



**PENERAPAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT*
DIVISIONS BERBANTUAN MEDIA *AUDIOVISUAL*
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN
PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP KELAS IVA
SDN TAWANG MAS 01 SEMARANG**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

NURAINI SOFIATIN

1401410371

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

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuraini Sofiatin

NIM : 1401410371

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul : Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* Berbantuan
Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran
Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01
Semarang

menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil karya saya, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2015

Peneliti,



Nuraini Sofiatin

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nuraini Sofiatin NIM 1401410371, yang berjudul “Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media *Audiovisuai* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Juni 2015



Semarang, Juni 2015

Dosen Pembimbing,



Drs. Purnomo, M. Pd

NIP.196703141992031005

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Nuraini Sofiatin NIM 1401410371, yang berjudul “Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan *Media Audiovisual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua,



Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.

NIP. 195604271986031001

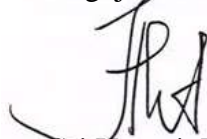
Sekretaris,



Drs. Moch. Ichsan, M. Pd.

NIP. 195006121984031001


Penguji Utama,



Dra. Sri Hartati, M. Pd.

NIP. 195412311983012001


Penguji I,



Drs. Sukardi, S.Pd., M. Pd.

NIP. 195905111987031001

Penguji II,



Drs. Purnomo, M. Pd.

NIP. 196703141992031005

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Setiap makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan dan telah ditetapkan segala sesuatu untuknya” (Peneliti)

“Guru yang paling pantas mengajar adalah orang yang mendidik keluarganya dengan baik.” (Mario Teguh)

Persembahan:

Karya ini ku persembahkan kepada:

*Kedua orangtuaku Ibu Rumini dan Bapak Ikrom yang selalu mendo'akan,
memberi dukungan dan semangat.*

*Suamiku tercinta Mas Mujaeni, yang selalu mendo'akan dan memberikan
semangat serta dukungan dalam segala hal.*

*Anakku tersayang Ananda Bika Faihaq Afrizaini yang menjadi
penyemangatku.*

Sahabat dan teman-temanku

PRAKATA

Syukur alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan *Media Audiovisual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang” dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang.

Selama penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak berupa masukan, saran, bimbingan, dan arahan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fachruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Drs. Purnomo, M. Pd., Dosen Pembimbing.
4. Dra. Sri Hartati, M.Pd., Dosen Penguji Utama.
5. Drs. Sukardi, M.Pd., Dosen Penguji I
6. Triani Ambarwati, S.Pd., Kepala SDN Tawang Mas Semarang.
7. Marfuah, S.Pd.SD., Guru kelas I VA SDN Tawang Mas 01 Semarang.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Peneliti

ABSTRAK

Sofiatin, Nuraini. 2015. Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Purnomo, M.Pd. 341.

Berdasarkan observasi, pembelajaran di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang belum optimal. Hal tersebut dikarenakan guru belum menggunakan model dan media dan guru masih belum menyesuaikan dengan kurikulum 2013.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah guru dan 39 siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 30 (baik), pada siklus II dengan skor 37 (sangat baik), aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 2,97 (baik), siklus II memperoleh skor 3,40 (sangat baik), dan hasil belajar siswa kognitif siklus I memperoleh persentase 73,51% (baik) dan siklus II 85,82% (sangat baik), afektif siklus I mendapat skor 2,23 (baik), 2,08 (baik), dan 2,33 (baik), siklus II mendapat skor 2,46 (baik), 2,51 (sangat baik), keterampilan siswa siklus I mendapat skor 2,69 (baik) dan 3,20 (baik), siklus II skor 3,49 (baik).

Simpulan penelitian adalah penerapan model *STAD* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang.

Kata Kunci : Audiovisual; Kualitas; Pembelajaran; *STAD*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN KELULUSAN | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA | vi |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah | 12 |
| 1.2.1. Perumusan Masalah | 12 |
| 1.2.2. Pemecahan Masalah..... | 13 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 14 |
| 1.4. Manfaat Penelitian | 15 |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis..... | 15 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis | 16 |
| 1.4.2.1. Guru | 16 |
| 1.4.2.2. Sekolah..... | 16 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 17 |
| 2.1. Kerangka Teori | 17 |
| 2.1.1. Hakikat Belajar | 17 |
| 2.1.2. Pengertian Pembelajaran..... | 19 |
| 2.1.3. Kualitas Pembelajaran | 21 |
| 2.1.3.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran | 21 |
| 2.1.3.2. Indikator Kualitas Pembelajaran..... | 22 |
| 2.1.4. Keterampilan Guru..... | 25 |

| | | |
|-----------|---|----|
| 2.1.5. | Aktivitas Belajar Siswa..... | 38 |
| 2.1.6. | Hasil Belajar..... | 42 |
| 2.1.7. | Ilmu Pengetahuan Alam..... | 45 |
| 2.1.7.1. | Pengertian IPA | 45 |
| 2.1.7.2. | Hakikat IPA | 46 |
| 2.1.7.3. | Pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA | 49 |
| 2.1.7.4. | Tujuan Pembelajaran IPA | 51 |
| 2.1.8. | Kurikulum 2013 | 57 |
| 2.1.8.1. | Prinsip 7K | 57 |
| 2.1.8.2. | Pendekatan Saintifik | 58 |
| 2.1.8.3. | Penilaian Otentik..... | 63 |
| 2.1.8.4. | Pembelajaran Tematik Terpadu | 69 |
| 2.1.9. | Model Kooperatif Tipe Student teams achievement Divisions (STAD) | 75 |
| 2.1.9.1. | Pengertian model kooperatif | 75 |
| 2.1.9.2. | Keterampilan Kooperatif | 77 |
| 2.1.9.3. | Unsur-unsur dasar keterampilan | 79 |
| 2.1.9.4. | Persiapan model kooperatif tipe STAD | 79 |
| 2.1.9.5. | Jadwal Kegiatan model kooperatif tipe STAD | 80 |
| 2.1.9.6. | Menentukan Nilai Individual, Nilai Tim dan Prestasi Tim..... | 81 |
| 2.1.9.7. | Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran | 82 |
| 2.1.9.8. | Kelebihan model kooperatif tipe STAD | 83 |
| 2.1.10. | Media Pembelajaran..... | 84 |
| 2.1.10.1. | Pengertian Media Pembelajaran | 84 |
| 2.1.10.2. | Manfaat media pembelajaran | 84 |
| 2.1.10.3. | Media Audiovisual..... | 85 |
| 2.1.10.4. | Langkah-langkah Media <i>Audiovisual</i> | 86 |
| 2.1.10.5. | Manfaat Media Audiovisual | 87 |
| 2.1.10.6. | Kelebihan Media Audiovisual | 87 |
| 2.1.11. | Penerapan Model Student Teams Achievment Divisions (STAD) berbantuan Media Audiovisual | 88 |
| 2.1.11.1. | Teori yang Mendukung..... | 88 |

| | |
|--|------------|
| 2.1.11.2. Pengertian STAD dengan media Audiovisual | 92 |
| 2.1.11.3. Karakteristik Model | 93 |
| 2.1.11.4. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran STAD berbantuan media Audiovisual | 101 |
| 2.1.12. Hubungan model Student Teams <i>Achievement Divisions</i> (STAD) berbantuan Media Audiovisual dengan Kualitas Pembelajaran | 102 |
| 2.2. Kajian Empiris | 102 |
| 2.3. Kerangka Berpikir | 106 |
| 2.4. Hipotesis Tindakan | 107 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 109 |
| 3.1. Rancangan Penelitian | 109 |
| 3.2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas | 109 |
| 3.2.1. Perencanaan | 111 |
| 3.2.2. Pelaksanaan Tindakan | 111 |
| 3.2.3. Observasi | 112 |
| 3.2.4. Refleksi | 113 |
| 3.3. Siklus Penelitian | 113 |
| 3.3.1. Siklus Pertama | 113 |
| 3.3.2. Siklus Kedua | 119 |
| 3.4. Subjek Penelitian | 125 |
| 3.5. Variabel Penelitian | 125 |
| 3.5.1. Variabel masalah | 125 |
| 3.5.2. Variabel tindakan | 127 |
| 3.6. Data Dan Teknik Pengumpulan Data | 128 |
| 3.6.1. Sumber Data | 128 |
| 3.6.2. Jenis Data | 128 |
| 3.6.3. Teknik Pengumpulan Data | 129 |
| 3.6.4. Validitas Teknik Pengumpulan Data | 131 |
| 3.7. Teknik Analisis Data | 131 |
| 3.7.1. Analisis Kuantitatif | 131 |
| 3.7.2. Analisis Kualitatif | 133 |

