terlihat perbedaannya. Bisa kita lihat jika didesa para penduduk berlomba-lomba untuk bergotong royong dalam membantu tetangga sekitar dan juga biasanya penduduk desa menghabiskan waktu senggang mereka untuk melakukan kegiatan bersama tetangga lainnya sedangkan di kota, mereka berlomba-lomba memasang pagar yang tinggi agar terlihat hebat.

2) Tingkat pendapatan

Jelas saja terlihat jika penduduk kota dan desa memiliki perbedaan dalam hal tingkat pendapatan. Biasanya penduduk didesa mendapatkan penghasilan dari bertani ataupun berternak sedangkan di kota biasanya penduduk menjadi karyawan ataupun berdagang. Hasil dari bertani biasanya digunakan penduduk desa untuk konsumsi sehari-hari dan sebagiannya lagi untuk dijual. Berbeda halnya dengan di kota yang kebutuhan sehari-harinya biasanya di dapat di warung ataupun pasar swalayan.

3) Kemajuan teknologi

Kota biasanya lebih cepat dalam hal kemajuan teknologi. Jika dulu hanya orang-orang kota saja yang biasanya menggunakan telephone genggam sekarang seluruh lapisan masyarakat dapat menggunakan telephone genggam. Tetapi, penduduk di kota lebih maju dalam bidang teknologi dikarenakan penduduk kota lebih berpikiran terbuka dalam bidang teknologi. Biasanya penduduk desa akan berfikir dua kali untuk menggunakan barang teknologi karena jika barang tersebut tidak memiliki manfaat biasanya penduduk desa lebih memilih tidak menggunakan teknologi tersebut.

4) Nilai budaya

Nilai budaya penduduk desa lebih kental dibandingkan nilai budaya pada penduduk kota. Hal ini dikarenakan penduduk desa yang belum tergeser budayanya dengan budaya asing berbeda dengan nilai budaya penduduk kota yang sudah bercampur dengan budaya asing karena budaya asing dengan mudahnya dapat masuk ke dalam kehidupan penduduk kota yang memiliki pemikiran terbuka dan modern. Jika di desa masih ada tradisi untuk berkumpul bersama sanak saudara lainnya ketika panen dan mengadakan kegiatan dalam bentuk seni berbeda dengan penduduk kota yang lebih memilih untuk berkumpul di warung kopi dan menghabiskan waktu disana.

Lingkungan hidup di pedesaan sangat jauh berbeda dengan di perkotaan. Lingkungan pedesaan terasa lebih dekat dengan alam bebas. Udaranya bersih, sinar matahari cukup, tanahnya segar diselimuti berbagai jenis tumbuh-tumbuhan dan berbagai satwa yang terdapat di sela-sela pepohonan, di permukaan tanah, di rongga-rongga bawah tanah ataupun berterbangan di udara bebas. Air yang menetes, merembes atau memancar dari sumber-sumbernya dan kemudian mengalir melalui anak-anak sungai mengairi petak-petak persawahan. Semua ini sangat berlainan dengan lingkungan perkotaan yang sebagian besar dilapisi beton dan aspal. Bangunan-bangunan menjulang tinggi saling berdesak-desakan dan kadang-kadang berdampingan dan berhimpitan dengan gubug-gubug liar dan pemukiman yang padat. Udara yang seringkali terasa pengap, karena tercemar asap buangan cerobong pabrik dan kendaraan bermotor. Hiruk-pikuk, lalu lalang kendaraan ataupun manusia di sela-sela kebisingan yang berasal dari berbagai sumber bunyi yang seolah-olah saling berebut keras satu sama lain. Kota sudah terlalu banyak mengalami sentuhan teknologi, sehingga penduduk kota yang merindukan alam kadang-kadang memasukkan sebagian alam ke dalam rumahnya, baik yang berupa tumbuh-tumbuhan, bahkan mungkin hanya gambarnya saja. Perbedaan paling menonjol adalah pada mata pencaharian. Kegiatan utama penduduk desa berada di sektor ekonomi primer yaitu bidang agraris. Kehidupan ekonomi terutama tergantung pada usaha pengelolaan tanah untuk keperluan pertanian, peternakan dan termasuk juga perikanan darat.

Sedangkan kota merupakan pusat kegiatan sektor ekonomi sekunder yang meliputi bidang industri, di samping sektor ekonomi tertier yaitu bidang pelayanan jasa. Jadi kegiatan di desa adalah mengolah untuk memperoleh bahan-bahan mentah, baik bahan kebutuhan pangan, sandang maupun lain-lain bahan mentah untuk memenuhi kebutuhan pokok manusia. Sedangkan kota mengolah bahan-bahan mentah yang berasal dari desa menjadi bahan-bahan setengah jadi atau mengolahnya sehingga berwujud bahan jadi yang dapat segera dikonsumsi. Dalam hal distribusi hasil produksi ini pun terdapat perbedaan antara desa dan kota. Di desa jumlah ataupun jenis barang yang tersedia di pasaran sangat terbatas. Di kota tersedia berbagai macam barang yang jumlahnya pun melimpah. Bahkan tempat penjualannya pun beraneka ragam. Ada barang-barang yang dijual di kaki-lima, dijual di pasar biasa di mana pembeli dapat tawar-menawar dengan penjual atau dijual di supermarket dalam suasana yang nyaman dan harga yang pasti. Bidang produksi dan jalur distribusi di perkotaan lebih kompleks bila dibandingkan dengan yang terdapat di pedesaan, hal ini memerlukan tingkat teknologi yang lebih canggih. Dengan demikian memerlukan tenaga-tenaga yang memiliki keahlian khusus untuk melayani kegiatan produksi ataupun memperlancar arus distribusinya. Corak kehidupan sosial di desa dapat dikatakan masih homogen. Sebaliknya di kota sangat heterogen, karena di sana saling bertemu berbagai suku bangsa, agama, kelompok dan masing-masing memiliki kepentingan yang berlainan. Beranekaragamnya corak kegiatan di bidang ekonomi berakibat bahwa sistem pelapisan sosial (stratifikasi sosial) kota jauh lebih kompleks daripada di desa. Misalnya saja mereka yang memiliki keahlian khusus dan bidang kerjanya lebih banyak memerlukan pemikiran memiliki kedudukan lebih tinggi dan upah lebih besar daripada mereka yang dalam sistem kerja hanya mampu menggunakan tenaga kasarnya saja. Hal ini akan membawa akibat bahwa perbedaan antara pihak kaya dan miskin semakin menyolok. Mobilitas sosial di kota jauh lebih besar daripada di desa. Di kota, seseorang memiliki kesempatan lebih besar untuk mengalami mobilitas sosial, baik vertikal yaitu perpindahan kedudukan yang lebih tinggi atau lebih rendah,

maupun horisontal yaitu perpindahan ke pekerjaan lain yang setingkat.
(<http://risqioktaviani.blogspot.com/>)

Jenis-jenis industri menurut klasifikasi usahanya, sesuai SK Menteri No. 19/M/I/1986

1. Industri kimia dasar: misalnya industri semen, obat-obatan, kertas, pupuk, dsb
2. Industri mesin dan logam dasar: misalnya industri pesawat terbang, kendaraan bermotor, tekstil, dll
3. Industri kecil: industri roti, kompor minyak, makanan ringan, es, minyak goreng curah, dll
4. Aneka industri: industri pakaian, industri makanan dan minuman, dan lain-lain.

Sikap pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan :

- Penggunaan teknologi yang disarankan dalam pengembangan industri adalah teknologi yang memiliki tingkat pencemaran yang rendah, hemat air, hemat bahan baku, dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.
- Setiap industri harus dilengkapi dengan sistem pengolahan limbah yang tepat untuk mengantisipasi kerusakan yang ditimbulkan oleh proses produksi. Limbah harus dibuang ke tempat yang tepat dan diolah dengan cara yang tepat.
- Pemilihan lokasi industri yang tepat juga akan berdampak bagi lingkungan. Kota-kota besar biasanya menjadi tempat yang penuh dengan pabrik-pabrik. Sentralisasi industri di satu tempat akan mendatangkan banyak kerugian sehingga pengalihan industri ke lokasi lain perlu dipertimbangkan. Industri sebaiknya didirikan di wilayah kosong untuk mengurangi polusi

Sikap pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan :

- Biasanya pelaku industri langsung membuang limbah tanpa pengolahan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan karena alasan biaya yang tinggi dalam pengolahan limbah.
- Pengambilan sumber daya alam yang tidak memperhitungkan kelestarian lingkungan. Misalnya dalam industri pengolahan kayu, pengambilan kayu

yang dilakukan tanpa usaha meremajakannya akan menyebabkan kerusakan lingkungan.

- Industri pertambangan merupakan industri yang paling sering membuat kerusakan lingkungan. Selain mengganggu daerah resapan air, proses penambangan perusahaan itu menyumbang limbah bahan beracun dan berbahaya bagi lingkungan sekitarnya.

(<http://www.mikirbae.com/>)

B. Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya

Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya Berikut ini tentang bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya.

1. Akar

Akar merupakan bagian tumbuhan yang penting. Akar berada di dalam tanah. Fungsi atau kegunaan akar adalah sebagai berikut. 1. Menancapkan tumbuhan ke dalam tanah. 2. Menyerap air dan mineral dari dalam tanah. 3. Sebagai tempat menyimpan makanan, misalnya pada tanaman wortel, lobak, dan ubi kayu.

2. Batang

Batang merupakan bagian tumbuhan yang berada di atas tanah. Batang mempunyai kegunaan sebagai berikut. 1. Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah. 2. Sebagai pengangkut air dan mineral dari akar ke daun. 3. Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan, misalnya ketela rambat dan sagu.

3. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh pada batang. Daun pada umumnya berwarna hijau. Ada daun yang berwarna hijau muda, ada yang berwarna hijau tua. Ada pula daun yang tidak berwarna hijau, misalnya daun pada tanaman puring. Fungsi atau kegunaan daun adalah sebagai berikut. 1. Untuk melakukan pernapasan. 2. Sebagai tempat pembuatan makanan. 3. Tempat terjadinya penguapan.

4. Bunga

Bunga pada tumbuhan berbagai macam bentuk dan warnanya. Ada bunga yang berwarna putih, kuning, merah, dan ungu. Fungsi atau kegunaan bunga adalah sebagai alat berkembang biak.

Proses Fotosintesis

Proses Fotosintesis Tumbuhan bersifat autotrof. Autotrof artinya dapat mensintesis makanan langsung dari senyawa anorganik. Tumbuhan menggunakan karbon dioksida dan air untuk menghasilkan gula dan oksigen yang diperlukan sebagai makanannya. Energi untuk menjalankan proses ini berasal dari fotosintesis. Berikut ini adalah persamaan reaksi fotosintesis yang menghasilkan glukosa.



Tumbuhan menangkap cahaya menggunakan pigmen yang disebut klorofil. Pigmen inilah yang memberi warna hijau pada tumbuhan. Klorofil terdapat dalam organel yang disebut kloroplas. klorofil menyerap cahaya yang akan digunakan dalam fotosintesis. Meskipun seluruh bagian tubuh tumbuhan yang berwarna hijau mengandung kloroplas, namun sebagian besar energi dihasilkan di daun. Di dalam daun terdapat lapisan sel yang disebut mesofil yang mengandung setengah juta kloroplas setiap milimeter persegiannya. Cahaya akan melewati lapisan epidermis tanpa warna dan yang transparan, menuju mesofil, tempat terjadinya sebagian besar proses fotosintesis. Permukaan daun biasanya dilapisi oleh kutikula dari lilin yang bersifat anti air untuk mencegah terjadinya penyerapan sinar Matahari ataupun penguapan air yang berlebihan

C. Bacaan yang berjudul “Kisah Dua Pedagang”

Di sebuah kota ada dua orang pedagang keliling yang tinggal bertetangga, mereka sama – sama menjual perkakas yang terbuat dari kuningan. Namun sifat mereka sangat berbeda, pedagang pertama adalah orang yang jujur, sedangkan pedagang kedua punya perangai tamak. Suatu ketika, pedagang tamak lewat di depan rumah seorang nenek dan cucunya. ”Cucuku ingin peralatan makan baru, maukah kau menukar peralatanmu dengan mangkuk tua ini?” kata si nenek. Pedagang tamak memerhatikan mangkuk itu. Ternyata, mangkuk itu terbuat dari emas dan si nenek tidak mengetahuinya. Muncul niat jelek di benaknya. Ia ingin mendapatkan mangkuk itu dengan harga yang murah. “Mangkuk ini tidak ada harganya. Aku tukar dengan sebuah sendok,” kata pedagang tamak sambil

mencibir. “Apa tidak terlalu murah? Mangkuk ini warisan suamiku,” kata si nenek. ”Kalau tidak mau, ya sudah, ”jawab pedagang tamak sambil beranjak pergi. Tidak lama kemudian, pedagang yang jujur lewat. Si nenek pun memanggilnya. “Maukah kau menukar mangkuk tua ini dengan peralatan makan yang kau jual?” kata si nenek. Setelah memperhatikan mangkuk itu, pedagang yang jujur terkejut. ”Mangkuk ini terbuat dari emas. Semua barang yang aku punya tidak akan cukup untuk membayarnya,” katanya.

“Tak apa, kau ambillah mangkuk itu dan bayarlah aku sepentasnya, ” kata si nenek. “Baiklah, aku berikan semua barang dan uangku,” kata pedagang yang jujur. Pedagang yang jujur pun pergi ke kota untuk menjual mangkuk emas itu. Tak lama kemudian, pedagang yang tamak datang kembali ke rumah si nenek. Kemudian, si nenek berkata, “Aku sudah menjual mangkukku kepada pedagang lain. Ia menghargai mangkukku, tidak seperti engkau,” kata si nenek. “Apa?” pedagang tamak memukul keeningnya dan menyesali perbuatannya yang tamak. Sementara pedagang jujur hidup bahagia dengan uang hasil penjualan mangkuk emas.

Sumber: <http://dongengpengantartiduranak.wordpress.com/2012/04/29/kisah-dua-pedagang/>

D. Volume dan Luas bangun ruang

$$\text{Luas balok} : L = 2pl + 2 pt + 2 lt$$

$$L = 2(p.l+p.t+l.t)$$

$$\text{Volume balok} : V = p.l.t$$

LAMPIRAN 2

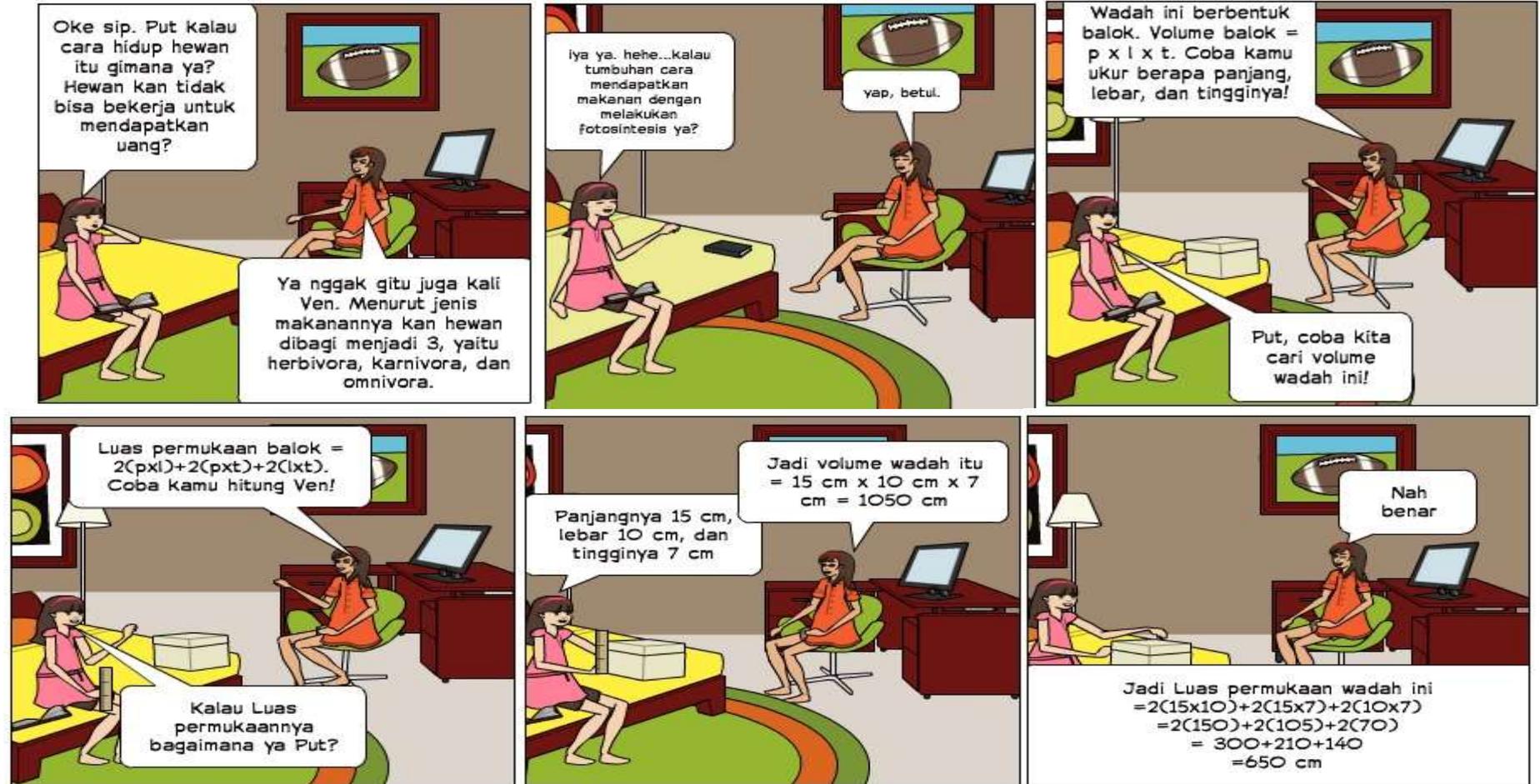
RANCANGAN MEDIA

Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan







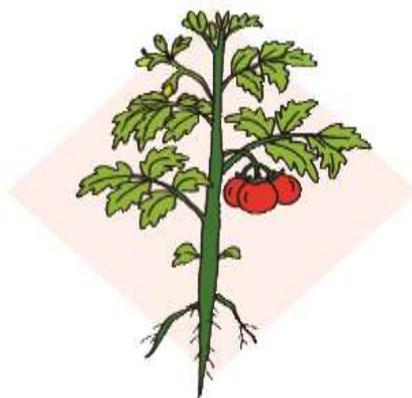


LAMPIRAN 3

Lembar Kerja Kelompok

Kerjakan soal dibawah ini!

1. Deskripsikan perubahan-perubahan perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan dari zaman purba hingga zaman modern!
2. Jelaskan perbedaan aktivitas masyarakat di kota dan di desa!
3. Sebutkan jenis-jenis industri menurut klasifikasi usahanya, sesuai SK Menteri No. 19/M/I/1986 !
4. Kegiatan industri yang dilakukan tidak boleh mengabaikan lingkungan. Kemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan!
5. Amati cerita yang berjudul “Kisah Dua Pedagang” pada buku siswa hal 120. Simpulkan cerita tersebut!
6. Bagaimana tumbuhan memperoleh makanan? Coba jelaskan!
7. Perhatikan gambar bagian pohon tomat dibawah ini! Apa saja bagian-bagian



pohon yang terlihat pada gambar di dibawah ini? Dan apa saja fungsi dari bagian-bagian pohon tersebut?

8. Perhatikan benda-benda yang ada di sekitar kelasmu. Pilihlah salah satu benda yang berbentuk balok. Kemudian hitung luas permukaan dan volume benda tersebut!

LAMPIRAN 4

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas/Semester : VB / 2

Tema/Subtema/PB : 6 / 3 / 4

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.	Uraian	C2	5
	3.2.2 Mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan		C2	6
IPS 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.	3.3.1 Membandingkan aktivitas masyarakat di desa dan kota		C5	1,2
	3.3.2 Mengemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan		C3	3
PPKn 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3.6.2 Memberi contoh sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup		C3	4
	3.3.1 Menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus luas permukaan dan volume heksahedron dan prisma segi banyak		C3	7,8
Matematika 3.3 Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antar simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola.				

LAMPIRAN 5
SOAL EVALUASI

SOAL EVALUASI

Subtema 3

Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan

Pembelajaran 4

Nilai :

Nama :
No.Absen :
Kelas :

1. Bandingkan aktivitas manusia yang ada di desa dan di kota!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Menurut klasifikasi usahanya, sesuai SK Menteri No. 19/M/I/1986 industri dibagi menjadi 4 jenis, yaitu:.....

.....
.....
.....

3. Kegiatan industri yang dilakukan tidak boleh mengabaikan lingkungan. Kemukakan contoh sikap/perilaku pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan dan yang mengabaikan keselarasan lingkungan!

.....
.....
.....

.....

.....

.....

.....

4. Bacalah teks dibawah ini!

Pak Tarman adalah seorang petani di desa Waru. Ia terkenal sebagai petani yang pekerja keras sehingga ia dapat memenuhi kebutuhan keluarganya. Selain itu ia juga sangat peduli terhadap kebersihan lingkungan. Setiap Minggu, Pak Tarman dan keluarga selalu bergotong royong membersihkan lingkungan rumah bahkan sampai membersihkan saluran air dekat rumahnya. Karena keuletan pak Tarman, maka ia dipercaya masyarakat untuk menjadi ketua RT di desa tersebut.

Sebutkan sikap-sikap pak Tarman yang harus kita contoh.....

.....

.....

5. Identifikasikan bagian-bagian tumbuhan dan jelaskan fungsinya!

.....

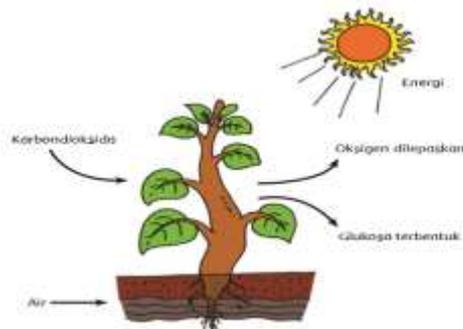
.....

.....

.....

.....

6.



Perhatikan gambar diatas! Bagaimana cara tanaman mendapatkan makanan?

.....

.....

.....

.....

.....

7. Untuk keperluan olahraga, sebuah SD membuat bak pasir di halaman sekolah. Panjangnya 6 m, lebarnya 2,5 m, dan dalamnya 0,4 m. Bak itu akan diisi penuh dengan pasir. Berapa meter kubik pasir untuk memenuhi bak itu?.....

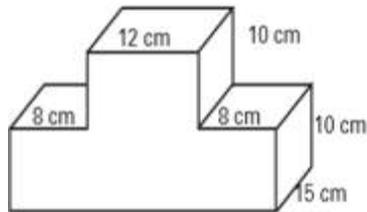
.....

.....

.....

.....

8. Perhatikan gambar dibawah ini!



Hitunglang volume bangun diatas!

.....

.....

.....

.....

.....

LAMPIRAN 6

KUNCI JAWABAN LKDP

1. Perbedaan masyarakat desa dan kota:
 - a. Jenis pekerjaan : masyarakat desa umumnya bekerja di sektor pertanian, sedangkan masyarakat desa umumnya berkerja di sektor industri
 - b. Nilai sosial : masyarakat desa berlomba-lomba untuk bergotong royong membantu tetangga, masyarakat kota bersifat individualis
 - c. Kemajuan teknologi : masyarakat kota kemajuan teknologi lebih cepat daripada masyarakat desa, karena masyarakat kota lebih berpikiran terbuka terhadap teknologi sedangkan masyarakat desa berpikiran apabila teknologi itu tidak bermanfaat maka masyarakat desa tidak memilih menggunakan teknologi itu.
 - d. Nilai budaya : nilai budaya penduduk desa lebih kental daripada penduduk kota. Karena penduduk desa belum terpengaruh budaya asing.
2. Jenis-jenis industri menurut klasifikasi usahanya, sesuai SK Menteri No. 19/M/I/1986
 - a. Industri kimia dasar : misalnya industri semen, obat-obatan, kertas, pupuk, dsb
 - b. Industri mesin dan logam dasar: misalnya industri pesawat terbang, kendaraan bermotor, tekstil, dll
 - c. Industri kecil: industri roti, kompor minyak, makanan ringan, es, minyak goreng curah, dll
 - d. Aneka industri : industri pakaian, industri makanan dan minuman, dan lain-lain.
3. Sikap pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan :
 - a) Penggunaan teknologi yang disarankan dalam pengembangan industri adalah teknologi yang memiliki tingkat pencemaran yang rendah, hemat air, hemat bahan baku, dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.
 - b) Setiap industri harus dilengkapi dengan sistem pengolahan limbah yang tepat untuk mengantisipasi kerusakan yang ditimbulkan oleh proses

produksi. Limbah harus dibuang ke tempat yang tepat dan diolah dengan cara yang tepat.

- c) Pemilihan lokasi industri yang tepat juga akan berdampak bagi lingkungan. Kota-kota besar biasanya menjadi tempat yang penuh dengan pabrik-pabrik. Sentralisasi industri di satu tempat akan mendatangkan banyak kerugian sehingga pengalihan industri ke lokasi lain perlu dipertimbangkan. Industri sebaiknya didirikan di wilayah kosong untuk mengurangi polusi
- d) Sikap pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan :
- e) Biasanya pelaku industri langsung membuang limbah tanpa pengolahan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan karena alasan biaya yang tinggi dalam pengolahan limbah.
- f) Pengambilan sumber daya alam yang tidak memperhitungkan kelestarian lingkungan. Misalnya dalam industri pengolahan kayu, pengambilan kayu yang dilakukan tanpa usaha meremajakannya akan menyebabkan kerusakan lingkungan.
- g) Industri pertambangan merupakan industri yang paling sering membuat kerusakan lingkungan. Selain mengganggu daerah resapan air, proses penambangan perusahaan itu menyumbang limbah bahan beracun dan berbahaya bagi lingkungan sekitarnya.

(<http://www.mikirbae.com/>)

4. Simpulan cerita “Kisah Dua Pedagang” : untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, maka kita harus jujur dan tidak tamak agar hidup bahagia.
5. Cara tumbuhan memperoleh makanan yaitu dengan fotosintesis.
Proses fotosintesis $6\text{H}_2\text{O} + 6\text{CO}_2 \xrightarrow{\text{cahaya matahari + klorofil}} \text{C}_6\text{H}_{12}\text{O}_6 \text{ (glukosa)} + 6\text{O}_2$
6. Daun berfungsi untuk: 1. Untuk melakukan pernapasan. 2. Sebagai tempat pembuatan makanan. 3. Tempat terjadinya penguapan.
Batang berfungsi untuk : 1. Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah. 2. Sebagai pengangkut air dan mineral dari akar ke daun. 3. Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan, misalnya ketela rambat dan sagu.

LAMPIRAN 7

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1. Perbedaan masyarakat desa dan kota:
 - a. Jenis pekerjaan : masyarakat desa umumnya bekerja di sektor pertanian, sedangkan masyarakat desa umumnya berkerja di sektor industri
 - b. Nilai sosial : masyarakat desa berlomba-lomba untuk bergotong royong membantu tetangga, masyarakat kota bersifat individualis
 - c. Kemajuan teknologi : masyarakat kota kemajuan teknologi lebih cepat daripada masyarakat desa, karena masyarakat kota lebih berpikiran terbuka terhadap teknologi sedangkan masyarakat desa berpikiran apabila teknologi itu tidak bermanfaat maka masyarakat desa tidak memilih menggunakan teknologi itu.
 - d. Nilai budaya : nilai budaya penduduk desa lebih kental daripada penduduk kota. Karena penduduk desa belum terpengaruh budaya asing.
2. Jenis-jenis industri menurut klasifikasi usahanya, sesuai SK Menteri No. 19/M/I/1986
 - a. Industri Kimia dasar : misalnya industri semen, obat-obatan, kertas, pupuk, dsb
 - b. Industri mesin dan logam dasar: misalnya industri pesawat terbang, kendaraan bermotor, tekstil, dll
 - c. Industri kecil: industri roti, kompor minyak, makanan ringan, es, minyak goreng curah, dll
 - d. Aneka Industri : industri pakaian, industri makanan dan minuman, dan lain-lain
3. Sikap pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan :
 - a) Penggunaan teknologi yang disarankan dalam pengembangan industri adalah teknologi yang memiliki tingkat pencemaran yang rendah, hemat air, hemat bahan baku, dan memiliki nilai ekonomis yang tinggi.
 - b) Setiap industri harus dilengkapi dengan sistem pengolahan limbah yang tepat untuk mengantisipasi kerusakan yang ditimbulkan oleh proses

produksi. Limbah harus dibuang ke tempat yang tepat dan diolah dengan cara yang tepat.