| | | |
|--|---|------------|
| 3.8. | Indikator Keberhasilan..... | 136 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | | 138 |
| 4.1. | Hasil Penelitian | 138 |
| 4.1.1 | Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I..... | 138 |
| 4.1.2. | Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II | 170 |
| 4.2. | Pembahasan..... | 196 |
| 4.2.1. | Pemaknaan Temuan Penelitian | 196 |
| | Tabel 4.13 Rekapitulasi data observasi keterampilan guru..... | 200 |
| | Tabel 4.14. Rekapitulasi data observasi aktivitas siswa | 204 |
| | Tabel 4.15. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa siklus I dan II..... | 209 |
| | Tabel 4.16. Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif siswa siklus I dan II | 210 |
| | Tabel 4.17. Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa siklus I dan II | 211 |
| 4.3. | IMPLIKASI HASIL PENELITIAN | 213 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | | 222 |
| 5.1. | Simpulan | 222 |
| 5.2. | Saran | 224 |
| 5.2.1. | Teoretis | 224 |
| 5.2.2. | Praktis | 224 |
| 5.2.3. | Pedagogis | 224 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 225 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 2.1. Point kemajuan..... | 81 |
| Tabel 2.2. Kriteria Prestasi Tim | 82 |
| Diagram lingkaran perolehan informasi melalui indera..... | 86 |
| Tabel 2.3. Perkembangan Kognitif Piaget | 90 |
| Tabel 2.4. Keterkaitan Aktivitas guru dan Aktivitas Siswa..... | 95 |
| Bagan 2.1. Kerucut pengalaman Edgar Dale | 100 |
| Bagan 2.2. Kerangka berpikir | 107 |
| Bagan 2.3. Prosedur Penelitian | 110 |
| Tabel 3.1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen (%) | 133 |
| Tabel 3.2. Kriteria Ketuntasan Belajar Individual | 133 |
| Tabel 3.3. Kriteria Keterampilan Guru | 134 |
| Tabel 3.4. Kriteria Aktivitas Siswa..... | 134 |
| Tabel 3.5. Kriteria Hasil Belajar | 135 |
| Tabel 4.1. Perolehan Skor Tim Siklus I..... | 149 |
| Tabel 4.2. Hasil observasi keterampilan guru siklus I..... | 150 |
| Tabel 4.3. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I..... | 157 |
| Tabel 4.4. Data Hasil Observasi Kompetensi Pengetahuan Siklus I..... | 163 |
| Tabel 4.5. Kompetensi Keterampilan Siswa Siklus I..... | 164 |
| Tabel 4.6. Hasil Observasi Kompetensi Sikap Siklus I | 166 |
| Tabel 4.7. Perolehan skor tim siklus II | 178 |
| Tabel 4.8. Hasil observasi keterampilan guru siklus II..... | 179 |
| Tabel 4.9. Hasil observasi aktivitas siswa siklus II..... | 185 |
| Tabel 4.10. Data Hasil Observasi Kompetensi Pengetahuan Siklus II | 190 |
| Tabel 4.11. Kompetensi Keterampilan Siswa Siklus II | 191 |
| Tabel 4.12. Hasil Observasi Kompetensi Sikap Siklus II | 193 |
| Tabel 4.13 Rekapitulasi data observasi keterampilan guru..... | 200 |
| Tabel 4.14. Rekapitulasi data observasi aktivitas siswa | 204 |
| Tabel 4.15. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa siklus I dan II..... | 209 |
| Tabel 4.16. Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif siswa siklus I dan II..... | 210 |

Tabel 4.17. Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik Siswa siklus I dan II 211

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|------------|
| Lampiran 1 | 229 |
| Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru | 230 |
| Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa..... | 232 |
| Kisi-Kisi Instrumen Penelitian | 234 |
| Deskriptor Penilaian Keterampilan Guru | 237 |
| Lembar Pengamatan Keterampilan Guru | 239 |
| Deskriptor Penilaian Aktivitas Siswa | 243 |
| Lampiran 2 | 249 |
| Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I | 250 |
| Lampiran RPP Siklus I..... | 251 |
| Materi Ajar | 252 |
| Lembar Kerja 1 | 258 |
| Lembar Kerja II..... | 260 |
| Seni Kolase | 261 |
| Kisi-Kisi | 262 |
| Penilaian Aspek Pengetahuan | 265 |
| Kunci jawaban..... | 270 |
| Penilaian Sikap..... | 271 |
| Lembar Penilaian Aspek Keterampilan | 273 |
| Sintaks | 275 |
| Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II..... | 276 |
| Lampiran RPP Siklus II | 286 |
| Materi Ajar | 287 |
| Lembar Kerja 1 | 293 |
| Lembar Kerja 2 | 295 |
| Kisi-Kisi | 297 |
| Penilaian Aspek Pengetahuan | 300 |
| Kunci jawaban..... | 304 |

| | |
|--|------------|
| Penilaian Aspek Sikap..... | 305 |
| Penilaian Aspek Keterampilan..... | 307 |
| Sintaks | 309 |
| Lampiran 3 | 310 |
| Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I | 311 |
| Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I | 313 |
| Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus I | 315 |
| Hasil Belajar Siswa Afektif Siklus I | 317 |
| Hasil Belajar Siswa Psikomotorik Siklus I | 319 |
| Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II | 321 |
| Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II..... | 323 |
| Hasil Belajar Siswa Kognitif Siklus II..... | 325 |
| Hasil Belajar Siswa Afektif Siklus II..... | 327 |
| Hasil Belajar Siswa Psikomotorik Siklus II..... | 329 |
| Lampiran 4 | 331 |
| Surat Ijin Penelitian..... | 332 |
| Surat Keterangan Penelitian | 333 |
| Hasil Evaluasi Siklus I | 334 |
| Nilai Terendah Siklus I | 334 |
| Nilai Tertinggi Siklus I | 334 |
| hasil Evaluasi Siklus II..... | 335 |
| Nilai Terendah Siklus II..... | 335 |
| Nilai Tertinggi Siklus II | 335 |
| Lampiran 5 | 336 |
| Foto Dokumentasi Penelitian | 337 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan memiliki tujuan dan fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan menjadi hak bagi seluruh masyarakat tanpa mempedulikan keadaan dan kondisi yang terjadi pada masyarakat.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa salah satu karakteristik kurikulum 2013 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, dan pada waktu bersamaan tetap mengembangkan kemampuan mereka sebagai pewaris budaya bangsa dan orang yang peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa masa kini. 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.

Tujuan kurikulum 2013 tersebut didukung dengan Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menegaskan bahwa sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan. Sehingga proses pembelajaran sepenuhnya diarahkan pada pengembangan ketiga ranah tersebut secara utuh/holistik, artinya pengembangan ranah yang satu tidak bisa dipisahkan dengan ranah lainnya. Dengan demikian proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Konsep belajar menurut teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis (Hamdani, 2011: 30). Pendekatan konstruktivistik dalam belajar dan pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara beberapa penelitian dalam psikologi kognitif dan psikologi sosial, sebagaimana teknik-teknik dalam modifikasi perilaku yang didasarkan pada teori *operant conditioning* dalam psikologi behavioral. Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberikan makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya (Baharuddin, 2012: 115-116).

Terdapat kekhususan pandangan tentang belajar dan teori belajar konstruktivisme jika dibandingkan dengan teori belajar behaviorisme dan kognitivisme. Teori belajar behaviorisme lebih memperhatikan tingkah laku yang teramati, dan teori belajar kognitivisme lebih memperhatikan tingkah laku dalam memproses informasi atau pengetahuan yang sedang dipelajari oleh peserta didik tanpa mempertimbangkan pengetahuan atau informasi yang telah dikuasai sebelumnya. Sedangkan teori belajar konstruktivisme berangkat dari asumsi bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dikuasai sebelumnya (Lapono, 2008: 1-28).

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif guru bukan sebagai pusat pembelajaran tetapi sebagai fasilitator dan motivator siswa dalam belajar. Sebagai fasilitator artinya guru membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan proses pengkonstruksian pengetahuan berjalan lancar. Sebagai motivator artinya guru dapat menumbuhkan semangat belajar, memudahkan siswa dalam proses belajar, menumbuhkan kemandirian, dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran IPA seharusnya tidak hanya berupa penyampaian materi dan penghafalan, tetapi harus melibatkan siswa secara aktif untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi dengan lingkungan kelas melalui pengamatan ataupun diskusi kelompok.

Kedudukan mata pelajaran IPA dalam Kurikulum 2013 bukan berdiri sendiri tetapi diorganisasikan ke dalam muatan mata pelajaran lain. Integrasi konten IPA adalah berdasarkan makna mata pelajaran sebagai organisasi

konten dan bukan sebagai sumber dari konten. Konten IPA diintegrasikan ke dalam mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan Matematika yang harus ada berdasarkan ketentuan perundang-undangan. Muatan pelajaran IPA adalah pemberi makna yang substansial terhadap bahasa, PPKn, matematika dan seni budaya karena pada dasarnya IPA adalah lingkungan nyata tempat peserta didik dan masyarakat hidup. Di sinilah kemampuan dasar/ KD IPA yang diorganisasikan ke mata pelajaran lain yang memiliki peran penting sebagai pengikat dan pengembang KD mata pelajaran lainnya (Permendikbud No 67, 2013).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2012 menunjukkan bahwa rata-rata skor prestasi literasi membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia berada signifikan di bawah rata-rata internasional. Untuk literasi sains, Indonesia pada tahun 2012 berada pada peringkat ke 64 dari 65 negara peserta dengan skor rata-rata yang ditetapkan OECD sebesar 501, Indonesia hanya mendapatkan skor 382. Serta didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2011 menunjukkan bahwa rata-rata skor prestasi sains Indonesia adalah sebesar 406, yang mengalami penurunan dari tahun 2007. Dari hasil survei TIMSS, rata-rata skor prestasi sains siswa Indonesia di bawah skor rata-rata yaitu 500, dan hanya mencapai Low International Benchmark. Dengan capaian tersebut, skor rata-rata sains siswa Indonesia hanya mampu mengenali sejumlah fakta dasar tetapi belum mampu mengkomunikasikan dan mengaitkan berbagai topik sains,