- c) Pemilihan lokasi industri yang tepat juga akan berdampak bagi lingkungan. Kota-kota besar biasanya menjadi tempat yang penuh dengan pabrik-pabrik. Sentralisasi industri di satu tempat akan mendatangkan banyak kerugian sehingga pengalihan industri ke lokasi lain perlu dipertimbangkan. Industri sebaiknya didirikan di wilayah kosong untuk mengurangi polusi
 - d) Sikap pelaku industri yang memperhatikan keselarasan lingkungan :
 - e) Biasanya pelaku industri langsung membuang limbah tanpa pengolahan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan karena alasan biaya yang tinggi dalam pengolahan limbah.
 - f) Pengambilan sumber daya alam yang tidak memperhitungkan kelestarian lingkungan. Misalnya dalam industri pengolahan kayu, pengambilan kayu yang dilakukan tanpa usaha meremajakannya akan menyebabkan kerusakan lingkungan.
 - g) Industri pertambangan merupakan industri yang paling sering membuat kerusakan lingkungan. Selain mengganggu daerah resapan air, proses penambangan perusahaan itu menyumbang limbah bahan beracun dan berbahaya bagi lingkungan sekitarnya.
4. Kerja keras, peduli lingkungan, gotong royong, keuletan
 5. Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya
 - a) Akar : 1. Menancapkan tumbuhan ke dalam tanah. 2. Menyerap air dan mineral dari dalam tanah. 3. Sebagai tempat menyimpan makanan, misalnya pada tanaman wortel, lobak, dan ubi kayu.
 - b) Batang : 1. Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah. 2. Sebagai pengangkut air dan mineral dari akar ke daun. 3. Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan, misalnya ketela rambat dan sagu.
 - c) Daun : 1. Untuk melakukan pernapasan. 2. Sebagai tempat pembuatan makanan. 3. Tempat terjadinya penguapan.
 - d) Bunga : sebagai alat berkembang biak.

6. Cara tanaman memperoleh makanan yaitu dengan fotosintesis.
7. Volume bak pasir = $p \times l \times t = 6 \times 2,5 \times 0,4 = 6 \text{ m}^3$
8. Volume balok atas = $p \times l \times t = 12 \times 15 \times 10 = 2250 \text{ cm}^3$
Volume balok bawah = $28 \times 15 \times 10 = 4200 \text{ cm}^3$
Volume bangun tersebut = $2250 + 4200 = 6450 \text{ cm}^3$

LAMPIRAN 8

TEKNIK PENILAIAN SOAL EVALUASI

Setiap nomor skornys 5. Dengan kriteria :

Skor 0 untuk jawaban kosong, skor 1 untuk jawaban yang tidak sesuai, skor 2 untuk jawaban yang kurang lengkap, skor 3 untuk jawaban yang cukup, skor 4 untuk jawaban benar dan kurang, skor 5 untuk jawaban yang benar dan lengkap.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 9

Rubrik Soal Memecahkan Soal Cerita Matematika

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan siswa dalam memahami soal cerita matematika
- Keterampilan dalam menghitung dan memecahkan soal matematika
- Sikap cermat dan teliti dalam mengerjakan soal latihan matematika

Kriteria	Sangat memuaskan (4)	Memuaskan (3)	Cukup memuaskan (2)	Masih perlu peningkatan (1)
Pendekatan pemecahan masalah	Sangat terorganisir dan sistematis dalam menganalisa soal dan menentukan kunci bilangan yang penting untuk dipecahkan	terorganisir dan memahami cara menganalisa soal dan menentukan kunci bilangan yang penting untuk dipecahkan	Terdapat usaha untuk menganalisa soal dan menentukan kunci bilangan yang penting untuk dipecahkan tetapi belum dilakukan dengan baik	Tidak terorganisi dan tidak sistematis dalam menganalisa soal dan menentukan kunci bilangan yang penting untuk dipecahkan
Ketepatan perhitungan	Tidak ada kesalahan dalam menghitung soal cerita matematika	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menghitung soal cerita matematika	Menghitung soal cerita matematika dilakukan tetapi tidak mendapatkan hasil yang benar	Tidak dapat menghitung soal cerita
Penjelasan prosedur	Sangat Jelas dan menunjukkan pemahaman masalah serta dapat menghitung soal cerita matematika	Jelas dan menunjukkan pemahaman masalah serta dapat menghitung soal cerita matematika	Cukup jelas tetapi menunjukkan kurang pemahaman masalah serta belum sempurna dalam menghitung soal cerita matematika	Tidak jelas dan sukar diikuti dalam menghitung soal cerita matematika

LAMPIRAN 10

Rubrik Penilaian Spiritual

Petunjuk:

Berilah kriteria Penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

4 = sangat baik

5 = baik

2 = cukup

1 = kurang

Nilai sikap spiritual yang diamati	Kriteria			
	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Berdoa Sebelum dan Sesudah melakukan kegiatan	Selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Sering berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Kadang-kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati	
		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribada

LAMPIRAN 11

Rubrik Penilaian Sikap

Petunjuk:

Skor :

- 4 : bila disetiap aspek indikator nampak 4
- 3: bila disetiap aspek indikator nampak 3
- 2 : bila disetiap aspek indikator nampak 2
- 1 : bila disetiap aspek indikator nampak 1
- 0 : bila setiap aspek indikator tidak nampak

Indikator Jujur :

1. Mengungkapkan perasaan apa adanya
2. Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki
3. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan
4. Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya.

Indikator Disiplin :

1. Datang tepat waktu
2. Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah
3. Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan
4. Mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar.

Indikator Gotong royong :

1. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan
2. Aktif dalam bekerja kelompok
3. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan
4. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi

Indikator Percaya diri:

1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu
2. Tidak mudah putus asa
3. Berani presentasi di depan kelas
4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan

No.	Nama siswa	Sikap yang diamati			
		Disiplin	Gotong Royong	Teliti	Rasa Ingin Tahu

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Sumber: Permendikbud No.104 Tahun 2014: 23)

LAMPIRAN 12

Rubrik Penilaian Keterampilan (Kinerja)

Petunjuk :

Berilah skor penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 1 jika kinerja siswa tidak kompeten
- b. 2 jika kinerja siswa cukup kompeten
- c. 3 jika kinerja siswa kompeten
- d. 4 jika kinerja siswa sangat kompeten

(Suwandi, 2011:86)

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Merencanakan pemecahan masalah				
2.	Aktivitas pemecahan masalah				
3.	Penyusunan laporan				
4.	Pelaporan/presentasi				
Jumlah skor					

Aspek yang diamati	Skor			
	4	3	2	1
Merencanakan pemecahan masalah	Siswa membaca soal dengan cermat, bertanya apabila tidak memahami isi soal, serta bersikap tenang	Siswa membaca soal dengan cermat, bertanya apabila tidak memahami isi soal dan bersikap gaduh	Siswa membaca soal namun masih terlihat gaduh	Siswa tidak membaca soal dan bersikap gaduh
Aktivitas pemecahan masalah	Siswa berkelompok dan bekerjasama serta tenang dalam berdiskusi	Siswa berkelompok dan bekerjasama tetapi gaduh	Siswa berkelompok namun tidak bekerjasama	Siswa berkelompok namun tidak saling bekerjasama dan gaduh
Penyusunan laporan	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tepat waktu dan bersikap tenang	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan bersikap tenang	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan gaduh	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi tidak jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan gaduh
Pelaporan/ presentasi	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi dengan lantang, serta mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi kurang lantang, serta mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi kurang lantang, serta tidak mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa tidak berani maju ke depan kelas

Pedoman Penskoran

Skor minimal : 4

$$\text{Nilai} : \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Skor maksimal :16

No.	Nama siswa	Aspek yang diamati				Nilai	Kriteria
		Merencanakan pemecahan masalah	Aktivitas pemecahan masalah	Penyusunan laporan	Pelaporan/ presentasi		

Keterampilan	
Rentang angka	Huruf
3,85- 4,00	A
3,51-3,84	A-
3,18-3,50	B+
2,85-3,17	B
2,51-2,84	B-
2,18-2,50	C+
1,85-2,17	C
1,51-1,84	C-
1,18-1,50	D+
1,00-1,17	D

(Sumber: Permendikbud No.104Tahun 2014: 23)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**SIKLUS III****Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar****Tema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan****Subtema : Cara Hidup Manusia, Hewan, dan
Tumbuhan****Kelas / Semester : V (lima) / 2 (dua)****Pertemuan ke- :****Alokasi Waktu : 6 JP × 35 menit (1 hari)**

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

1.2 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda- benda di alam sekitar.

2.1 Memiliki perilaku jujur dan disiplin tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan), dan fungsinya, serta sistem pernapasan melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.

3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.

3.2.2 Mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan

4.3 Menyampaikan teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator:

4.3.1 Menuliskan hasil praktik fotosintesa

IPS

1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya

2.3 Menunjukkan perilaku peduli, gotong- royong, tanggungjawab dalam berpartisipasi penanggulangan permasalahan lingkungan hidup.

3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.

Indikator:

- 3.3.4 Menunjukkan perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya.
 - 3.3.5 Mendeskripsikan kehidupan masyarakat di daerah pesisir.
 - 3.3.6 Membandingkan kegiatan masyarakat yang hidup di daerah pantai dengan masyarakat di sekitarnya
- 4.4 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.

Indikator:

- 4.4.1 Menyusun sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterkaitan dengan kondisi geografis di lingkungannya.
- 4.4.2 Mempresentasikan laporan hasil pemecahan masalah mengenai aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterkaitan dengan kondisi geografis di lingkungannya

PPKn

- 1.2 Menghargai kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa
- 2.4 Menunjukkan perilaku cinta tanah air Indonesia dalam kehidupan di rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup.

Indikator:

- 3.6.1 Menunjukkan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup.
- 4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antar daerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional

Indikator:

- 4.6.1 Menceritakan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan.

SBdP

- 1.1 Menerima kekayaan dan keragaman karya seni daerah sebagai anugerah Tuhan.
- 2.3 Menunjukkan perilaku disiplin, tanggung jawab dan kepedulian terhadap alam sekitar melalui berkarya seni.
- 3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah.

Indikator:

- 3.5.1 Menjelaskan secara lisan keunikan karya seni/kerajinan daerah dalam bahasa daerah setempat

- 4.15 Merawat hewan peliharaan.

Indikator:

- 4.15.1 Membuat karya origami tentang binatang peliharaan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengingat materi tentang bagian-bagian tumbuhan, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dengan benar.
2. Dengan mengingat materi tentang cara tumbuhan mendapatkan makanan, siswa dapat mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan dengan tepat.
3. Dengan mengingat materi tentang proses fotosintesis, siswa dapat menuliskan hasil praktik fotosintesis dengan teliti.
4. Dengan mengamati komik yang berjudul “Kehidupan di Pesisir”, siswa dapat menunjukkan perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya dengan baik.
5. Dengan menuliskan mata pencaharian masyarakat di daerah pesisir, siswa mampu mendeskripsikan kehidupan masyarakat di daerah pantai dengan cermat.

6. Dengan mengamati kondisi alam sekitar, siswa mampu membandingkan kegiatan masyarakat yang hidup di daerah pantai dengan masyarakat di sekitarnya dengan teliti.
7. Dengan pemecahan masalah bersama kelompoknya, siswa dapat menyusun sebuah laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang menunjukkan adanya keterikatan dengan kondisi geografis di lingkungannya dengan benar.
8. Dengan mencermati teks bacaan yang berjudul “Nilai Sebuah Kerja Keras”, siswa mampu menunjukkan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan percaya diri
9. Dengan mencermati teks bacaan yang berjudul “Nilai Sebuah Kerja Keras”, siswa mampu menceritakan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan percaya diri
10. Dengan mengamati gambar kerajinan kerang , siswa dapat menjelaskan keunikan karya seni/kerajinan daerah dalam bahasa daerah setempat dengan benar.
11. Dengan membuat karya origami, siswa dapat membuat karya origami tentang hewan peliharaan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia : Bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, cara tumbuhan mencari makanan

PPKn : sikap-sikap yang harus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia

IPS : aktivitas manusia di daerah pesisir

SBdP : keunikan karya seni

E. PENDEKATAN, METODE, DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : pemecahan masalah, diskusi, tanya jawab
- Model : *Problem Based Learning* (PBL)

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Sumber belajar :

1. Kemendikbud.2014. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Organ Tubuh Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kemendikbud.2014. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Organ Tubuh Manusia dan Hewan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
3. Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Grahafindo Persada.
4. Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan nasional.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan siswa secara fisik dan psikis. 2. Mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Memberi motivasi agar siswa aktif mengikuti pembelajaran dengan menyanyikan lagu “Nenek Moyangku seorang Pelaut”. 5. Melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa : <ul style="list-style-type: none"> • Siapa yang sudah pernah ke pantai? 	35 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana keadaan pantai? • Apa saja jenis pekerjaan di daerah pesisir pantai? • Siapa yang pernah pergi ke pegunungan? • Bagaimana keadaan di pegunungan? • Apa saja jenis pekerjaan di daerah pegunungan? <p>6. Menginformasikan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.</p>	
Inti	<p>7. Siswa membentuk kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</p> <p>8. Siswa mengamati komik “Kehidupan di Pesisir”. (mengamati)</p> <p>9. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai komik “Kehidupan di Pesisir”</p> <p>10. Siswa menerima LKK dan mendengarkan petunjuk pengerjaannya.</p> <p>11. Siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya.(mengumpulkan informasi,mengasosiasi, menanya)</p> <p>12. Siswa membuat sebuah karya yaitu laporan hasil diskusi. (mengasosiasikan)</p> <p>13. Siswa mempresentasikan laporan hasil diskusi (mengkomunikasikan)</p> <p>14. Siswa menanggapi laporan hasil diskusi yang dipresentasikan temannya. (menanya, mengasosiasi)</p> <p>15. Siswa mendapat penguatan dari guru terhadap hasil diskusi.</p>	105 menit
Penutup	<p>16. Siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan materi pembelajaran. (mengasosiasi)</p> <p>17. Siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>18. Siswa menerima tindak lanjut dari guru</p> <p>19. Siswa berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.</p>	35 menit

F. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap/afektif : pengamatan/observasi
- b. Penilaian pengetahuan : tes tertulis (*terlampir*)
- c. Penilaian keterampilan : unjuk kerja (*terlampir*)

2. Bentuk Instrumen

- a. Penilaian Sikap/Afektif : Lembar pengamatan sikap
(*terlampir*)
- b. Penilaian Pengetahuan/kognitif : (*terlampir*)
- c. Penilaian Keterampilan/Psikomotorik : rubrik (*terlampir*)

Semarang, 17 Februari 2015

Guru Kelas VB,

Praktikan,



Perdana Wira Saputra , S.Pd

NIP 900202124011417



Rina Triastuti

NIM 1401411406

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Labschool Unnes



Muhammad Mukhlis, SPd

NRP 8606071401141

LAMPIRAN 1

Materi Ajar

Aktivitas manusia di pesisir/pantai

Letak geografis berpengaruh terhadap mata pencaharian seseorang. Sebagai contoh, orang yang tinggal di daerah pantai. Orang tersebut akan berpikir bagaimana bisa mengolah atau memanfaatkan potensi alam sekitarnya untuk menghasilkan uang. Oleh sebab itu bermunculanlah orang dengan profesi nelayan, petani tambak, dan perajin perahu.

Lingkungan geografi mempengaruhi aktifitas manusia

Geografi berkenaan dengan gejala yang terdapat di permukaan bumi, baik gejala alam, lingkungan maupun manusia yang meliputi sifat-sifat, penyebaran serta hubungannya satu sama lain. Dengan demikian dalam mempelajari gejala-gejala tersebut, geografi selalu meninjau lokasinya dalam ruang yang disebut permukaan bumi, termasuk proses, perubahan, dan perkembangannya. Suatu tempat atau ruang di permukaan bumi, secara alamiah dicirikan oleh kondisi alamnya yang meliputi iklim dan cuaca, sumber daya air, ketinggian dari permukaan laut, dan sifat-sifat alamiah lainnya. Jadi bentuk muka bumi seperti daerah pantai, dataran rendah, dataran tinggi, dan daerah pegunungan akan mempengaruhi terhadap pola kehidupan penduduk yang menempatinnya.

- a) Corak kehidupan masyarakat di tepi pantai utara Jawa yang bentuknya landai dengan laut yang tenang dan tidak begitu tinggi serta arus angin yang tidak begitu kencang, sangat menguntungkan bagi masyarakat untuk mencari ikan. Hal ini disebabkan ikan banyak berkumpul di kawasan laut yang dangkal yang masih tertembus sinar matahari. Oleh karena itu mayoritas masyarakatnya bermata pencaharian sebagai nelayan. Hampir semua pelabuhan-pelabuhan besar di pulau Jawa sebagian besar terletak di pantai utara Jawa.
- b) Dataran rendah yang meliputi daerah pantai sampai ketinggian 700 meter di atas permukaan laut merupakan kawasan yang cadangan airnya cukup, didukung oleh iklimnya yang cocok, merupakan potensi alam yang cocok

untuk dikembangkan sebagai areal pertanian, misalnya Karawang, Bekasi, Indramayu, Subang dan sebagainya. Dataran tinggi yang beriklim sejuk, dengan cadangan air yang sudah semakin berkurang maka sistem pertanian yang dikembangkan adalah pertanian lahan kering dan hortikultura seperti sayuran, buah-buahan, dan tanaman hias.

- c) Lain dengan daerah pegunungan yang memiliki corak tersendiri. Karena sedikitnya persediaan air tanah, mengakibatkan pemukiman penduduk terpusat di lembah-lembah atau mendekati alur sungai. Hal ini dikarenakan mereka berusaha untuk mendapatkan sumber air yang relatif mudah. Ladang yang mereka usahakan biasanya terletak di lembah pegunungan

Proses Fotosintesis

Proses Fotosintesis Tumbuhan bersifat autotrof. Autotrof artinya dapat mensintesis makanan langsung dari senyawa anorganik. Tumbuhan menggunakan karbon dioksida dan air untuk menghasilkan gula dan oksigen yang diperlukan sebagai makanannya. Energi untuk menjalankan proses ini berasal dari fotosintesis. Berikut ini adalah persamaan reaksi fotosintesis yang menghasilkan glukosa.



Tumbuhan menangkap cahaya menggunakan pigmen yang disebut klorofil. Pigmen inilah yang memberi warna hijau pada tumbuhan. Klorofil terdapat dalam organel yang disebut kloroplas. klorofil menyerap cahaya yang akan digunakan dalam fotosintesis. Meskipun seluruh bagian tubuh tumbuhan yang berwarna hijau mengandung kloroplas, namun sebagian besar energi dihasilkan di daun. Di dalam daun terdapat lapisan sel yang disebut mesofil yang mengandung setengah juta kloroplas setiap milimeter persegi. Cahaya akan melewati lapisan epidermis tanpa warna dan yang transparan, menuju mesofil, tempat terjadinya sebagian besar proses fotosintesis. Permukaan daun biasanya dilapisi oleh kutikula dari lilin yang bersifat anti air untuk mencegah terjadinya penyerapan sinar Matahari ataupun penguapan air yang berlebihan.

Teks Bacaan (buku siswa hal 131)**Nilai Sebuah Kerja Keras**

Alkisah, ada seorang pengusaha kaya dengan seorang putra yang sangat dicintainya. Akan tetapi sayang sekali, anak itu seorang pemalas. Sang pengusaha menginginkan anaknya menjadi seorang pekerja keras dan bertanggung jawab. Dia ingin anaknya menyadari nilai dari sebuah kerja keras.

Suatu hari sang pengusaha memanggil anaknya dan berkata, "Hari ini, aku ingin kau pergi keluar dan mendapatkan sesuatu, jika kau gagal maka kau tidak akan mendapatkan makanan malam ini." Di dalam hati anak itu, tidak pernah ada sedikitpun niat untuk bekerja. Permintaan ayahnya itu sangatlah menakutkan baginya.

Lalu, dia pergi kepada ibunya dan menangis. Melihat anaknya meneteskan air mata, sang ibu merasa iba, seketika hatinya luluh. Ibunya jadi gelisah dan bingung. Sang ibu pun berpikir keras, apa yang harus dia lakukan untuk menolong anaknya. Akhirnya sang ibu memutuskan untuk memberikan beberapa koin emas kepada anaknya.

Pada malam hari si ayah bertanya kepada anaknya, apa yang sudah dia dapatkan hari ini. Si anak segera memberikan beberapa koin emas yang diberikan ibunya tadi siang. Sang ayah menyuruh anaknya untuk membuang koin emas itu ke dalam sumur. Sang anak pun menganggukan kepala dan segera pergi menuju sumur untuk membuang koin sesuai perintah ayahnya. Sang ayah adalah laki-laki yang bijaksana dan sangat berpengalaman, dia sudah menduga bahwa koin emas yang diberikan oleh anaknya berasal dari pemberian istrinya. Hari berikutnya, ia mengirim istrinya ke rumah orang tuanya di kota.

Sang pengusaha kembali memanggil anak laki-lakinya. Ia kembali menyuruh anaknya pergi dan mencari sesuatu di luar. Ia mengancam, jika anaknya menolak maka dia tidak akan memberi makan malam untuk anaknya.

Si anak laki-laki itu kembali sedih. Dia pun pergi menemui kakaknya, dan menangis. Kakaknya merasa kasihan, akhirnya si kakak memberikan beberapa koin emas dari tabungannya. Si anak laki-laki pun merasa senang dan tersenyum.

Sepulang dari toko si pengusaha kembali memanggil anaknya dan bertanya, apa yang telah didapatkan anaknya hari ini. Si anak pun melemparkan beberapa koin emas di depan ayahnya. Kembali si ayah menyuruh anaknya membuang koin emas ke sumur. Tanpa banyak bertanya si anak langsung membuang koin ke dalam sumur.

Sekali lagi dengan sangat bijaksana si ayah berkata, Uang tersebut tidak didapat anaknya dengan keringatnya sendiri. Keesokan harinya, si ayah mengirim putrinya ke rumah neneknya.

Sekali lagi si pengusaha menyuruh anak laki-lakinya untuk keluar dan mendapatkan sesuatu. Seperti sebelumnya, ia menyuruh anaknya dengan ancaman. Si ayah tidak akan memberinya makan malam, jika dia tidak membawa hasil apapun saat kembali ke rumah.

Kali ini tidak ada seorang pun yang dapat membantunya, tidak ada Ibu atau kakak yang bisa memberikan beberapa koin emas kepadanya. Dengan sangat terpaksa, dia pergi ke pasar untuk mencari pekerjaan. dia mendatangi semua toko yang ada di pasar dan menanyakan apakah mereka membutuhkan bantuan.

Salah satu pemilik toko di sana berkata padanya, bersedia membayar sebesar dua koin emas, jika si anak bisa membawakan kopernya ke rumah. Si anak tidak bisa menolak, karena dia takut akan kehilangan makan malamnya.

Dengan bersusah payah ia memikul koper si pemilik toko di punggungnya, dengan kaki bergetar dan bermandikan keringat serta punggung yang terasa pegal-pegal karena beban terlalu berat, tapi dengan susah payah dia menyelesaikan pekerjaannya.

Si anak laki-laki merasa sangat lelah, ia pun memutuskan untuk pulang dengan membawa dua koin emas di tangan. Sepanjang perjalanan pulang dia berpikir, ayah pasti memintaku untuk melemparkan koin ini ke dalam sumur. Anak itu pun merasa sangat sedih. Ia meneteskan air mata menangis karena Ia tidak bisa membayangkan, hasil kerja kerasnya akan dibuang begitu saja ke sumur.

Sesampai dirumah, dia menemui ayahnya. "Ayah, Seluruh tubuhku terasa sakit, punggungku luka dan terasa perih apakah kau akan memintaku untuk

melemparkan koin ini ke dalam sumur?” Tanya anak itu sambil terisak-isak. Kali ini si ayah tersenyum. Si ayah berkata kepada anaknya, seseorang akan merasakan sakit ketika hasil kerja kerasnya dibuang atau tidak dihargai orang lain. Pada dua kesempatan sebelumnya kau dibantu oleh ibu dan kakakmu, karena itulah kau tidak merasakan sakit ataupun sedih ketika aku menyuruhmu membuang koin itu ke sumur.

Anak laki-laki itu pun terdiam. Ia menyadari kesalahan yang sudah dilakukannya, dan dia pun mengerti nilai dari sebuah kerja keras. Dia bersumpah tidak akan malas lagi dan akan membantu ayahnya untuk mengelola usahanya. Lalu, dengan tersenyum bangga si ayah mengambil sesuatu di dalam sakunya. Ia menyerahkan kunci tokonya kepada anaknya, ia menyuruh anaknya untuk mengurus usahanya dan si ayah berjanji akan membimbing anaknya sampai akhir hidupnya.

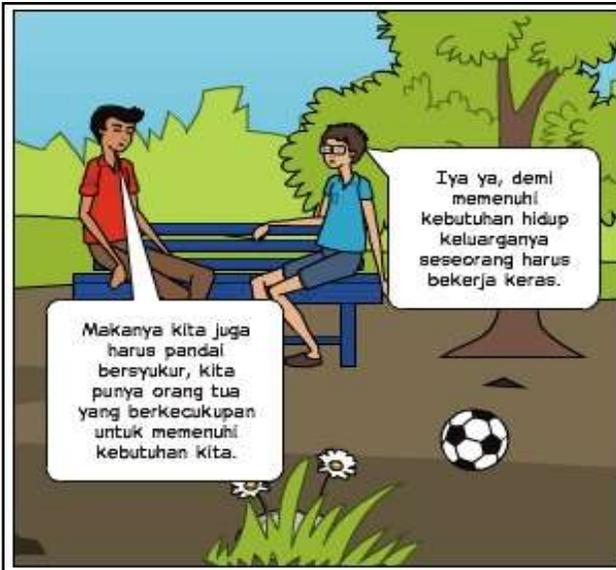
LAMPIRAN 2

RANCANGAN MEDIA

KEHIDUPAN DI PESISIR







LAMPIRAN 3

LEMBAR KERJA KELOMPOK

1. Kehidupan masyarakat di daerah tepi pantai / pesisir sangat cocok bagi masyarakat untuk mencari ikan. Oleh karena itu mayoritas masyarakat di pesisir bermata pencaharian sebagai nelayan. Namun ada juga masyarakat yang bekerja selain nelayan. Coba identifikasikan 5 jenis-jenis pekerjaan masyarakat di daerah pesisir selain nelayan!
2. Adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) masyarakat kini mengalami perubahan-perubahan perilaku dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis. Contohnya masyarakat di daerah pesisir kini tidak hanya mengenal masyarakat di daerah pesisir saja, akan tetapi masyarakat di daerah pesisir dapat mengenal masyarakat di daerah pegunungan. Tuliskan contoh perubahan-perubahan perilaku manusia dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya selain contoh di atas!



3. Di daerah pesisir pantai banyak di jumpai pohon bakau. Kegunaan pohon bakau untuk mengurangi abrasi/ pengikisan tanah dan meredam gelombang besar. Perhatikan pohon bakau disamping! Identifikasikan bagian-bagian pohon bakau dan deskripsikan fungsi bagian-bagian pohon bakau tersebut!

4. Perhatikan gambar bingkai dari kerang dibawah ini. Jelaskan keunikan dari kerajinan bingkai kerang!



kerajinan bingkai kerang!

LAMPIRAN 5

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Petunjuk :

- Bacalah teks bacaan yang berjudul “Nilai sebuah Kerja Keras” pada buku siswa hal 131!
- Kemudian jawablah pertanyaan yang ada di bawah ini!

1. Buatlah kesimpulan dari teks bacaan “Nilai sebuah Kerja Keras”!

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Dengan mencermati bacaan teks “Nilai sebuah Kerja Keras”, sikap-sikap apa yang harus kita kembangkan dalam kehidupan sehari-hari?

.....
.....
.....
.....
.....

LAMPIRAN 5

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas/Semester : VB / 2

Tema/Subtema/PB : 6 / 3 / 6

Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Soal	Ranah	Nomor Soal
Bahasa Indonesia 3.2 Menguraikan isi teks penjelasan tentang proses daur air, rangkaian listrik, sifat magnet, anggota tubuh (manusia, hewan, tumbuhan) dan fungsinya, serta sistem pernapasan dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.	3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya.	Uraian	C2	5,6
	3.2.2 Mendeskripsikan cara tumbuhan mendapatkan makanan		C2	7
PPKn 3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3.6.1 Mengemukakan sikap-sikap yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari dalam memenuhi kebutuhan hidup.		C1	4
IPS 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia.	3.3.1 Menunjukkan perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya.		C1	1
	3.3.2 Mendeskripsikan kehidupan masyarakat di daerah pesisir.		C2	2
	3.3.3 Membandingkan kegiatan masyarakat yang hidup di daerah pantai dengan masyarakat di sekitarnya		C2	3
SBdP 3.5 Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah.	3.5.1 Menjelaskan keunikan karya seni/kerajinan daerah dalam bahasa daerah setempat.	C2	8	

LAMPIRAN 6

SOAL EVALUASI

Subtema 3 Cara Hidup Manusia, Hewan dan Tumbuhan

Pembelajaran 6

Nama :

No.Absen :

Kelas :

Nilai :



1. Deskripsikan perubahan-perubahan perilaku manusia dalam keterkaitannya dengan kondisi geografis lingkungannya!

.....
.....
.....
.....
.....