apalagi menerapkan konsep-konsep yang kompleks dan abstrak. Hasil survei PISA dan TIMSS mengindikasikan keterampilan proses sains dan pemahaman konsep siswa masih rendah yang bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa. Keberhasilan belajar dapat diukur melalui pemahaman konsep (produk sains) dan kinerja ilmiah (keterampilan proses sains) yang akan mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan refleksi melalui observasi dan analisis dokumen yang dilakukan tim peneliti dengan tim kolaborator pada siswa kelas IV di SDN Tawang Mas 01, permasalahan tersebut juga terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Ditemukan data sebagai berikut, (1) partisipasi siswa dalam belajar masih rendah, sehingga pembelajaran berlangsung dengan guru sebagai pusat atau *teacher centered*; (2) siswa belum berani dalam menyatakan pendapatnya dimuka umum.; (3) siswa belum mempunyai tanggung jawab terhadap tugas, siswa belajar secara individual sehingga banyak kesulitan; (4) Perhatian siswa belum sepenuhnya terpusat pada pembelajaran, hal tersebut terlihat ketika siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru; (5) guru belum menggunakan media yang dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.; (6) guru masih kesulitan menyesuaikan dengan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, yaitu guru belum memaksimalkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu penilaian otentik juga belum dilaksanakan secara maksimal dengan menilai seluruh aspek diantaranya adalah kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh.

Hal tersebut didukung dengan data hasil belajar muatan pembelajaran IPA pada siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 66 atau < 2.66 dengan kriteria B-. Data hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata klasikal yang diperoleh 67,3 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40. Data yang diperoleh dari 39 siswa kelas IVA sebanyak 18 siswa (46%) yang tuntas sedangkan sisanya sebanyak 21 siswa (54%) belum mencapai KKM yang ditetapkan. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di kelas VIA SDN Tawang Mas 01 mengalami permasalahan. Permasalahan juga terlihat pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Ada 3 siswa yang ramai, 2 siswa sibuk dengan permasalahan sendiri. Selain itu guru tidak mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan guru tidak menciptakan suasana kelas yang kompetitif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

Melihat rendahnya hasil belajar siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA kurang berhasil, maka perlu dilakukan perbaikan agar kualitas pembelajaran IPA pada tema berikutnya dapat meningkat. Peneliti dan kolaborator menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual*, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang

meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Untuk pemecahan masalah tersebut peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dan mengacu pada teori konstruktivisme. Pada setiap pembelajaran siswa diharapkan dapat mengkonstruksi atau menemukan pengetahuannya sendiri melalui lingkungan sebagai sumber belajar dan dapat meningkatkan kemampuan berdiskusi dan bertanya. Dalam penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di kelas IV A dibatasi pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya.

Pendekatan Saintifik diyakini sebagai upaya untuk pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Pendekatan saintifik merupakan implementasi dari pembelajaran terpadu yang terkandung dalam kurikulum 2013. (Kemendikbud, 2013: 205) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik memiliki ciri-ciri yaitu: penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran juga perlu dilakukan secara inovatif. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator disamping informator. Selain itu, selama proses pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar secara konstruktivis yaitu menemukan pengetahuannya sendiri melalui lingkungan sebagai sumber belajar, dan dapat mengembangkan keterampilan bertanya atau diskusi.

Pendekatan Saintifik dilengkapi dengan menggunakan model kooperatif STAD sehingga diharapkan pembelajaran dalam tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran karena siswa saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas dan seluruh siswa memiliki peran aktif dalam belajar sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Menurut Hamdani (2011: 39) Model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki dampak positif terhadap kegiatan belajar mengajar, yakni meningkatkan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran, dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk belajar bersama dalam kelompok kecil yang heterogen, untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa melakukan interaksi sosial untuk materi yang diberikan kepadanya, dan bertanggung jawab menjelaskan kepada anggota kelompoknya. Jadi, siswa dilatih untuk berani berinteraksi dengan temannya.

Selain menggunakan model kooperatif STAD agar lebih efektif pendekatan saintifik juga akan dilengkapi dengan penggunaan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pendekatan saintifik melalui model kooperatif STAD adalah media *audiovisual*. Dengan media audiovisual guru dengan mudah dapat menyampaikan pelajaran pada presentasi kelas. Selain itu dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual*, siswa akan lebih mudah untuk fokus pada pelajaran dan membantu

siswa lebih mudah memahami presentasi di kelas. Hal ini akan melancarkan jalannya diskusi hingga pengerjaan kuis.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Nurulhayati dalam (Rusman, 2013: 203) menjelaskan, pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam system belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

STAD merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam STAD siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bias menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut, dan pada saat itu mereka tidak boleh membantu satu sama lain. Nilai hasil kuis diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang diperoleh sebelumnya, dan nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka sebelumnya. nilai-nilai ini dijumlah untuk mendapatkan nilai kelompok, dan kelompok yang dapat mencapai kriteria tertentu bisa mendapatkan sertifikat atau hadiah-hadiah yang lainnya.

Menurut Slavin (2010: 143) materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi *Audiovisual*. model pembelajaran STAD. Jadi setiap siswa harus benar-benar fokus pada presentasi awal di kelas untuk membantu mereka mengerjakan kuis-kuis.

Pelaksanaan penelitian, guru menyampaikan materi pembelajaran berbantuan media *Audiovisual*. Media *Audiovisual* adalah sebuah media yang dapat dilihat dan didengar, contoh media *Audiovisual* diantaranya film yang bersuara, televisi, slide suara (sound slide). Dengan media *Audiovisual* akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar (Hamdani, 2011: 249).

Keuntungan menggunakan media *Audiovisual* antara lain: 1) mudah dibawa; 2) tidak membutuhkan banyak biaya; 3) menarik; 4) dapat menampilkan suara dan visual dan; 5) dapat dibuat sesuai kebutuhan, dengan bantuan teknologi yang dapat dipelajari.

Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisionss* berbantuan mediaaudio visual didukung oleh beberapa penelitian antara lain:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Micheal M van Wyk dengan judul "*The Effects of the STAD-Cooperative Learning Method on Student Achievement, Attitude and Motivation in Economics Education*" dalam belajar siswa telah

menunjukkan perkembangan minat menggunakan STAD sebagai teknik pembelajaran kooperatif dalam mengajar di kelas. Penelitian ini mengeksplorasi efek dari STAD terhadap prestasi belajar siswa, sikap dan motivasi dalam pendidikan ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa STAD dibandingkan dengan mengarahkan instruksi dipromosikan sikap positif, menunjukkan prestasi yang lebih baik dan siswa termotivasi untuk belajar di pendidikan ekonomi.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Idha Novianti dengan judul "*Experimentation Cooperative Learning Student Team Achievement Divisions (STAD) Type Viewed From Learning Motivation*" simpulan dari penelitian mengatakan bahwa STAD dapat meningkatkan prestasi belajar siswa matematika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional pada motivasi tinggi, sedang atau rendah. Model pembelajaran STAD dapat menjadi model pembelajaran alternatif. Namun, kesesuaian material harus dipandang dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan model alternatif belajar mengajar perlu untuk ditambahkan kepada siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Irma Yuniar Wardani dengan judul "*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray disertai Media Audio-visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*" hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut dengan media audio-visual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran

biologi siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012 yang meliputi aspek kinerja/performance guru dalam kelas, fasilitas pembelajaran dalam kelas, iklim kelas, sikap ilmiah siswa dan motivasi belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Audiovisual* dapat mendorong siswa secara aktif, kreatif, mandiri, dan melatih siswa bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IVA di SD Tawang Mas 01 Semarang?

2. Bagaimanakah peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IV A di SD Tawang Mas 01 Semarang?
3. Bagaimanakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IV A di SD Tawang Mas 01 Semarang?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IV A di SD Tawang Mas 01 Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan berupa keterampilan guru yang rendah, aktivitas siswa dalam pembelajaran belum maksimal, serta hasil belajar siswa yang masih rendah maka perlu diambil tindakan melalui *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual*, adapun langkah-langkah pembelajarannya menurut Rusman (2013: 215) sebagai berikut:

- 1) **Penyampaian tujuan dan motivasi.** Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan menayangkan media audiovisual, guru memotivasi siswa agar belajar dengan aktif dan kreatif. Siswa memperhatikan dan menyimak media audiovisual yang ditayangkan guru. Tanya jawab mengenai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan keterampilan

dan kemampuan yang harus diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

- 2) **Pembagian kelompok.** Guru membagi siswa ke dalam 9 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen.
- 3) **Presentasi dari guru.** Guru menyampaikan materi pelajaran dengan dibantu oleh media.
- 4) **Kegiatan belajar dalam tim.** Siswa belajar dalam kelompok, guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok. Selama tim bekerja, guru mengamati, membimbing, mendorong, dan memberikan bantuan bila diperlukan.
- 5) **Kuis (evaluasi).** Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis individual dan melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja kelompok.
- 6) **Penghargaan prestasi tim.** Setelah pelaksanaan kuis, guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan prestasi masing-masing.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini dilaksanakan yaitu:

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang.

2. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IV A di SD Tawang Mas 01 Semarang.
3. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IV A di SD Tawang Mas 01 Semarang.
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* pada kelas IV A di SD Tawang Mas 01 Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan. Selain itu diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya dengan penerapan model *Student teams achievement Divisions* (STAD) dalam pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1. Guru

Penerapan model *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* dalam penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penerapan model *Student teams achievement Divisions* (STAD) memberikan pengalaman untuk menentukan solusi permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran dan juga sebagai refleksi atas pembelajaran yang dilaksanakan.

1.4.2.2. Sekolah

Penerapan model *Student teams achievement Divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada sekolah untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Dengan demikian sekolah akan menciptakan lulusan yang berkualitas dengan meningkatkan kerja sama antar guru dan antara guru dengan kepala sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1.KERANGKA TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

Proses belajar merupakan proses yang harus dilalui oleh peserta didik supaya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Proses belajar ini merupakan kegiatan yang sangat penting. Banyak para ahli yang telah merumuskan definisi belajar. Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan belajar menurut Hamdani (2011: 21) adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku atau penampilan menuju kepribadian yang utuh.

Menurut Rifa'I (2010: 84-85) ada empat unsur dalam belajar yaitu:

- 1) Peserta didik. Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar. Peserta

didik memiliki organ penginderaan yang digunakan untuk menangkap rangsangan; otak yang digunakan untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam memori yang kompleks; dan syaraf atau otot digunakan untuk menampilkan kinerja yang menunjukkan apa yang telah dipelajari.

- 2) Rangsangan (*stimulus*). Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus. Banyak stimulus yang berada di lingkungan seseorang. suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung, dan orang adalah stimulus yang selalu berada di lingkungan seseorang. agar peserta didik mampu belajar optimal, ia harus memfokuskan pada stimulus tertentu yang diminati.
- 3) Memori. Memori yang ada pada peserta didik berisi pelbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- 4) Respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon. Peserta didik yang mengamati stimulus akan mendorong memori memberikan respon terhadap stimulus tersebut. Respon dalam peserta didikan diamati pada akhir proses belajar yang disebut dengan perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberikan makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. (Baharuddin, 2012: 115-116). Menurut teori konstruktivisme (Baharuddin, 2012: 184) belajar adalah

menciptakan makna dari pengalaman. Terjadinya belajar ketika otak menyaring input dari dunia luar untuk menghasilkan realitas dunia itu sendiri. Siswa membangun interpretasi personal terhadap dunia luar berdasarkan atas pengalaman individual dan interaksi.

Berdasarkan uraian tentang belajar di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu terjadinya interaksi antara stimulus (input dari dunia luar) dengan isi memori peserta didik (pengalaman) yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku dari sebelum adanya stimulus dan setelah adanya stimulus dalam kegiatan pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antarsiswa (Hamdani, 2011: 71-72). Pembelajaran merupakan hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Menurut Gagne dalam Rifa'i (2010: 192)

menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Pembelajaran berorientasi pada bagaimana siswa berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Selanjutnya pembelajaran menurut aliran behavioristik adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono dalam Hamdani, 2011: 23). Adapun aliran humanistik mendiskripsikan pembelajaran sebagai upaya memberikan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi dalam Hamdani, 2011: 23).

Berdasarkan berbagai definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya atau kegiatan yang dilakukan guru bersama siswa dan lingkungannya dalam tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya, untuk mendukung dan menarik minat siswa sehingga

dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal serta ingatan sebagai hasil belajar dalam jangka panjang.

2.1.3. Kualitas Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarnya (Etzioni dalam Hamdani, 2011: 194). Efektivitas merupakan konsep yang penting dalam menggambarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif) melalui proses pembelajaran. UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya yaitu: belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*), belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*), belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*). Empat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

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 peserta didik, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran.

2.1.3.2. Indikator Kualitas Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2004: 8-10) indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 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;
 3. Agar dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa;
 4. 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;
 5. Mengembangkan kepribadiandan keprofesionalan sebagai kemampuan untuk dapat mengetahui, mengukur, dan mengembang-mutakhirkan kemampuannya secara mandiri.
- b. Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut:
 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 keterampilan serta memantapkan sikapnya;
 4. Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, 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 sivitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan.

Dengan demikian, dapat peneliti simpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berjalan dengan efektif sehingga hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang melalui model STAD berbantuan media audiovisual yang indikatornya meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.1.4. Keterampilan Guru

Tugas guru dalam proses belajar mengajar adalah mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan (Slameto, 2010: 97). Dalam peranannya guru tentu harus memiliki kemampuan atau kompetensi guru. Dalam PP Nomor 19 Tahun 2005 telah dijelaskan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. *Kompetensi* pedagogis berkenaan dengan kemampuan mengelola pembelajaran dalam rangka mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik. Agar dapat melaksanakan pembelajaran yang mendidik, guru dipersyaratkan untuk menguasai keterampilan dasar mengajar yang merupakan salah satu aspek penting dalam kompetensi guru (Sri Anitah, dkk, 2007: 7.1).

Menurut Mulyasa (2008: 69) keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Turney mengungkapkan 8

keterampilan yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran. Urutan penyajian dilakukan sesuai hasil penelitian berkaitan dengan kepentingan dan dominasinya dalam pembelajaran.

Menurut Hasibuan, dkk. (2010: 58-92) delapan macam keterampilan dasar yang diutamakan yaitu:

1. Keterampilan memberi penguatan

Memberikan penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespon secara positif suatu tingkah laku tertentu siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali.

Tujuan memberikan penguatan yakni: a) meningkatkan perhatian siswa; b) melancarkan atau memudahkan proses belajar; c) membangkitkan dan mempertahankan motivasi; d) mengontrol atau mengubah sikap yang mengganggu ke arah tingkah laku belajar yang produktif; e) mengembangkan dan mengatur diri sendiri dalam belajar; f) mengarahkan kepada cara berpikir yang baik/divergen dan inisiatif pribadi.

Saat pemberian penguatan: a) perhatian kepada guru, kawan, atau objek diskusi; b) tingkah laku belajar, membaca, pekerjaan di papan tulis; c) penyelesaian hasil belajar (PR); d) kualitas pekerjaan atau tugas (kerapian, keindahan); e) per-baikannya/penyempurnaan tugas; f) tugas-tugas mandiri.

Penggunaan komponen keterampilan dalam kelas harus bersifat selektif, hati-hati, disesuaikan dengan usia siswa, tingkat kemampuan, kebutuhan, serta latar belakang, tujuan, dan sifat tugas. Pemberian penguatan harus bermakna bagi siswa. Beberapa komponen keterampilan memberi penguatan adalah: a)

penguatan verbal; b) penguatan gestural; c) penguatan dengan cara mendekati; d) penguatan dengan sentuhan; e) penguatan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan; f) penguatan berupa tanda atau benda.

Prinsip penggunaan penguatan ialah: a) penuh kehangatan dan keantusiasan; b) menghindari penggunaan respon negatif; c) bermakna bagi siswa; d) dapat bersifat pribadi atau kelompok.

2. Keterampilan bertanya

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenai. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir.

Tujuan keterampilan bertanya yaitu: a) merangsang kemampuan berpikir siswa; b) membantu siswa dalam belajar; c) mengarahkan siswa pada tingkat interaksi belajar yang mandiri; d) meningkatkan kemampuan berpikir siswa dari kemampuan berpikir tingkat rendah ke tingkat yang lebih tinggi; e) membantu siswa dalam mencapai tujuan pelajaran yang dirumuskan.

Komponen keterampilan dasar dalam bertanya meliputi: a) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; b) pemberian acuan; c) pemusatan arah jawaban yang diminta; d) pemindahan giliran menjawab; e) penyebaran pertanyaan; f) pemberian waktu berpikir; g) pemberian tuntunan.

Keterampilan lanjutan dalam bertanya meliputi: a) perubahan tuntutan tingkat kognitif pertanyaan; b) urutan pertanyaan; c) melacak; d) keterampilan mendorong terjadinya interaksi antar siswa.

Hal-hal yang harus dihindari: a) menjawab pertanyaan sendiri; b) mengulang jawaban siswa; c) menulang-ulang pertanyaan sendiri; d) mengajukan pertanyaan yang memberikan jawaban serentak.

3. Keterampilan memberikan variasi

Menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.

Kegunaan menggunakan variasi di dalam kelas yakni: a) memelihara dan meningkatkan perhatian siswa terhadap hal-hal yang berkaitan dengan aspek belajar; b) meningkatkan kemungkinan berfungsinya motivasi rasa ingin tahu melalui kegiatan investigasi dan eksplorasi; c) membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah; d) kemungkinan dilayaninya siswa secara individual sehingga member kemudahan belajar; e) mendorong aktivitas belajar dengan cara melibatkan siswa dengan berbagai kegiatan atau pengalaman belajar yang menarik dan berguna dalam berbagai tingkat kognitif.

Prinsip-prinsip dalam menggunakan variasi adalah: a) perubahan yang digunakan harus bersifat efektif; b) penggunaan teknik variasi harus lancar dan tepat; c) penggunaan komponen-komponen variasi harus benar-benar terstruktur dan direncanakan sebelumnya; d) penggunaan komponen variasi harus luwes dan spontan berdasarkan balikan siswa.