2. Identifikasikan jenis-jenis mata pencaharian masyarakat didaerah pesisir, minimal 5!

.....
.....
.....

3. Deskripsikan kondisi alam sekitar tempat tinggalmu. Kemudian identifikasikan mata pencaharian penduduk di daerahmu!

.....
.....
.....
.....
.....

4. Kemukakan sikap yang perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari agar kita diterima dalam pergaulan dan sukses di masa depan! (Minimal 5)

.....
.....
.....
.....

5. Identifikasikan fungsi dari bagian-bagian dari pohon kelapa!

.....
.....
.....

6. Jelaskan fungsi pohon bakau ditanam di pesisir pantai!

.....
.....
.....
.....

7. Jelaskan proses fotosintesis!

.....
.....
.....
.....

8. Jelaskan keunikan karya seni/kerajinan daerah pesisir!

.....
.....
.....
.....
.....

LAMPIRAN 7

KUNCI JAWABAN LKK

1. Jenis-jenis pekerjaan dipesisir : tambak ikan, tambak udang, pedagang ikan laut, pembuatan garam, perakit perahu.
2. Perubahan perilaku manusia keterkaitannya dengan kondisi geografi :
 - Corak kehidupan masyarakat di tepi pantai utara Jawa yang bentuknya landai dengan laut yang tenang dan tidak begitu tinggi serta arus angin yang tidak begitu kencang, sangat menguntungkan bagi masyarakat untuk mencari ikan. Hal ini disebabkan ikan banyak berkumpul di kawasan laut yang dangkal yang masih tertembus sinar matahari. Oleh karena itu mayoritas masyarakatnya bermata pencaharian sebagai nelayan. Hampir semua pelabuhan-pelabuhan besar di pulau Jawa sebagian besar terletak di pantai utara Jawa.
 - Dataran rendah yang meliputi daerah pantai sampai ketinggian 700 meter di atas permukaan laut merupakan kawasan yang cadangan airnya cukup, didukung oleh iklimnya yang cocok, merupakan potensi alam yang cocok untuk dikembangkan sebagai areal pertanian, misalnya Karawang, Bekasi, Indramayu, Subang dan sebagainya. Dataran tinggi yang beriklim sejuk, dengan cadangan air yang sudah semakin berkurang maka sistem pertanian yang dikembangkan adalah pertanian lahan kering dan hortikultura seperti sayuran, buah-buahan, dan tanaman hias.
 - Lain dengan daerah pegunungan yang memiliki corak tersendiri. Karena sedikitnya persediaan air tanah, mengakibatkan pemukiman penduduk terpusat di lembah-lembah atau mendekati alur sungai. Hal ini dikarenakan mereka berusaha untuk mendapatkan sumber air yang relatif mudah. Ladang yang mereka usahakan biasanya terletak di lembah pegunungan
3. Daun : 1. Untuk melakukan pernapasan. 2. Sebagai tempat pembuatan makanan. 3. Tempat terjadinya penguapan.
 Batang : 1. Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah. 2. Sebagai pengangkut air dan mineral dari akar ke daun.
 Akar : 1. Menancapkan tumbuhan ke dalam tanah. 2. Menyerap air dan mineral dari dalam tanah.

4. Keunikannya adalah masyarakat sangat kreatif dalam memanfaatkan hasil alam yang tidak begitu berguna menjadi barang yang berguna dan bentuknya menarik.

LAMPIRAN 8

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1. Perubahan perilaku manusia dalam keterkaitannya dengan kondisi geografi lingkungan:
 - a) Corak kehidupan masyarakat di tepi pantai utara Jawa yang bentuknya landai dengan laut yang tenang dan tidak begitu tinggi serta arus angin yang tidak begitu kencang, sangat menguntungkan bagi masyarakat untuk mencari ikan. Hal ini disebabkan ikan banyak berkumpul di kawasan laut yang dangkal yang masih tertembus sinar matahari. Oleh karena itu mayoritas masyarakatnya bermata pencaharian sebagai nelayan. Hampir semua pelabuhan-pelabuhan besar di pulau Jawa sebagian besar terletak di pantai utara Jawa.
 - b) Dataran rendah yang meliputi daerah pantai sampai ketinggian 700 meter di atas permukaan laut merupakan kawasan yang cadangan airnya cukup, didukung oleh iklimnya yang cocok, merupakan potensi alam yang cocok untuk dikembangkan sebagai areal pertanian, misalnya Karawang, Bekasi, Indramayu, Subang dan sebagainya. Dataran tinggi yang beriklim sejuk, dengan cadangan air yang sudah semakin berkurang maka sistem pertanian yang dikembangkan adalah pertanian lahan kering dan hortikultura seperti sayuran, buah-buahan, dan tanaman hias.
 - c) Lain dengan daerah pegunungan yang memiliki corak tersendiri. Karena sedikitnya persediaan air tanah, mengakibatkan pemukiman penduduk terpusat di lembah-lembah atau mendekati alur sungai. Hal ini dikarenakan mereka berusaha untuk mendapatkan sumber air yang relatif mudah. Ladang yang mereka usahakan biasanya terletak di lembah pegunungan.
2. Nelayan, tambak ikan, tambak garam, perajin perahu, pembuat pernak-pernik dari kerang.
3. (d disesuaikan jawaban siswa)
4. (d disesuaikan jawaban siswa)
5. Daun : 1. Untuk melakukan pernapasan. 2. Sebagai tempat pembuatan makanan. 3. Tempat terjadinya penguapan.

Batang : 1. Sebagai tempat tumbuh daun, bunga, dan buah. 2. Sebagai pengangkut air dan mineral dari akar ke daun.

Akar : 1. Menancapkan tumbuhan ke dalam tanah. 2. Menyerap air dan mineral dari dalam tanah.

6. untuk mengurangi abrasi/ pengikisan tanah dan meredam gelombang besar
7. Proses Fotosintesis Tumbuhan bersifat autotrof. Autotrof artinya dapat mensintesis makanan langsung dari senyawa anorganik. Tumbuhan menggunakan karbon dioksida dan air untuk menghasilkan gula dan oksigen yang diperlukan sebagai makanannya. Energi untuk menjalankan proses ini berasal dari fotosintesis. Berikut ini adalah persamaan reaksi fotosintesis yang menghasilkan glukosa.



8. (d disesuaikan jawaban siswa)

LAMPIRAN 9

TEKNIK PENILAIAN SOAL EVALUASI

Setiap nomor skornys 5. Dengan kriteria :

Skor 0 untuk jawaban kosong, skor 1 untuk jawaban yang tidak sesuai, skor 2 untuk jawaban yang kurang lengkap, skor 3 untuk jawaban yang cukup, skor 4 untuk jawaban benar dan kurang, skor 5 untuk jawaban yang benar dan lengkap.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 10

Rubrik Membuat Kesimpulan

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan siswa dalam memahami teks bacaan
- Keterampilan dalam membuat kesimpulan berdasarkan teks bacaan
- Sikap cermat dan teliti dalam menyimpulkan bacaan

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Pemahaman bacaan	Siswa dapat memahami keseluruhan bacaan dengan sangat baik, dan dapat memberikan informasi singkat yang sangat lengkap	Siswa dapat memahami keseluruhan bacaan dengan baik, dan dapat memberikan informasi singkat yang lengkap	Siswa dapat memahami keseluruhan bacaan dengan cukup baik, dan dapat memberikan informasi singkat yang cukup lengkap	Siswa masih perlu membaca lebih saksama dan memahami keseluruhan bacaan dengan baik, serta perlu meningkatkan kemampuan untuk dapat memberikan informasi singkat yang lengkap
Pengetahuan	Siswa mampu menuliskan pemahaman materi dan informasi penting dalam Kesimpulan dengan sangat lengkap	Siswa mampu menuliskan pemahaman materi dan informasi penting dalam tulisan kesimpulan dengan lengkap	Siswa hanya mampu menuliskan beberapa pemahaman materi dan informasi penting dalam kesimpulan dengan cukup lengkap	Siswa hanya mampu menuliskan sedikit pemahaman materi pada tulisan kesimpulan dan masih harus melengkapi dengan informasi yang penting dalam kesimpulan mereka
Penggunaan bahasa dan EYD	Menggunakan kosa kata bahasa Indonesia dan ejaan yang disempurnakan dengan baik dan benar	Terdapat satu atau dua kesalahan dalam penggunaan kosa kata bahasa Indonesia dan menggunakan ejaan yang disempurnakan	Terdapat tiga atau empat kesalahan dalam penggunaan kosa kata bahasa Indonesia dan ejaan yang disempurnakan	Terdapat lebih dari lima Terdapat tiga atau empat kesalahan dalam penggunaan kosa kata bahasa Indonesia dan ejaan yang disempurnakan

Aspek	Baik sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
		empurnakan dengan baik dan benar		
Pengembangan paragraf	Penulisan paragraf sangat sesuai dengan ide pokok dalam paragraf dan dikembangkan dengan sangat baik	Penulisan paragraf sesuai dengan ide pokok dalam paragraf dan dikembangkan dengan baik	Penulisan paragraf cukup sesuai dengan ide pokok dalam paragraf dan dikembangkan dengan cukup baik	Penulisan paragraf tidak cukup sesuai dengan ide pokok dalam paragraf dan belum dikembangkan dengan cukup baik sehingga ringkasan belum cukup dimengerti

LAMPIRAN 11

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Petunjuk:

Berilah kriteria Penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

Nilai sikap spiritual yang diamati	Kriteria			
	Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Kurang 1
Berdoa Sebelum dan Sesudah melakukan kegiatan	Siswa selalu melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Siswa sering berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Siswa berdoa hanya sebelum atau sesudah melakukan kegiatan	Siswa tidak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
Toleransi dalam beribadah	Siswa selalu menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Siswa sering menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Siswa kadang-kadang menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah	Siswa tidak menunjukkan sikap toleransi dalam beribadah
Perilaku syukur	Siswa selalu mengucapkan syukur setiap akhir aktifitas belajar ataupun saat mendapat sesuatu	Siswa sesekali mengucapkan syukur setiap akhir aktifitas belajar ataupun saat mendapat sesuatu	Siswa mengucapkan hanya pada saat akhir pembelajaran	Siswa tidak pernah mengucapkan syukur selama proses pembelajaran

No.	Nama Siswa	Sikap spiritual yang diamati		
		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Toleransi dalam beribadah	Perilaku syukur

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Permendikbud no.104 2014: 11)

LAMPIRAN 12

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

Petunjuk:

Berilah kriteria Penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4 = sangat baik
- b. 3 = baik
- c. 2 = cukup
- d. 1 = kurang

No	Sikap	Perubahan tingkah laku			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
		4	3	2	1
1.	Disiplin	Siswa mampu menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri	Siswa mampu menjalankan aturan dengan bimbingan guru	Siswa kurang mampu menjalankan	Siswa belum mampu menjalankan aturan
2.	Gotong royong	Siswa selalu aktif dalam kegiatan pemecahan masalah	Siswa sering aktif dalam kegiatan pemecahan masalah	Siswa kurang aktif dalam kegiatan pemecahan masalah	Siswa tidak aktif dalam kegiatan pemecahan masalah
3.	Teliti	Siswa melakukan pengecekan berulang-ulang setelah mengerjakan tugas/ soal	Siswa melakukan pengecekan sekali setelah mengerjakan tugas/soal	Siswa hanya melakukan pengecekan ulang pada soal yang dianggap sulit.	Tidak ada pengecekan ulang setelah siswa mengerjakan tugas/soal
4.	Rasa ingin tahu	Siswa selalu bertanya selama proses pembelajaran	Siswa sering bertanya hanya saat proses pemecahan masalah	Siswa hanya bertanya 1-2 kali selama proses saat pembelajaran	Siswa tidak bertanya sama sekali selama proses pembelajaran

No.	Nama siswa	Sikap yang diamati			
		Disiplin	Gotong Royong	Teliti	Rasa Ingin Tahu

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Sumber: Permendikbud No.104 Tahun 2014: 23)

LAMPIRAN 13

Rubrik Penilaian Keterampilan (Kinerja)

Petunjuk :

Berilah skor penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 1 jika kinerja siswa tidak kompeten
- b. 2 jika kinerja siswa cukup kompeten
- c. 3 jika kinerja siswa kompeten
- d. 4 jika kinerja siswa sangat kompeten

(Suwandi, 2011:86)

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Merencanakan pemecahan masalah				
2.	Aktivitas pemecahan masalah				
3.	Penyusunan laporan				
4.	Pelaporan/presentasi				
Jumlah skor					

Aspek yang diamati	Skor			
	4	3	2	1
Merencanakan pemecahan masalah	Siswa membaca soal dengan cermat, bertanya apabila tidak memahami isi soal, serta bersikap tenang	Siswa membaca soal dengan cermat, bertanya apabila tidak memahami isi soal dan bersikap gaduh	Siswa membaca soal namun masih terlihat gaduh	Siswa tidak membaca soal dan bersikap gaduh
Aktivitas pemecahan masalah	Siswa berkelompok dan bekerjasama serta tenang dalam berdiskusi	Siswa berkelompok dan bekerjasama tetapi gaduh	Siswa berkelompok namun tidak bekerjasama	Siswa berkelompok namun tidak saling bekerjasama dan gaduh
Penyusunan laporan	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tepat waktu dan bersikap tenang	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan bersikap tenang	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi dengan singkat dan jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan gaduh	Siswa menuliskan jawaban hasil diskusi tidak jelas, menuliskan jawaban tidak tepat waktu dan gaduh
Pelaporan/ presentasi	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi dengan lantang, serta mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi kurang lantang, serta mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa berani maju ke depan kelas, membacakan hasil diskusi kurang lantang, serta tidak mau menerima saran dari kelompok lain	Siswa tidak berani maju ke depan kelas

Pedoman Penskoran

Skor minimal : 4

$$\text{Nilai} : \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4$$

Skor maksimal :16

No.	Nama siswa	Aspek yang diamati				Nilai	Huruf
		Merencanakan pemecahan masalah	Aktivitas pemecahan masalah	Penyusunan laporan	Pelaporan/ presentasi		

Keterampilan	
Rentang angka	Huruf
3,85- 4,00	A
3,51-3,84	A-
3,18-3,50	B+
2,85-3,17	B
2,51-2,84	B-
2,18-2,50	C+
1,85-2,17	C
1,51-1,84	C-
1,18-1,50	D+
1,00-1,17	D

(Sumber: Permendikbud No.104 Tahun 2014: 23)

<p>LAMPIRAN 9 Hasil Observasi Keterampilan Guru</p>
--

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
 PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN
 MELALUI MODEL PBL DENGAN MEDIA KOMIK

Siklus I

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas : V B

Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan / Organ Tubuh Manusia
 dan Hewan

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Februari 2015

Nama Guru : Rina Triastuti

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Skor	Keterangan
Skor 0	Tidak ada deskriptor yang tampak
Skor 1	Satu deskriptor tampak
Skor 2	Dua deskriptor tampak
Skor 3	Tiga deskriptor tampak
Skor 4	Semua deskriptor tampak

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

(Rusman, 2014: 98)

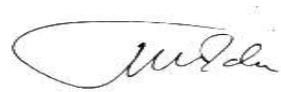
No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (√)	Skor
1.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menarik perhatian siswa	✓	2
		b. Membangkitkan motivasi siswa		
		c. Memberikan acuan		
		d. Memberikan apersepsi	✓	
2.	Melakukan apersepsi (keterampilan bertanya)	a. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa		2
		b. Mengatur lalu lintas bertanya jawab	✓	
		c. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir		
		d. Menghindari pertanyaan ganda	✓	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan)	a. Sesuai dengan indikator	✓	1
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti		
		c. Memberi penjelasan dengan contoh dan ilustrasi		
		d. Memberi penekanan pada bagian penting		
4.	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa	✓	2
		b. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok	✓	
		c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok		
		d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok		
5.	Menggunakan komik dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	a. Menjelaskan cara menggunakan komik	✓	2
		b. Membimbing siswa mencari informasi dalam komik		
		c. Mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
6.	Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Memfasilitasi siswa dalam proses pemecahan masalah	✓	2
		b. Memberi petunjuk pada kelompok diskusi		
		c. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (√)	Skor
7.	Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Mengarahkan siswa untuk membuat hasil karya berupa laporan	✓	2
		b. Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan	✓	
		c. Mengawasi jalannya membuat hasil karya berupa laporan dengan berkeliling kelas		
		d. Memberi apresiasi terhadap hasil karya berupa laporan		
8.	Membimbing siswa mempresentasikan hasil karya siswa berupa laporan (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)	a. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil karya/laporan	✓	2
		b. Memberi penjelasan cara mempresentasikan hasil karya yang baik		
		c. Menunjuk kelompok maju ke depan	✓	
		d. Memberi balikan terhadap hasil presentasi		
9.	Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain (keterampilan mengelola kelas)	a. Meminta siswa untuk memberikan tanggapan	✓	1
		b. Menghargai tanggapan siswa		
		c. Memberikan respon terhadap tanggapan siswa		
		d. Menegur siswa yang gaduh		
10.	Membimbing siswa dalam melakukan refleksi terhadap pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)	a. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan		2
		b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami		
		c. Memberikan penguatan secara verbal	✓	
		d. Memberikan penguatan secara non verbal	✓	
11.	Memberi tindak lanjut (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	✓	2
		b. Mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan		
		c. Memberikan soal evaluasi	✓	
		d. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Jumlah skor				20
Rata-rata				1,8
Kategori = cukup				

Skor	Kategori
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

Semarang, 12 Februari 2015

Observer,



Perdana Wira Saputra , S.Pd

NRP 9002021240114117

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
 PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN
 MELALUI MODEL PBL DENGAN MEDIA KOMIK

Siklus II

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas : V B

Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan / Cara Hidup Manusia,
 Hewan, dan Tumbuhan

Hari/Tanggal : 13 Februari 2015

Nama Guru : Rina Triastuti

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Skor	Keterangan
Skor 0	Tidak ada deskriptor yang tampak
Skor 1	Satu deskriptor tampak
Skor 2	Dua deskriptor tampak
Skor 3	Tiga deskriptor tampak
Skor 4	Semua deskriptor tampak

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

(Rusman, 2014: 98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (√)	Skor
1.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menarik perhatian siswa	✓	3
		b. Membangkitkan motivasi siswa	✓	
		c. Memberikan acuan		
		d. Memberikan apersepsi	✓	
2.	Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)	a. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa		3
		b. Mengatur lalu lintas bertanya jawab	✓	
		c. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir	✓	
		d. Menghindari pertanyaan ganda	✓	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan)	a. Sesuai dengan indikator	✓	2
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti		
		c. Memberi penjelasan dengan contoh dan ilustrasi		
		d. Memberi penekanan pada bagian penting	✓	
4.	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa	✓	3
		b. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok	✓	
		c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok		
		d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok	✓	
5.	Menggunakan komik dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	a. Menjelaskan cara menggunakan komik	✓	3
		b. Membimbing siswa mencari informasi dalam komik	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (✓)	Skor
		c. Mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
6.	Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Memfasilitasi siswa dalam proses pemecahan masalah	✓	2
		b. Memberi petunjuk pada kelompok diskusi		
		c. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
7.	Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Mengarahkan siswa untuk membuat hasil karya berupa laporan	✓	3
		b. Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan	✓	
		c. Mengawasi jalannya membuat hasil karya berupa laporan dengan berkeliling kelas	✓	
		d. Memberi apresiasi terhadap hasil karya berupa laporan		
8.	Membimbing siswa mempresentasikan hasil karya siswa berupa laporan (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)	a. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil karya/laporan	✓	3
		b. Memberi penjelasan cara mempresentasikan hasil karya yang baik		
		c. Menunjuk kelompok maju ke depan	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (✓)	Skor
		d. Memberi balikan terhadap hasil presentasi	✓	
9.	Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain (keterampilan mengelola kelas)	a. Meminta siswa untuk memberikan tanggapan	✓	3
		b. Menghargai tanggapan siswa		
		c. Memberikan respon terhadap tanggapan siswa	✓	
		d. Menegur siswa yang gaduh	✓	
10.	Membimbing siswa dalam melakukan refleksi terhadap pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)	a. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan		2
		b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami		
		c. Memberikan penguatan secara verbal	✓	
		d. Memberikan penguatan secara non verbal	✓	
11.	Memberi tindak lanjut (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	✓	2
		b. Mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan		
		c. Memberikan soal evaluasi	✓	
		d. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Jumlah skor				29
Rata-rata				2,6
Kategori = baik				

Skor	Kategori
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

Semarang, 13 Februari 2015

Observer,



Perdana Wira Saputra , S.Pd

NRP 9002021240114117

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN TUBUH MANUSIA DAN HEWAN
MELALUI MODEL PBL DENGAN MEDIA KOMIK

Siklus III

Sekolah : SD Labschool Unnes

Kelas : V B

Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan / Cara Hidup Manusia,
Hewan, dan Tumbuhan

Hari/Tanggal : 17 Februari 2015

Nama Guru : Rina Triastuti

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Skor	Keterangan
Skor 0	Tidak ada deskriptor yang tampak
Skor 1	Satu deskriptor tampak
Skor 2	Dua deskriptor tampak
Skor 3	Tiga deskriptor tampak
Skor 4	Semua deskriptor tampak

3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

(Rusman, 2014: 98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (✓)	Skor
1.	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menarik perhatian siswa	✓	4
		b. Membangkitkan motivasi siswa	✓	
		c. Memberikan acuan	✓	
		d. Memberikan apersepsi	✓	
2.	Melakukan apersepsi dengan memberi pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)	a. Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami siswa	✓	4
		b. Mengatur lalu lintas bertanya jawab	✓	
		c. Memberikan kesempatan siswa untuk berpikir	✓	
		d. Menghindari pertanyaan ganda	✓	
3.	Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan)	a. Sesuai dengan indikator	✓	3
		b. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	✓	
		c. Memberi penjelasan dengan contoh dan ilustrasi		
		d. Memberi penekanan pada bagian penting	✓	
4.	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas)	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa	✓	4
		b. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok	✓	
		c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok	✓	
		d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok	✓	
5.	Menggunakan komik dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi)	a. Menjelaskan cara menggunakan komik	✓	3
		b. Membimbing siswa mencari informasi dalam komik	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (✓)	Skor
		c. Mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
6.	Membimbing siswa mendiskusikan permasalahan dan mencari pemecahan masalah bersama anggota kelompoknya (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Memfasilitasi siswa dalam proses pemecahan masalah	✓	3
		b. Memberi petunjuk pada kelompok diskusi	✓	
		c. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
7.	Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Mengarahkan siswa untuk membuat hasil karya berupa laporan	✓	4
		b. Membimbing siswa dalam membuat hasil karya berupa laporan	✓	
		c. Mengawasi jalannya membuat hasil karya berupa laporan dengan berkeliling kelas	✓	
		d. Memberi apresiasi terhadap hasil karya berupa laporan	✓	
8.	Membimbing siswa mempresentasikan hasil karya siswa berupa laporan (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan)	a. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil karya/laporan	✓	4
		b. Memberi penjelasan cara mempresentasikan hasil karya yang baik	✓	
		c. Menunjuk kelompok maju ke depan	✓	

No.	Indikator	Deskriptor	Tanda Chek (✓)	Skor
		d. Memberi balikan terhadap hasil presentasi	✓	
9.	Membimbing siswa untuk menanggapi hasil presentasi kelompok lain (keterampilan mengelola kelas)	a. Meminta siswa untuk memberikan tanggapan	✓	4
		b. Menghargai tanggapan siswa	✓	
		c. Memberikan respon terhadap tanggapan siswa	✓	
		d. Menegur siswa yang gaduh	✓	
10.	Membimbing siswa dalam melakukan refleksi terhadap pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)	a. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan	✓	4
		b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami	✓	
		c. Memberikan penguatan secara verbal	✓	
		d. Memberikan penguatan secara non verbal	✓	
11.	Memberi tindak lanjut (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	✓	3
		b. Mengajukan pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan	✓	
		c. Memberikan soal evaluasi	✓	
		d. Menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Jumlah skor				40
Rata-rata				3,63
Kategori = sangat baik				

Skor	Kategori
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang

Semarang, 17 Februari 2015



Observer,

Perdana Wira Saputra , S.Pd

NRP 9002021240114117

LAMPIRAN 10

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Indikator yang diamati												Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ADP	3	4	2	2	2	2	2	2	3	1	2	3	28	Baik
2	ASAP	4	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	3	23	Cukup
3	AS	4	1	2	4	2	2	2	2	0	1	1	2	23	Cukup
4	AFNW	4	1	1	2	1	2	1	1	0	1	1	2	17	Cukup
5	ARBW	3	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	20	Cukup
6	ASPA	4	2	1	4	2	2	1	2	2	1	2	2	25	Baik
7	ATS	4	2	2	4	3	3	2	3	1	2	2	2	30	Baik
8	AS	4	4	2	4	4	3	2	4	2	3	3	3	38	Sangat baik
9	AM	4	2	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	33	Baik
10	AGNR	3	1	2	4	3	2	1	1	1	1	1	2	22	Cukup
11	AS	4	4	2	4	3	4	2	3	2	2	3	2	35	Baik
12	AA	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	2	38	Sangat baik
13	PES	3	1	1	4	1	3	2	3	1	1	1	2	23	Cukup
14	ESP	4	1	1	4	2	3	2	3	1	1	1	2	25	Baik
15	KAK	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	37	Sangat baik
16	KTHA	4	3	2	4	3	3	3	4	1	2	2	3	34	Baik
17	MRAF	4	3	2	4	3	3	3	4	1	2	2	3	34	Baik

18	MRAR	3	1	1	4	1	3	2	3	1	1	1	2	23	Cukup
19	MNA	4	4	2	4	4	3	2	4	2	3	3	3	38	Sangat baik
20	NRA	4	2	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	33	Baik
21	NKT	4	2	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	33	Baik
22	SHAT	3	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	20	Cukup
23	SSK	3	1	2	3	1	2	1	2	1	1	1	2	20	Cukup
24	YAS	4	3	2	4	3	3	3	4	1	2	2	3	34	Baik
25	ZAS	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	3	37	Sangat baik
Jumlah		93	54	46	91	57	68	53	75	37	43	47	59	723	Baik
Rata-rata		3,72	2,16	1,84	3,64	2,28	2,72	2,12	3	1,48	1,72	1,88	2,36	28,92	
Jumlah rata-rata		= 28,92													

Semarang, 12 Februari 2015

Observer 1

Observer 2

Dewi Prastiwi

Pipiet Alifah

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator yang diamati												Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ADP	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	3	39	Sangat baik
2	ASAP	4	2	3	4	2	2	3	2	3	2	2	3	32	Baik
3	AS	4	3	3	4	2	2	3	2	2	3	1	3	32	Baik
4	AFNW	4	3	1	2	2	2	1	1	3	2	3	3	27	Baik
5	ARBW	4	2	3	3	2	2	1	2	2	2	3	4	30	Baik
6	ASPA	4	2	1	4	2	2	2	2	2	3	3	4	31	Baik
7	ATS	4	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	34	Baik
8	AS	4	4	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	41	Sangat baik
9	AM	4	4	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	38	Sangat baik
10	AGNR	3	2	3	4	3	2	1	1	2	3	3	2	29	Baik
11	AS	4	4	2	4	3	4	2	3	3	2	3	4	38	Sangat baik
12	AA	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	39	Sangat baik
13	PES	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	27	Baik
14	ESP	3	2	1	4	2	3	2	3	2	2	3	2	29	Baik
15	KAK	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	40	Sangat baik
16	KTHA	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	38	Sangat baik
17	MRAF	4	2	2	4	3	3	3	4	2	3	2	4	36	Sangat baik
18	MRAR	3	1	1	4	2	3	2	4	2	3	3	2	30	Baik
19	MNA	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	40	Sangat baik
20	NRA	4	3	3	4	2	3	3	4	2	2	3	3	36	Sangat baik
21	NKT	4	2	3	4	2	3	3	4	2	2	3	2	34	Baik