Komponen keterampilan memberikan variasi, yaitu:

a. Variasi dalam gaya mengajar guru

Variasi gaya mengajar guru meliputi komponen-komponen: a) variasi suara; b) pemusatan perhatian; c) kesenyapan; d) kontak pandang; e) gerakan badan dan mimik; f) perubahan posisi guru.

b. Variasi penggunaan media dan bahan-bahan pengajaran

Ditinjau dari reseptor penerima rangsang yang disampaikan, maka media dan bahan pengajaran penerima dapat digolongkan menjadi: a) media dan bahan pengajaran yang dapat didengar (oral); b) media dan bahan pengajaran yang dapat dilihat (visual); c) media dan bahan pengajaran yang dapat disentuh, diraba, atau dimanipulasikan (media taktil).

c. Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa

Rentang interaksi dapat bergerak diantara dua kutub yang ekstrem, yakni guru sebagai pusat kegiatan dan siswa sebagai pusat kegiatan. Perubahan interaksi diantara kedua kutub tadi akan berakibat pada pola kegiatan yang dialami siswa.

4. Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti menyajikan informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan. Penekanan memberikan penjelasan adalah proses penalaran siswa, dan bukan indoktrinasi.

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menjelaskan adalah:

a) penjelasan dapat diberikan di awal, tengah, atau di akhir jam pertemuan, tergantung keperluan; b) penjelasan dapat diselingi dengan tanya jawab; c) penjelasan harus relevan dengan tujuan pelajaran; d) penjelasan dapat diberikan bila ada pertanyaan dari siswa atau direncanakan oleh guru; e) materi penjelasan

harus bermakna bagi siswa; f) penjelasan harus sesuai dengan latar belakang dan kemampuan siswa.

Komponen-komponen keterampilan menjelaskan meliputi:

a) merencanakan penjelasan, dalam merencanakan penjelasan perlu diperhatikan isi pesan yang akan disampaikan dan penerima pesan; b) menyajikan penjelasan, beberapa komponen yang harus diperhatikan adalah kejelasan, penggunaan contoh, penekanan, pengorganisasian, dan balikan.

5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari. Menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

Kegiatan membuka dan menutup pelajaran mempunyai tujuan: a) menimbulkan perhatian dan motivasi terhadap tugas-tugas yang akan dihadapi; b) memungkinkan siswa mengetahui batas-batas tugas yang akan dikerjakan; c) siswa dapat mengetahui pendekatan-pendekatan yang akan digunakan dalam mempelajari bagian-bagian pelajaran; d) memungkinkan siswa mengetahui hubungan antara pengalaman yang dikuasai dengan hal-hal baru yang akan dipelajari; e) memberikan kemungkinan kepada siswa untuk menggabungkan fakta-fakta, keterampilan-keterampilan, konsep-konsep yang tercakup dalam suatu

peristiwa; f) memungkinkan siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilannya dalam pelajaran.

Prinsip yang perlu dipertimbangkan guru dalam membuka dan menutup pelajaran adalah: a) kebermanaknaan, dalam usaha menarik perhatian siswa atau memotivasi siswa, guru harus memilih cara yang relevan dengan isi dan tujuan pelajaran; b) berurutan dan berkesinambungan, aktivitas yang ditempuh guru dalam mengenalkan dan merangkum kembali pokok-pokok penting pelajaran hendaknya merupakan bagian yang utuh. Kaitan antara bagian satu dengan bagian lain atau dengan pengalaman siswa harus jelas.

Komponen keterampilan dasar mengajar yaitu:

a. Membuka pelajaran

Komponen dan aspek-aspek yang berkaitan dengan membuka pelajaran adalah: a) menarik perhatian siswa; b) menimbulkan motivasi; c) memberikan acuan; d) membuat kaitan.

b. Menutup pelajaran

Untuk memperoleh gambaran secara utuh pada waktu akhir kegiatan, ada beberapa cara yang dapat dilakukan guru dalam menutup pelajaran, yakni:

a) meninjau kembali dengan cara merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan; b) mengevaluasi dengan berbagai bentuk evaluasi.

6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Mengajar kelompok kecil dan perorangan diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar-mengajar yang hanya melayani 3-8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan. Pada dasarnya bentuk pengajaran ini

dapat dikerjakan dengan membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil.

Peran guru dalam pengajaran kelompok kecil dan perorangan sebagai: a) organisator; b) sumber informasi bagi siswa; c) pendorong bagi siswa untuk belajar; d) orang yang mendiagnosa kesulitan siswa serta memberikan bantuan yang sesuai dengan kebutuhan siswa; e) penyedia materi dan kesempatan belajar bagi siswa; f) peserta kegiatan yang mempunyai hak dan keajiban yang sama seperti siswa lainnya.

Ada empat komponen keterampilan yang perlu dikuasai guru untuk pengajaran kelompok kecil dan perorangan, yakni: a) keterampilan mengadakan pendekatan pribadi; b) keterampilan mengorganisasi; c) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengajar kelompok kecil dan perorangan adalah: a) guru yang biasa mengajar klasikal, sebaiknya mulai dari mengajar kelompok kecil, dan kemudian perorangan; b) tidak semua topik dapat dipelajari secara efektif dalam kelompok kecil maupun perorangan; c) pengorganisasian siswa, sumber materi, serta waktu, merupakan langkah pertama yang perlu diperhatikan oleh guru; d) kegiatan pengajaran harus diakhiri dengan kulminasi; e) dalam pengajaran perorangan, guru perlu mengenal siswa secara pribadi.

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan merupakan keterampilan yang cukup kompleks dan memerlukan penguasaan keterampilan-keterampilan sebelumnya, yakni keterampilan bertanya, memberi penguatan,

mengadakan variasi, menjelaskan, dan membimbing diskusi kelompok kecil. Keberhasilannya sangat ditentukan oleh pengetahuan, kemampuan, kreativitas, serta hubungan antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa.

7. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya ke kondisi optimal jika terjadi gangguan, baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial.

Penggunaan keterampilan mengelola kelas bagi siswa antara lain:

a) mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu terhadap tingkah lakunya; b) membantu siswa mengerti tingkah laku yang sesuai dengan tata tertib kelas, dan memahami bahwa teguran guru merupakan suatu peringatan, dan bukan kemarahan; c) menimbulkan rasa berkewajiban melibatkan diri dalam tugas serta bertingkah laku yang sesuai dengan aktivitas kelas.

Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan komponen keterampilan mengelola kelas adalah: a) kehangatan dan keantusiasan; b) penggunaan bahan-bahan yang menantang akan meningkatkan gairah belajar siswa; c) perlu dipertimbangkan penggunaan variabel media, gaya mengajar, dan pola interaksi; d) diperlukan keluwesan tingkah laku guru dalam mengubah strategi mengajarnya untuk mencegah gangguan-gangguan yang timbul; e) penekanan hal-hal yang positif dan menghindari pemusatan perhatian pada hal-hal negatif; f) mendorong siswa untuk mengembangkan disiplin diri sendiri dengan cara memberi contoh dalam perbuatan guru sehari-hari.

Komponen keterampilan mengelola kelas dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Keterampilan yang berkaitan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal, meliputi: a) menunjukkan sikap tanggap; b) membagi perhatian; c) memusatkan perhatian kelompok; d) memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas; e) menegur; f) memberi penguatan.
- b. Keterampilan yang berkaitan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal. Keterampilan ini berkaitan dengan respons guru terhadap gangguan siswa yang berkelanjutan dengan maksud agar guru dapat mengadakan tindakan remedial untuk mengembalikan kondisi belajar yang optimal. Beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru adalah: a) memodifikasi tingkah laku; b) pengelolaan kelompok; c) menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Hal-hal yang harus dihindari guru dalam mempraktekkan keterampilan mengelola kelas ialah: a) campur tangan yang berlebihan; b) kelenyapan; c) ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan; d) penyimpangan; e) bertele-tele; f) pengulangan penjelasan yang tidak perlu.

8. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagi informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan masalah.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan agar diskusi dapat berjalan dengan baik adalah:

- a. Diskusi hendaknya berlangsung dalam iklim yang bebas dan penuh dengan keterbukaan, kehangatan hubungan antarpribadi, keantusiasan berpartisipasi, kesediaan menerima dan menghargai pendapat orang lain.
- b. Perencanaan yang matang akan mempertinggi kreativitas diskusi, perencanaan meliputi: a) pemilihan topik atau masalah; b) perencanaan dan penyiapan bahan-bahan pengait (*advance organizer*); c) penyiapan diri sebaik-baiknya sebagai pemimpin diskusi; d) penetapan besarnya kelompok, e) pengaturan tempat duduk yang menyenangkan.

Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil terdiri dari: a) pemusatan perhatian; b) memperjelas permasalahan; c) menganalisa pandangan siswa; d) meningkatkan urunan pikiran siswa; e) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; f) menutup diskusi.