22	SHAT	4	2	2	4	2	2	2	2	1	1	2	2	26	Baik
23	SSK	4	2	3	3	2	2	2	2	4	1	3	3	31	Baik
24	YAS	4	3	2	4	3	3	3	4	2	2	2	4	36	Sangat baik
25	ZAS	4	3	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	35	Sangat baik
Jumlah		95	69	59	93	64	68	61	76	62	58	65	78	848	Baik
Rata-rata		3,8	2,76	2,36	3,72	2,56	2,72	2,44	3,04	2,48	2,32	2,6	3,12	33,92	
Jumlah rata-rata		= 33,92													

Semarang, 13 Februari 2015

Observer 1

Observer 2

Dewi Prastiwi

Pipiet Alifah

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator yang diamati												Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	ADP	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	45	Sangat baik
2	ASAP	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	35	Baik
3	AS	4	3	3	4	3	2	4	2	3	3	2	3	36	Baik
4	AFNW	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	32	Baik
5	ARBW	4	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	4	33	Baik
6	ASPA	4	3	1	4	3	2	2	2	2	3	3	4	33	Baik
7	ATS	4	2	2	4	3	3	4	3	3	3	2	3	36	Baik
8	AS	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	3	4	43	Sangat baik
9	AM	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	41	Sangat baik
10	AGNR	3	2	3	4	3	2	2	2	2	4	3	3	33	Baik
11	AS	4	4	2	4	3	4	2	3	3	2	3	4	38	Sangat baik
12	AA	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	41	Sangat baik
13	PES	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	31	Baik
14	ESP	3	2	1	4	2	3	2	3	3	2	3	3	31	Baik
15	KAK	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	42	Sangat baik
16	KTHA	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	40	Sangat baik
17	MRAF	4	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	38	Sangat baik
18	MRAR	3	1	1	4	2	3	2	4	2	4	3	3	32	Baik
19	MNA	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	44	Sangat baik
20	NRA	4	3	3	4	2	3	3	4	2	2	3	3	36	Baik
21	NKT	4	2	3	4	2	3	3	4	2	3	3	3	36	Baik
22	SHAT	4	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	3	31	Baik
23	SSK	4	2	3	4	2	3	2	3	4	2	3	3	35	Baik

24	YAS	4	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	3	37	Sangat baik
25	ZAS	4	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	40	Sangat baik
Jumlah		96	73	63	95	69	73	72	81	69	73	72	83	919	Sangat baik
Rata-rata		3,84	2,92	2,52	3,8	2,76	2,92	2,88	3,24	2,76	2,92	2,88	3,32	36,76	
Jumlah rata-rata		= 36.76													

Semarang, 17 Februari 2015

Observer 1

Observer 2

Dewi Prastiwi

Pipiet Alifah

LAMPIRAN 11

Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan

**HASIL BELAJAR RANAH PENGETAHUAN
PADA MUATAN PELAJARAN IPS**

No.	Nama Siswa	Siklus ke-			
		Prasiklus	I	II	III
1	ADP	67	75	100	100
2	ASAP	67	45	93	80
3	AS	67	75	60	80
4	AFNW	50	100	80	73,3
5	ARBW	100	90	80	86,7
6	ASPA	33	85	93	100
7	ATS	67	60	93	73,3
8	AS	80	60	100	100
9	AM	77	75	80	100
10	AGNR	76	85	73	93,3
11	AS	70	95	66,7	100
12	AA	67	75	80	60
13	PES	100	55	60	73,3
14	ESP	67	80	60	80
15	KAK	67	75	80	100
16	KTHA	50	100	53,3	86,7
17	MRAF	67	75	80	86,7
18	MRAR	25	45	66,7	60
19	MNA	100	75	80	100
20	NRA	33	90	80	100
21	NKT	67	60	80	73
22	SHAT	67	95	80	100
23	SSK	67	55	86,7	66,7
24	YAS	100	80	46,7	86,7
25	ZAS	42	55	86,7	100
Jumlah nilai		1670	1860	1938,8	2159,7
Rata-rata		67	74,4	77,55	86,38

LAMPIRAN 12

Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Spiritual

HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SPIRITUAL**SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati		
		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Toleransi dalam beribadah	Perilaku syukur
1	AGP	4	4	3
2	ASAP	4	3	3
3	AS	4	4	4
4	AFNW	4	3	3
5	ARBW	4	3	3
6	ASPA	4	3	4
7	ATS	4	3	3
8	AS	4	3	4
9	AM	4	3	3
10	AGNR	4	3	3
11	AS	4	3	3
12	AA	4	3	3
13	PES	4	3	2
14	ESP	4	3	3
15	KAK	4	3	4
16	KTHA	4	3	3
17	MRAF	4	4	3
18	MRAR	4	3	4
19	MNA	4	3	3
20	NRA	4	3	3
21	NKT	4	3	3
22	SHAT	4	3	3
23	SSK	4	4	4
24	YAS	4	4	3
25	ZAS	4	3	3
Modus		4	3	3
Modus seluruh sikap		3		
Predikat		Baik		

HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SPIRITUAL
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati		
		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Toleransi dalam beribadah	Perilaku syukur
1	AGP	4	4	4
2	ASAP	4	4	4
3	AS	4	4	4
4	AFNW	4	3	3
5	ARBW	4	4	3
6	ASPA	4	4	4
7	ATS	4	4	4
8	AS	4	4	4
9	AM	4	3	4
10	AGNR	4	3	3
11	AS	4	4	4
12	AA	4	3	4
13	PES	4	3	3
14	ESP	4	3	3
15	KAK	4	3	3
16	KTHA	4	4	4
17	MRAF	4	4	3
18	MRAR	4	3	3
19	MNA	4	4	4
20	NRA	4	4	4
21	NKT	4	4	4
22	SHAT	4	3	3
23	SSK	4	4	3
24	YAS	4	3	4
25	ZAS	4	4	3
Modus		4	4	4
Modus seluruh sikap		4		
Predikat		Sangat Baik		

HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SPIRITUAL

SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Perilaku yang diamati		
		Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Toleransi dalam beribadah	Perilaku syukur
1	AGP	4	4	4
2	ASAP	4	4	4
3	AS	4	4	4
4	AFNW	4	4	4
5	ARBW	4	4	3
6	ASPA	4	4	4
7	ATS	4	4	4
8	AS	4	4	4
9	AM	4	4	4
10	AGNR	4	3	4
11	AS	4	4	4
12	AA	4	3	4
13	PES	4	3	3
14	ESP	4	4	4
15	KAK	4	4	4
16	KTHA	4	4	4
17	MRAF	4	4	3
18	MRAR	4	3	3
19	MNA	4	4	4
20	NRA	4	4	4
21	NKT	4	4	4
22	SHAT	4	3	3
23	SSK	4	4	3
24	YAS	4	3	4
25	ZAS	4	4	3
Modus		4	4	4
Modus seluruh sikap		4		
Predikat		Sangat Baik		

LAMPIRAN 13**Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap Sosial****HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SOSIAL****SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Sikap yang diamati			
		Disiplin	Gotong royong	Teliti	Rasa ingin tahu
1	AGP	3	4	3	4
2	ASAP	3	3	3	2
3	AS	4	4	4	2
4	AFNW	3	3	3	2
5	ARBW	3	3	3	2
6	ASPA	2	3	4	2
7	ATS	3	3	3	2
8	AS	3	3	4	4
9	AM	2	3	3	2
10	AGNR	2	3	3	2
11	AS	3	3	3	2
12	AA	3	3	3	3
13	PES	2	3	2	2
14	ESP	2	3	3	2
15	KAK	3	3	4	3
16	KTHA	3	3	3	2
17	MRAF	3	4	3	3
18	MRAR	2	3	4	2
19	MNA	4	3	3	3
20	NRA	3	3	3	2
21	NKT	3	3	3	3
22	SHAT	2	3	3	2
23	SSK	2	4	4	2
24	YAS	3	4	3	3
25	ZAS	3	3	3	4
Modus		3	3	3	2
Modus seluruh sikap		3			
Predikat		Baik			

HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SOSIAL
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Sikap yang diamati			
		Disiplin	Gotong royong	Teliti	Rasa ingin tahu
1	AGP	3	4	3	4
2	ASAP	3	3	3	2
3	AS	4	4	4	3
4	AFNW	3	4	3	2
5	ARBW	3	3	3	2
6	ASPA	4	4	4	4
7	ATS	3	4	3	2
8	AS	3	4	4	4
9	AM	4	4	3	4
10	AGNR	2	3	3	3
11	AS	3	3	3	3
12	AA	4	4	3	4
13	PES	2	3	2	2
14	ESP	4	3	3	3
15	KAK	3	4	4	4
16	KTHA	4	4	3	4
17	MRAF	4	4	3	3
18	MRAR	2	3	4	3
19	MNA	4	4	3	4
20	NRA	4	3	3	3
21	NKT	4	4	3	4
22	SHAT	2	3	3	3
23	SSK	3	4	4	4
24	YAS	4	4	3	3
25	ZAS	3	4	3	4
Modus		4	4	3	4
Modus seluruh sikap		4			
Predikat		Sangat Baik			

HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SOSIAL
SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Sikap yang diamati			
		Disiplin	Gotong royong	Teliti	Rasa ingin tahu
1	AGP	4	4	4	4
2	ASAP	3	4	3	3
3	AS	4	4	4	4
4	AFNW	4	4	3	3
5	ARBW	3	3	3	3
6	ASPA	4	4	4	4
7	ATS	3	4	3	4
8	AS	3	4	4	4
9	AM	4	4	3	4
10	AGNR	3	3	3	3
11	AS	3	3	4	4
12	AA	4	4	3	4
13	PES	3	3	3	3
14	ESP	4	3	3	3
15	KAK	3	4	4	4
16	KTHA	4	4	3	4
17	MRAF	4	4	3	3
18	MRAR	2	3	3	3
19	MNA	4	4	4	4
20	NRA	4	4	4	4
21	NKT	4	4	3	4
22	SHAT	2	4	4	3
23	SSK	3	4	4	4
24	YAS	4	4	3	4
25	ZAS	3	4	4	4
Modus		4	4	3	4
Modus seluruh sikap		4			
Predikat		Sangat Baik			

LAMPIRAN 14**Hasil Belajar Siswa Ranah Keterampilan****HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN****SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah skor	Konversi 1-4	Kategori
		1	2	3	4			
1	AGP	3	3	3	4	13	3,25	B ⁺
2	ASAP	4	4	3	1	12	3	B
3	AS	4	4	3	1	12	3	B
4	AFNW	3	2	2	1	8	2	C
5	ARBW	3	3	2	1	9	2,25	C
6	ASPA	3	3	3	3	12	3	B
7	ATS	4	3	3	3	13	3,25	B ⁺
8	AS	4	3	3	4	14	3,5	B ⁺
9	AM	2	2	3	1	8	2	C
10	AGNR	1	2	3	1	7	1,75	C
11	AS	2	3	3	1	9	2,25	C ⁺
12	AA	3	3	2	1	9	2,25	C ⁺
13	PES	2	2	3	1	8	2	C
14	ESP	2	3	2	1	8	2	C
15	KAK	2	3	3	4	12	3	B
16	KTHA	3	3	3	1	10	2,5	B ⁻
17	MRAF	3	3	3	1	10	2,5	B ⁻
18	MRAR	1	2	3	1	7	1,75	C
19	MNA	3	3	3	3	12	3	B
20	NRA	3	3	2	1	9	2,25	C ⁺
21	NKT	3	3	3	1	10	2,5	B ⁻
22	SHAT	2	2	2	1	7	1,75	C
23	SSK	2	3	2	1	8	2	C
24	YAS	3	3	2	1	9	2,25	B ⁻
25	ZAS	2	3	3	4	12	3	B
Jumlah skor		67	71	67	43	248	66,47	B ⁻
Capaian optimum		2,68	2,84	2,68	1,72	9,92	2,66	

HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah skor	Konversi 1-4	Kategori
		1	2	3	4			
1	AGP	3	4	4	4	15	3,75	A-
2	ASAP	4	4	4	1	13	3,25	B+
3	AS	4	4	4	1	13	3,25	B+
4	AFNW	3	3	2	1	9	2,25	C+
5	ARBW	3	3	2	2	10	2,5	C+
6	ASPA	4	4	3	2	13	3,25	B+
7	ATS	3	3	3	2	11	2,75	B ⁻
8	AS	3	4	4	3	14	3,5	B ⁺
9	AM	3	3	3	2	11	2,75	B-
10	AGNR	3	4	4	1	12	3	B
11	AS	4	4	3	1	12	3	B
12	AA	4	4	3	2	13	3,25	B ⁺
13	PES	2	3	3	1	9	2,25	C+
14	ESP	2	3	3	1	9	2,25	C+
15	KAK	3	3	2	3	11	2,75	C+
16	KTHA	4	4	4	2	14	3,5	B+
17	MRAF	2	4	3	2	11	2,75	C+
18	MRAR	2	3	3	1	9	2,25	C+
19	MNA	4	4	3	3	12	3,5	B+
20	NRA	3	4	2	3	9	3	B
21	NKT	3	4	2	3	12	3	B
22	SHAT	2	4	2	1	9	2,25	C+
23	SSK	2	3	3	3	11	2,75	C+
24	YAS	3	3	3	2	11	2,75	B-
25	ZAS	4	4	3	4	15	3,75	A-
Jumlah skor		77	90	75	51	293	73,25	B
Capaian optimum		3,08	3,6	3	2,04	11,72	2,93	

HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN

SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati				Jumlah skor	Konversi 1-4	Kategori
		1	2	3	4			
1	AGP	4	4	4	4	16	4	A
2	ASAP	4	4	4	1	13	3,25	B+
3	AS	4	4	4	1	13	3,25	B+
4	AFNW	3	3	3	1	10	2,5	C+
5	ARBW	4	3	3	2	12	3	B
6	ASPA	4	4	3	2	13	3,25	B+
7	ATS	4	4	3	2	13	3,25	B ⁺
8	AS	4	4	4	4	16	4	A
9	AM	4	4	3	2	13	3,25	B+
10	AGNR	3	4	4	2	13	3,25	B+
11	AS	4	4	4	1	13	3,25	B+
12	AA	4	4	3	2	13	3,25	B ⁺
13	PES	3	3	3	1	10	2,5	C+
14	ESP	3	4	3	1	11	2,75	C+
15	KAK	4	3	3	3	13	3,25	B+
16	KTHA	4	4	4	3	15	3,75	A-
17	MRAF	4	4	3	1	12	3	B
18	MRAR	3	3	3	1	10	2,5	C+
19	MNA	4	4	4	4	16	4	A
20	NRA	4	4	3	3	14	3,5	B+
21	NKT	4	3	2	3	12	3	B
22	SHAT	4	4	3	1	12	3	B
23	SSK	2	4	3	3	12	3	B
24	YAS	4	3	3	2	12	3	B
25	ZAS	4	4	3	4	15	3,75	A-
Jumlah skor		93	93	82	54	322	80,5	B+
Capaian optimum		3,72	3,72	3,28	2,16	12,88	3,22	

LAMPIRAN 15 Hasil Catatan Lapangan
--

CATATAN LAPANGAN**SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Labschool Unnes
Kelas/Semester : V / 2
Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan/Organ Tubuh Manusia dan Hewan
Pembelajaran : 6
Hari / Tanggal : Kamis / 12 Februari 2015
Pukul : 09.35 – 13.00 WIB

Guru sudah menyiapkan media dan bahan ajar sebelum pembelajaran. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, memberi motivasi bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran akan diberi reward, memberikan apersepsi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai perbedaan desa dan kota, menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru sudah membentuk kelompok yaitu ada 6 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 siswa dan ada 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-6. Kemudian siswa mencari teman kelompoknya. Setelah siswa duduk bersama kelompoknya guru membagikan 1 buah komik kepada tiap-tiap kelompok. Siswa terlihat tidak sabar untuk membaca komik. Siswa diberi waktu 5 menit untuk mengamati komik. Siswa terlihat antusias mengamati komik, namun siswa masih ada beberapa siswa yang terlihat gaduh. Guru menyampaikan materi sesuai komik yang sudah dibaca siswa. Untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mengamati komik guru bertanya kepada siswa, siswa nampak aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru, namun ada siswa gaduh. Guru menegur siswa yang gaduh, kemudian siswa diam sejenak selang beberapa menit siswa terlihat gaduh lagi. Guru memberikan permasalahan dengan membagikan LK pada setiap kelompok. Siswa terlihat berdiskusi memecahkan permasalahan dengan menggunakan berbagai sumber antara lain komik dan buku siswa. Ada beberapa siswa yang gaduh, ada yang mengantuk, dan ada yang tidak aktif dalam kegiatan pemecahan masalah. Waktu yang diberikan guru untuk berdiskusi yaitu 20 menit, namun siswa tidak tepat waktu kemudian guru memberi tambahan waktu 10 menit.

Guru menunjuk kelompok 2 dan 4 untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan. Siswa yang lain ada yang memperhatikan dan ada yang tidak memperhatikan. Guru sudah meminta siswa untuk memberikan tanggapan hasil diskusi yang dipresentasikan di depan, namun belum ada siswa yang mau menanggapi hasil diskusi temannya. Guru memberikan penguatan terhadap hasil karya siswa dengan acungan jempol, tepuk tangan dan kata-kata penguatan seperti bagus, pintar. Kegiatan akhir siswa bersama guru melakukan refleksi dengan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Siswa mengerjakan soal evaluasi. Guru memberikan tindak lanjut dan motivasi. Siswa berdoa. Guru memberikan salam.

Observer,

Dewi Prastiwi

CATATAN LAPANGAN**SIKLUS II**

Nama Sekolah : SD Labschool Unnes
Kelas/Semester : V / 2
Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan/Cara Hidup Manusia,
Hewan, dan Tumbuhan
Pembelajaran : 4
Hari / Tanggal : Jumat / 13 Februari 2015
Pukul : 07.30 – 11.00 WIB

Guru sudah menyiapkan media dan bahan ajar sebelum pembelajaran. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, memberi motivasi bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran akan diberi reward, memberikan apersepsi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai perbedaan desa dan kota, menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru meminta siswa maju kedepan untuk menceritakan perbedaan kota dan desa. Pada kegiatan inti, guru sudah membentuk kelompok yaitu ada 6 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 siswa dan ada 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-6. Kemudian siswa mencari teman kelompoknya Setelah siswa duduk bersama kelompoknya guru membagikan 1 buah komik kepada tiap-tiap kelompok. Siswa terlihat tidak sabar untuk membaca komik. Siswa diberi waktu 5 menit untuk mengamati komik. Siswa terlihat antusias mengamati komik, namun siswa masih ada beberapa siswa yang terlihat gaduh. Guru menyampaikan materi sesuai komik yang sudah dibaca siswa. Untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mengamati komik guru bertanya kepada siswa, siswa nampak aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru, namun ada siswa gaduh. Guru menegur siswa yang gaduh, kemudian siswa diam sejenak selang beberapa menit siswa terlihat gaduh lagi. Guru memberikan permasalahan dengan membagikan LK pada setiap kelompok. Siswa terlihat berdiskusi memecahkan permasalahan dengan menggunakan berbagai sumber antara lain komik dan buku siswa. Ada beberapa siswa yang gaduh, ada yang mengantuk, dan ada yang tidak aktif dalam kegiatan pemecahan masalah. Waktu yang diberikan guru untuk berdiskusi yaitu 20 menit, namun siswa tidak tepat waktu kemudian guru memberi tambahan waktu 10 menit. Guru menunjuk kelompok 2 dan 5 untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan. Siswa yang lain ada yang memperhatikan dan ada yang tidak memperhatikan. Ada siswa yang sudah berani

menanggapi hasil presentasi temannya. Guru memberikan penguatan terhadap hasil karya siswa dengan acungan jempol, tepuk tangan dan kata-kata penguatan seperti bagus, pintar. Kegiatan akhir siswa bersama guru melakukan refleksi dengan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Siswa mengerjakan soal evaluasi. Guru memberikan tindak lanjut dan motivasi. Siswa berdoa. Guru memberikan salam.

Observer,

Dewi Prastiwi

CATATAN LAPANGAN**SIKLUS III**

Nama Sekolah : SD Labschool Unnes
Kelas/Semester : V / 2
Tema/Subtema : Organ Tubuh Manusia dan Hewan/Cara Hidup Manusia,
Hewan, dan Tumbuhan
Pembelajaran : 6
Hari / Tanggal : Selasa / 17 Februari 2015
Pukul : 08.40 – 13.00 WIB

Guru sudah menyiapkan media dan bahan ajar sebelum pembelajaran. Pada kegiatan awal, guru mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, memberi motivasi bagi siswa yang aktif dalam pembelajaran akan diberi reward, memberikan apersepsi dengan tanya jawab dengan siswa mengenai kehidupan masyarakat di pesisir, menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan awal ini guru nampak kesulitan karena jam ke-1 dan ke-2 siswa belajar membuat lukisan sehingga alat dan bahan lukisan siswa masih berserakan. Namun guru berhasil mengkondisikan kelas melalui motivasi dengan cara menyanyikan lagu “Nenek Moyangku Seorang Pelaut”. Siswa terlihat senang dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Pada kegiatan inti, guru sudah membentuk kelompok yaitu ada 6 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 siswa dan ada 1 kelompok yang beranggotakan 6 siswa. Pembentukan kelompok dilakukan sesuai tempat duduk. Ada beberapa siswa yang mengeluh karena tidak setuju dengan aturan pembagian kelompok. Kemudian guru memberikan pengertian agar siswa mau menerima aturan tersebut hingga siswa mau menerima aturan tersebut dengan disiplin. Guru membagikan 2 buah komik kepada tiap-tiap kelompok. Siswa diberi waktu 5 menit untuk mengamati komik. Siswa terlihat antusias mengamati komik, namun siswa masih ada beberapa siswa yang terlihat gaduh. Guru menyampaikan materi sesuai komik yang sudah dibaca siswa. Untuk mengetahui pemahaman siswa dalam mengamati komik guru bertanya kepada siswa, siswa nampak aktif mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru, namun ada siswa gaduh. Guru menegur siswa yang gaduh, kemudian siswa diam sejenak selang beberapa menit siswa terlihat gaduh lagi. Guru memberikan permasalahan dengan membagikan LKK pada setiap kelompok. Siswa terlihat berdiskusi memecahkan permasalahan dengan menggunakan berbagai sumber antara lain komik dan buku siswa. Ada beberapa siswa yang gaduh, ada yang mengantuk, dan ada yang tidak aktif dalam

kegiatan pemecahan masalah karena siswa masih ingin melanjutkan melukis. Waktu yang diberikan guru untuk berdiskusi yaitu 20 menit, namun siswa tidak tepat waktu kemudian guru memberi tambahan waktu 10 menit. Guru menunjuk kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan. Siswa yang lain ada yang memperhatikan dan ada yang tidak memperhatikan. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil presentasi, ada siswa yang menanggapi namun belum nampak percaya diri dalam menyampaikan tanggapan. Guru memberikan penguatan terhadap hasil karya siswa dengan acungan jempol, tepuk tangan dan kata-kata penguatan seperti bagus, pintar. Kegiatan akhir siswa bersama guru melakukan refleksi dengan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. Siswa mengerjakan soal evaluasi. Guru memberikan tindak lanjut dan motivasi. Siswa berdoa. Guru memberikan salam.

Observer,

Dewi Prastiwi

LAMPIRAN 16 Hasil Data Dokumen
--

**LEMBAR DATA DOKUMEN PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN
TUBUH MANUSIA DAN HEWAN MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA KOMIK
KELAS VB SD LABSCHOOL UNNES**

Satuan Pendidikan : SD Labschool Unnes
 Kelas/Semester : VB / 2
 Subtema/pembelajaran : Organ Tubuh Manusia dan Hewan/6
 Siklus : I
 Tanggal : 12 Februari 2015

Petunjuk :

Berilah tanda \checkmark pada kolom ada atau tidak, dan berilah keterangan tentang jenis data yang tersedia!

No	Jenis Data Dokumen	Ketersediaan		Keterangan
		Ada	Tidak	
1	Data penilaian ranah pengetahuan	\checkmark		
2	Data penilaian ranah sikap spiritual	\checkmark		
3	Data penilaian ranah sikap sosial	\checkmark		
4	Data penilaian ranah keterampilan	\checkmark		
5	Video selama pembelajaran	\checkmark		
6	Foto selama pembelajaran	\checkmark		

**LEMBAR DATA DOKUMEN PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN
TUBUH MANUSIA DAN HEWAN MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA KOMIK
KELAS VB SD LABSCHOOL UNNES**

Satuan Pendidikan : SD Labschool Unnes
 Kelas/Semester : VB / 2
 Subtema/pembelajaran : Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan /4
 Siklus : II
 Tanggal : 13 Februari 2015

Petunjuk :

Berilah tanda \checkmark pada kolom ada atau tidak, dan berilah keterangan tentang jenis data yang tersedia!

No	Jenis Data Dokumen	Ketersediaan		Keterangan
		Ada	Tidak	
1	Data penilaian ranah pengetahuan	\checkmark		
2	Data penilaian ranah sikap spiritual	\checkmark		
3	Data penilaian ranah sikap social	\checkmark		
4	Data penilaian ranah keterampilan	\checkmark		
5	Video selama pembelajaran	\checkmark		
6	Foto selama pembelajaran	\checkmark		

**LEMBAR DATA DOKUMEN PADA PEMBELAJARAN IPS TEMA ORGAN
TUBUH MANUSIA DAN HEWAN MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) DENGAN MEDIA KOMIK
KELAS VB SD LABSCHOOL UNNES**

Satuan Pendidikan : SD Labschool Unnes
 Kelas/Semester : VB / 2
 Subtema/pembelajaran : Cara Hidup Manusia, Hewan, dan Tumbuhan /6
 Siklus : III
 Tanggal : 17 Februari 2015

Petunjuk :

Berilah tanda \surd pada kolom ada atau tidak, dan berilah keterangan tentang jenis data yang tersedia!

No	Jenis Data Dokumen	Ketersediaan		Keterangan
		Ada	Tidak	
1	Data penilaian ranah pengetahuan	\surd		
2	Data penilaian ranah sikap spiritual	\surd		
3	Data penilaian ranah sikap sosial	\surd		
4	Data penilaian ranah keterampilan	\surd		
5	Video selama pembelajaran	\surd		
6	Foto selama pembelajaran	\surd		

LAMPIRAN 17
Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 457/Uns2.1.1/IV/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD Labschool Unnes
di SD Labschool Unnes

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : RINA TRIASTUTI
NIM : 1401411406
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa Kelas VB SD Labschool Unnes

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 29 Januari 2015

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

LAMPIRAN 18

Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
KECAMATAN GAJAH MUNGKUR
SD LABSCHOOL UNNES**

Alamat : Jl. Menoreh Tengah No X, Sampangan, Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Berdasarkan surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang Nomor :
457/Un37.1.1./ TU/2015

Tanggal 27 Januari 2015 yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Mukhlas
NRP : 86060714011416
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Labschool Unnes

Menerangkan bahwa :

Nama : Rina Triastuti
NIM : 1401411406
Program studi : Pendidikan guru Sekolah Dasar (S1)

Benar – benar telah melaksanakan penelitian di SD Labschool Unnes pada tanggal 10-28 Februari 2015 dengan judul *“Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Media Komik untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan pada Siswa kelas VB SD Labschool Unnes”*. Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



LAMPIRAN 19
Surat Keterangan KKM


PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD KECAMATAN GAJAH MUNGKUR
SD LABSCHOOL UNNES
Alamat : Jl. Menoreh Tengah No X, Sampangan, Semarang

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Perdana Wira Saputra

NRP : 199900202201301 101

Jabatan : Guru Kelas VB SD labschool Unnes

Menerangkan bahwa *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)* kelas VB SD labschool Unnes pada Pembelajaran IPS tema Organ Tubuh Manusia dan Hewan adalah ≥ 70 . Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang , 24 Februari 2015

Guru Kelas VB SD labschool Unnes


Perdana Wira Saputra S.Pd
 NRP 86060714011416

LAMPIRAN 20
Foto-foto Penelitian

FOTO-FOTO PENELITIAN



Gedung Labschool Unnes



Berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran



Kegiatan apersepsi



Siswa aktif menjawab pertanyaan



Guru menyampaikan tujuan pembelajaran



Siswa mengamati komik



Guru menjelaskan cara menggunakan komik



Siswa dan guru bertanya jawab mengenai komik



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Siswa berdiskusi mencari solusi pemecahan masalah



Guru membimbing diskusi kelompok



Siswa mempresentasikan hasil diskusi



Siswa aktif berdiskusi kelompok



Guru memberikan penguatan non verbal



Guru menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan



Siswa dan guru melakukan refleksi dan menyimpulkan materi



Siswa mengerjakan soal evaluasi