Agar diskusi dapat berlangsung dengan baik, maka ada beberapa hal yang perlu dihindari yaitu: a) menyelenggarakan diskusi dengan topik yang tidak sesuai dengan minat dan latar belakang siswa; b) mendominasi diskusi dengan pernyataan yang terlampau banyak; c) membiarkan siswa tertentu memonopoli; d) membiarkan penyimpangan dalam pembicaraan; e) tergesa-gesa meminta respon siswa atau mengisi waktu dengan terus-menerus berbicara, sehingga siswa tak sempat berfikir; f) tidak memperjelas atau mendukung urunan pikiran; g) membiarkan siswa enggan berpartisipasi; h) mengabaikan kesempatan bagi siswa

untuk memperjelas, mempertajam, serta memperluas sumbangan pikiran mereka dengan pertanyaan melacak; i) gagal mengakhiri diskusi secara efektif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan kemampuan dasar mengajar tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang melalui model STAD berbantuan audiovisual adalah:

| Langkah pembelajaran | Indikator keterampilan guru |
|---|---|
| <p>1. Penyampaian tujuan dan motivasi. Guru menyampaikan tujuan pelajaran, guru memotivasi siswa agar belajar dengan aktif dan kreatif. Tanya jawab mengenai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan keterampilan dan kemampuan yang harus diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.</p> | <p>1. keterampilan membuka pelajaran 2. keterampilan bertanya 3. keterampilan menjelaskan</p> |
| <p>2. Pembagian kelompok. Guru membagi siswa ke dalam 9 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen.</p> | <p>1. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil</p> |
| <p>3. Presentasi dari guru. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan dibantu oleh media audiovisual.</p> | <p>1. keterampilan menjelaskan 2. keterampilan mengadakan variasi</p> |

| | |
|---|---|
| <p>4. Kegiatan belajar dalam tim. Siswa belajar dalam kelompok, guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok. Selama tim bekerja, guru mengamati, membimbing, mendorong, dan memberikan bantuan bila diperlukan.</p> | <p>1. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 2. keterampilan mengelola kelas 3. keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</p> |
| <p>5. Kuis (evaluasi). Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis individual dan melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja kelompok.</p> | <p>1. keterampilan menutup pelajaran</p> |
| <p>6. Penghargaan prestasi tim. Setelah pelaksanaan kuis, guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan prestasi masing –masing.</p> | <p>1. keterampilan menutup pelajaran 2. keterampilan memberi penguatan</p> |

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan keterampilan guru dalam skripsi ini adalah kemampuan dasar mengajar yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang melalui model STAD berbantuan media Audiovisual yang indikatornya meliputi: 1) keterampilan membuka pelajaran berupa mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran dan melakukan apersepsi; 2) keterampilan mengadakan variasi berupa

menggunakan media audiovisual; 3) keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan berupa mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok serta menentukan tempat duduk kelompok; 4) keterampilan menjelaskan berupa menyampaikan materi dengan presentasi; 5) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berupa membimbing siswa dalam diskusi; 6) keterampilan bertanya berupa memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa; 7) keterampilan memberi penguatan berupa memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa; 8) keterampilan menutup pelajaran berupa menutup pelajaran; 9) keterampilan mengelola kelas berupa mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik.

2.1.5. Aktivitas Belajar Siswa

Sardiman (2012: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang selalu terkait dalam kegiatan belajar. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat melainkan dapat juga melakukan percobaan/eksperimen, tukar pendapat, berpikir secara kritis, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya motivasi siswa untuk belajar.

Diedrich (dalam Sardiman 2012: 101) mengklasifikasikan kegiatan siswa yang terdiri dari 117 macam kegiatan menjadi delapan golongan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

2. *Oral activities*, misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, misalnya mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, misalnya melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities*, misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Whipple (dalam Hamalik, 2010: 173) kegiatan-kegiatan siswa adalah sebagai berikut: 1) bekerja dengan alat-alat visual, 2) mempelajari masalah-masalah, 3) mengapresiasi literatur, 4) Ilustrasi dan konstruksi, 5) bekerja menyajikan informasi, 6) cek dan tes.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 81A (2013: 35) menjabarkan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik/ilmiah adalah sebagai berikut:

1. Mengamati. Dalam kegiatan mengamati, guru memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan

pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

2. Menanya. Dalam kegiatan mengamati, guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan, pertanyaan tentang yang hasil pengamatan objek yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Melalui kegiatan bertanya digunakan untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik.
3. Mengumpulkan Informasi. Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi.
4. Mengasosiasi. Mengasosiasikan adalah kegiatan memroses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya yang bertujuan mencari solusi dari berbagai sumber yang berbeda maupun bertentangan.
5. Mengkomunikasikan. Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh guru sebagai hasil belajar peserta didik atau kelompok peserta didik tersebut.

Sesuai uraian diatas dapat dinyatakan bahwa aktivitas adalah segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar baik yang

bersifat fisik maupun mental. Aktivitas siswa merupakan hal yang sangat penting dalam interaksi belajar. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, dan setiap orang yang belajar harus aktif. Jadi aktivitas siswa juga berperan dalam keberhasilan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa dalam skripsi ini yang dimaksud aktivitas siswa adalah segala tingkah laku siswa baik yang bersifat fisik maupun mental dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang melalui model STAD berbantuan media Audiovisual, yang indikatornya meliputi: 1) *emotional activities* berupa mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran dan keberanian tampil di depan kelas 2) *mental activities* berupa menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain 3) *visual activities* berupa memperhatikan tampilan media audiovisual yang disajikan oleh guru 4) *oral activities* berupa tanya jawab dalam pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok, dan refleksi terhadap hasil pembelajaran 5) *writing activities* berupa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan mengerjakan soal evaluasi.

2.1.6. Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut Hamalik (2010: 31) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik. Menurut Permendikbud No.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 siswa 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.

Hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom (1956) (dalam Uzer Usman, 2013: 34) dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah (domain), yaitu:

1. *Domain kognitif*

Domain Kognitif berhubungan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif meliputi kategori pengetahuan (*knowledge/C1*), pemahaman (*comprehension/C2*), penerapan (*application/C3*), analisis (*analysis/C4*), penilaian (*evaluation/C5*), dan mencipta (*creating/C6*). Dalam kurikulum 2013, aspek kognitif dimasukkan dalam kompetensi inti 3 (KI 3).

Permendikbud No.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 tertuang dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses.

2. *Domain afektif*

Domain 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 (KI 2). Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa ranah sikap diperoleh anak melalui aktivitas menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Adapun menurut Permendikbud No. 54 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.

3. *Domain psikomotor*

Domain psikomotor 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 No. 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.

Berdasarkan penjelasan tentang hasil belajar di atas, yang dimaksud hasil belajar dalam skripsi ini adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau perilaku yang baik dalam pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya melalui penerapan STAD dengan media audiovisual yang diukur dengan: 1) ranah kognitif yang indikatornya meliputi: (1) Menjelaskan bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan

fungsinya setelah mengamati media audiovisual (C1); (2) Mengemukakan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya (C1); (3) Mengidentifikasi bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga (C1); (4) Membedakan bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga (C2); (5) Menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga(C3); 2) ranah afektif yang indikatornya meliputi: (1) teliti; (2) kreatif; (3) rasa ingin tahu; 3) Ranah psikomotorik yang aspeknya meliputi: (1) menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan untuk KD 3.1; (2) menuliskan fungsi berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan; (3) menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga.

2.1.7. Ilmu Pengetahuan Alam

2.1.7.1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang dapat dirumuskan kebenarannya secara empiris. Adapun definisi Ilmu Pengetahuan Alam menurut beberapa ahli:

1. Fisher

Science adalah kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan observasi.

2. Nash

Nash seorang ahli kimia menekankan bahwa science adalah suatu proses atau suatu cara untuk meneropong dunia.

(<http://intaniarizkyu0808.blogspot.com/2013/02/definisi-ipa.html>)

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian IPA adalah ilmu yang mempelajari gejala alam dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan observasi.

2.1.7.2. Hakikat IPA

Sapriati (2008: 5.11) menjelaskan bahwa IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, dan konsep yang terorganisasi secara logis, sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh melalui pengalaman dari serangkaian proses ilmiah seperti pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis yang diikuti pengujian gagasan-gagasan.

Nash dalam bukunya *The Nature of science*, menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara fenomena dengan fenomena lain (Samatowa, 2011: 1-2).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah upaya manusia yang merupakan operasi mental, keterampilan dan strategi memanipulasi dan menghitung, yang dapat diuji kembali kebenarannya yang dilandasi dengan sikap keingintahuan, keteguhan hati, ketekunan, yang dilakukan untuk menyingkap rahasia alam semesta, yang tersusun secara sistematis serta logis yang diperoleh melalui pengalaman dari serangkaian proses ilmiah dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala gejala alam.

Depdiknas (2007: 13) menyebutkan bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur, yaitu:

1) IPA sebagai produk

Hakikat IPA sebagai produk dari upaya manusia dalam memahami berbagai gejala alam. Produk IPA adalah sekumpulan hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitik yang dilakukan oleh para ilmuwan selama berabad-abad. Produk IPA yang disebut istilah adalah sebutan, simbol atau nama dari benda-benda dan gejala-gejala alam, orang, tempat (Djojosoediro, 2010: 30). Produk yang dimaksud disini berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori IPA. Contoh dalam penelitian ini adalah setiap serangga memiliki kaki berjumlah 6 buah sedangkan laba-laba memiliki kaki berjumlah 8 buah, ini merupakan salah satu perbedaan laba-laba dan serangga.

2) IPA sebagai proses

Samatowa (2011: 20) menyebutkan bahwa IPA sebagai proses adalah proses mendapatkan IPA yaitu metode ilmiah yang meliputi pengamatan, membuat hipotesis, merancang dan melakukan percobaan, mengukur dan proses-proses pemahaman kealaman yang lainnya. Jadi, IPA sebagai proses menyangkut proses atau cara kerja untuk memperoleh hasil (produk) inilah yang kemudian dikenal sebagai proses ilmiah. Melalui proses-proses ilmiah akan didapatkan temuan-temuan ilmiah. Dalam penelitian ini siswa melakukan kegiatan pengamatan pada gambar dan media tentang ciri-ciri tubuh serangga dan laba-laba.

3) IPA sebagai aplikasi atau teknologi

IPA sebagai teknologi merupakan penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi merupakan bagian penting dalam kehidupan secara global. IPA berperan penting dalam perkembangan teknologi karena dapat meningkatkan kualitas kehidupan. Dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup terdapat materi serangga dan laba-laba, kupu-kupu, kumbang, dan lebah adalah contoh serangga yang dapat membantu penyerbukan tanaman.

4) IPA sebagai sikap ilmiah

Menurut Iskandar (dalam Djojosoediro, 2010: 34) sikap ilmiah adalah sikap tertentu yang diambil dan dikembangkan oleh ilmuwan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Sikap-sikap ilmiah tersebut meliputi: a) obyektif terhadap fakta, obyektif artinya menyatakan segala sesuatu, tidak dicampuri oleh perasaan senang atau tidak senang; b) tidak tergesa-gesa mengambil kesimpulan bila belum cukup data yang mendukung kesimpulan itu; c) berhati terbuka artinya bersedia menerima pandangan atau gagasan orang lain, walaupun gagasan tersebut bertentangan dengan penemuannya sendiri. Sementara itu, jika gagasan orang lain memiliki cukup data yang mendukung gagasan tersebut maka ilmuwan tersebut tidak ragu menolak temuannya sendiri; d) tidak mencampur adukkan fakta dengan pendapat; e) bersikap hati-hati, sikap hati-hati ini ditunjukkan oleh ilmuwan dalam bentuk cara kerja yang didasarkan pada sikap penuh pertimbangan, tidak ceroboh, selalu bekerja sesuai prosedur yang telah ditetapkan, termasuk di dalamnya sikap tidak cepat mengambil kesimpulan. Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan

penuh kehati-hatian berdasarkan fakta-fakta pendukung yang benar-benar akurat;

f) sikap ingin menyelidiki atau keingintahuan (*curiosity*) yang tinggi, bagi seorang ilmuwan hal yang dianggap biasa oleh orang pada umumnya, hal itu merupakan hal penting dan layak untuk diselidiki. Misalnya dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup menerapkan STAD yang salah satu langkahnya adalah kegiatan belajar dalam tim, dalam langkah ini siswa dituntut untuk bekerjasama dengan kelompok yang heterogen untuk menyelesaikan tugas kelompok bersama-sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya IPA mengandung empat komponen, yaitu IPA sebagai produk, proses, pemupukan sikap, dan teknologi. Keempat komponen ini jika diterapkan dalam pembelajaran IPA maka pemahaman siswa tentang suatu materi akan utuh dan lengkap.

2.1.7.3. Pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA

Karakteristik proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Mata pelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu di SD/MI kurikulum 2013 ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A adalah kelompok matapelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat. Mata pelajaran Kelompok B yang terdiri atas mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Ilmu Pengetahuan Alam dalam kerangka kurikulum 2013 dimasukkan dalam kelompok mata pelajaran A, yang kontennya dikembangkan oleh pusat. Pelaksanaan pembelajaran IPA dalam kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dasar adalah tematik terpadu, atau mata pelajaran tidak diajarkan secara terpisah melainkan berdampingan dengan mata pelajaran lain yang diwadahi dalam satu tema.

Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai matapelajaran ke dalam berbagai tema. Adapun tema-tema untuk siswa kelas IV SD sesuai yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum meliputi: (1) Indahnnya Kebersamaan; (2) Selalu Berhemat Energi; **(3) Peduli terhadap Makhluk Hidup**; (4) Berbagai pekerjaan; (5) Menghargai Jasa Pahlawan; (6) Indahnnya Negeriku; (7) Cita-citaku; (8) Daerah Tempat Tinggalku; (9) Makananku Sehat dan Bergizi.

Sehubungan dengan hal tersebut, tema yang menjadi fokus penelitian adalah tema Peduli terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1. Adapun mata pelajaran yang terintegrasi ke dalam tema Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku meliputi: PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial. SBdP, dan PJOK. Akan tetapi fokus penelitian kali ini adalah pada mata pelajaran IPA dalam tema Peduli terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan

bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya yang masuk dalam subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

2.1.7.4. Tujuan Pembelajaran IPA

Berdasarkan KTSP, IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan yaitu: 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan alam ciptaannya; 2) mengembangkan pengetahuan, pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) mengembangkan rasa ingin tahu dan sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam KTSP perlu dilaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak SD.

Ada empat tahapan perkembangan mental anak secara berurutan. Tahap pertama disebut sebagai *sensory-motor*, untuk anak yang baru lahir sampai kira-kira anak berusia 18 bulan sampai dua tahun. Tahap kedua adalah tahap *pre-operasional*, untuk anak yang berusia dari dua tahun hingga tujuh tahun. Selanjutnya adalah tahap *operasional* yang terbagi menjadi tahap *konkret operasional* (7-11 tahun) dan *formal operasional* pada anak berusia mulai dari 11 tahun (Sapriati: 1.5)

1. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

Menurut Piaget bayi hanya memberikan tanggapan terhadap rangsangan yang berbeda termasuk jari tangan. Misalnya bayi memasukkan jari-jarinya ke mulut, Piaget menamakan bayi tersebut masih mempunyai suatu kategori fungsional yang sederhana. Artinya bahwa bayi tersebut mempunyai gambaran yang kasar tentang suatu benda yang dia berikan reaksi yang sama. Ada tiga kemampuan penting yang dicapai anak pada masa sensorimotor, yaitu: 1) kemampuan mengontrol secara internal; 2) perkembangan konsepkenyataan; 3) perkembangan pengertian beberapa sebab dan akibat.

2. Tahap Pre-operasional (2-7 tahun)

Dilihat dari segi perkembangan bahasa, tahapan ini merupakan tahapan yang amat menakjubkan. Pada tahap ini intuisi yang dipengaruhi oleh persepsi dan egoisentrisme berperan sangat penting dalam cara berpikir anak. Selain itu pada usia ini anak masih berpikir animisme (menganggap benda mati sebagai benda hidup).

3. Tahap *Konkret Operasional* (7-11 tahun)

Tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkret. Misalnya anak telah menyadari bahwa jumlah atau volume suatu benda tidak akan berubah apabila tidak terjadi perubahan maupun pengurangan, selain perubahan bentuk atau perubahan ketentuan (aturan). Selain itu anak mampu menyadari hal yang dapat dibalik

(reversible), sebagai contoh operasi penjumlahan dapat diputarbalikkan menjadi operasi pengurangan, contoh; $3 + 4 = 7$ atau $7 - 3 = 4$.

4. Tahap *Formal Operasional* (7-15 tahun)

Anak usia ini telah dapat secara penuh melakukan operasi secara logis tetapi masih mempunyai pengalaman yang terbatas. Mereka dapat berhubungan dengan masalah-masalah yang bersifat hipotesis dan cara berpikir mereka mungkin telah termasuk suatu set yang formal dari ketentuan-ketentuan yang logis. Anak usia ini dapat melakukan uji coba berdasarkan kemampuan intelektualnya.

Sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya, anak SD berada pada tahap operasional konkrit. Menurut Piaget pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Implikasi teori Piaget di dalam kelas adalah sebagai berikut (Slavin, 1994: 45):

2.1.1. Memusatkan perhatian kepada berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Di samping kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut. Pengalaman-pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif, dan hanya jika guru penuh perhatian terhadap metode yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman yang dimaksud.

2.1.2. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas Piaget, pengajaran pengetahuan

jadi (*ready made knowledge*) tidak mendapat tekanan, melainkan, anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan. Oleh karena itu, di samping mengajar secara didaktik, guru mempersiapkan beraneka ragam kegiatan secara langsung dengan dunia fisik.

2.1.3. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu, guru harus melakukan upaya untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk individu-individu dalam kelompok-kelompok kecil siswa dari pada dalam bentuk klasikal. Pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran khas menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif.

Jadi dalam teori Piaget pada anak usia SD, tahap perkembangan kognitifnya berada dalam tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan logika namun masih dalam bentuk benda konkrit. Maka dari itu peran guru dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat penting yaitu menyediakan benda-benda konkrit dan alat peraga serta mengorganisasikan benda tersebut agar bermanfaat di dalam kelas IPA. Oleh karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru memerlukan alat peraga sebagai alat bantu untuk mengajar dan mendidik sehingga apa yang diajarkan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

Adapun manfaat alat peraga diantaranya: 1) meningkatkan perhatian dan memotivasi siswa; 2) mencegah verbalisme; 3) memberikan pengalaman yang

nyata dan langsung pada siswa; 4) membantu menumbuhkan pemikiran yang teratur dan sistematis pada siswa; 5) membangkitkan motivasi kegiatan belajar dan memberikan pengalaman yang menyeluruh pada siswa. Dengan melihat manfaat alat peraga dalam pengajaran, maka mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang membutuhkan alat peraga. Peran guru adalah mempersiapkan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh berbagai pengalaman.

Peran guru dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator. Pandangan tentang anak dari kalangan konstruktivistik yang lebih mutakhir yang dikembangkan dari teori belajar kognitif Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan skemata yang dimilikinya.

Untuk memperoleh pengalaman belajar, seorang guru harus menggunakan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Keterampilan proses adalah perlakuan yang diterapkan dalam pembelajaran yang menekankan pada pembentukan keterampilan untuk memperoleh suatu pengetahuan kemudian mengkomunikasikan perolehannya.

Menurut Funk keterampilan proses terdiri dari keterampilan proses dasar dan keterampilan proses terpadu, jika dijabarkan sebagai berikut:

- a. Keterampilan proses dasar terdiri atas: 1) pengamatan yaitu: proses pengumpulan informasi dengan mempergunakan semua indera atau memakai alat untuk membantu panca indera. Dapat dilakukan dengan cara melihat, meraba, mengecap, membau dan mendengar; 2) pengklasifikasian yaitu:

mengatur atau mendistribusikan objek-objek, kejadian-kejadian, atau informasi ke dalam golongan atau kelas dengan mempergunakan cara tertentu atau sistem tertentu; 3) pengukuran yaitu: menentukan ukuran suatu objek dengan membandingkan atau menggunakan alat ukur yang sesuai (dengan jalan membandingkan dengan suatu standar konvensional atau non konvensional); 4) pengkomunikasian yaitu: mencatat data yang didapat sebagai hasil eksperimen dalam bentuk yang dapat dipahami oleh orang-orang dan menyampaikan hasil belajar atau penemuannya terhadap orang lain. Anak-anak belajar berkomunikasi dengan berbagai cara, mereka belajar mengambil gambar dengan teliti, membuat diagram-diagram, membuat tabel dan grafik yang sesuai, 5) memprediksi atau inferensi adalah membuat ramalan tentang peristiwa yang akan datang berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan, konsep atau prinsip yang telah diketahui sebelumnya.

- b. Keterampilan proses terpadu terdiri atas menentukan variabel, penyusunan tabel data, penyusunan grafik, pendeskripsian hubungan antar variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan dan melakukan eksperimen (langkah-langkahnya terdiri dari pertanyaan, hipotesis, variabel bebas, variabel tergantung, prosedur, alat-alat dan bahan, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penyimpulan).

Mengajar IPA yang benar disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak SD, mencakup hakikat IPA, serta menggunakan keterampilan proses IPA,

maka tujuan pembelajaran yang dikehendaki khususnya pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup akan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam pembelajaran IPA diperlukan adanya pencapaian tujuan pembelajaran yang berkarakter meliputi aspek pemahaman (kognitif) tentang kebaikan, aspek motivasi atau keinginan (afektif) untuk berbuat baik, dan action (tindakan) berbuat baik (psikomotorik), keterampilan proses dalam model *Role playing* berbantuan media audiovisual sangat diperlukan sehingga dalam pembelajaran akan lebih bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA sesuai dengan kurikulum. Selain itu, dari berbagai keterampilan proses yang peneliti gunakan dalam pembelajaran ini adalah keterampilan dasar. Anak Sekolah Dasar harus menguasai keterampilan dasar terlebih dahulu karena akan menjadi bekal untuk melanjutkan penguasaan keterampilan terpadu.

2.1.8. Kurikulum 2013

2.1.8.1. Prinsip 7K

- 1) Kolaboratif/ kerja sama
- 2) Komunikasi
- 3) Kreativitas
- 4) Kritis
- 5) Komputer
- 6) Kewarganegaraan
- 7) Karakter

2.1.8.2. Pendekatan Saintifik

Proses pembelajaran menggunakan Pendekatan Saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan semata dari guru.

Menurut Sudarwan ciri-ciri pendekatan saintifik adalah penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, pembelajaran dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah (Majid, 2014: 194).

Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria antara lain sebagai berikut:

- 1) Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan kira-kira, khayalan, legenda atau dongeng semata.
- 2) Penjelasan guru, respons siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serampangan, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.

- 4) Mendorong dan menginspirasi siswa agar mampu berpikir berdasarkan hipotesis dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan sama lain dari substansi atau materi pembelajaran
- 5) Mendorong dan menginspirasi siswa agar mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespons substansi atau materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggung jawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Pendekatan pembelajaran ilmiah menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerja sama diantara siswa dalam menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut menciptakan pembelajaran selain dengan tetap mengacu pada Standar Proses dimana pembelajarannya diciptakan suasana yang memuat Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi juga dengan mengedepankan kondisi siswa yang berperilaku ilmiah dengan bersama – sama diajak mengamati, menanya, menalar, merumuskan, menyimpulkan dan mengkomunikasikan, sehingga siswa akan dengan benar menguasai materi dengan baik.

2.1.8.2.1 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.

Permendikbud No.81A, proses pembelajaran terdiri dari lima pengalaman belajar pokok yaitu:

1) Mengamati

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.

2) Menanya

Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dikmaksudkan 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).

3) Mengumpulkan informasi (eksperimen)

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.

4) Mengasosiasi atau mengolah informasi

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/ eksperimen maupun 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.

5) Mengkomunikasikan

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.

2.1.8.2.2 Kelebihan Pendekatan Saintifik

Selain itu menurut Winataputra (2012: 58) penerapan pendekatan berbasis sains atau saintifik dalam pembelajaran dapat mengembangkan beberapa keterampilan, diantaranya adalah:

- 1) keterampilan mengamati;
- 2) keterampilan mengklasifikasi;
- 3) keterampilan berkomunikasi;
- 4) keterampilan mengukur;
- 5) keterampilan menjelaskan atau menguraikan;
- 6) keterampilan meramalkan;
- 7) keterampilan mengumpulkan, mencatat, dan mentafsir data;

- 8) keterampilan mengidentifikasi dan mengontrol variabel;
- 9) keterampilan dimensi operasional;
- 10) keterampilan membuat hipotesis;
- 11) keterampilan melakukan percobaan; serta
- 12) keterampilan membuat dan menggunakan model.

2.1.8.3. Penilaian Otentik

2.1.8.3.1. Pengertian Penilaian Otentik

Penilaian otentik merupakan penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan (*input*), proses, dan keluaran (*output*) pembelajaran (Permendikbud no. 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan). Penilaian otentik harus mencerminkan masalah dunia nyata, bukan dunia sekolah. Menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik (kompetensi utuh merefleksikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Penilaian otentik tidak hanya mengukur apa yang diketahui oleh peserta didik, tetapi lebih menekankan mengukur apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik (Salimudinzuhi, dalam <http://salimudinzuhi.wordpress.com/2013/12/28/penilaian-otentik-di-sd/>).

2.1.8.3.2. Tujuan Penilaian Otentik

Tujuan penilaian otentik dalam Panduan Teknis Kurikulum 2013 untuk SD diarahkan pada empat (4) tujuan berikut:

- 1) 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.

- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) 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.

2.1.8.3.3. Fungsi Penilaian Otentik

Penilaian otentik memiliki fungsi motivasi, belajar tuntas, efektivitas pengajaran, dan umpan balik.

1) Fungsi Motivasi

Penilaian harus memotivasi peserta didik untuk belajar. Latihan, tugas, dan ulangan yang diberikan pendidik harus memberi peluang peserta didik untuk melakukan proses belajar secara individu atau kelompok. Bentuk latihan, tugas, dan ulangan harus dirancang secara tepat sehingga peserta didik terdorong untuk terus belajar dan merasa kegiatan tersebut menyenangkan dan menjadi kebutuhannya. Dengan mengerjakan latihan, tugas, dan ulangan yang diberikan,

peserta didik memperoleh gambaran tentang sesuatu yang sudah atau belum dikuasainya.

2) Fungsi Belajar Tuntas

Penilaian otentik harus diarahkan untuk memantau ketuntasan belajar peserta didik. Pertanyaan yang harus selalu diajukan oleh pendidik adalah apakah peserta didik sudah menguasai kompetensi yang diharapkan, siapa dari peserta didik yang belum menguasai kompetensi tertentu, dan tindakan apa yang harus dilakukan agar peserta didik akhirnya menguasai kompetensi tersebut. Ketuntasan belajar harus menjadi fokus dalam perancangan materi yang harus dicakup setiap kali pendidik melakukan penilaian. Jika suatu kompetensi belum dikuasai peserta didik, penilaian harus terus dilakukan untuk mengetahui apakah semua atau sebagian besar peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut. Rencana penilaian harus disusun sesuai dengan target kompetensi yang harus dikuasai peserta didik.

3) Fungsi sebagai Indikator Efektivitas Pembelajaran

Penilaian otentik dapat digunakan untuk melihat seberapa jauh proses pembelajaran telah berhasil. Apabila sebagian besar atau semua peserta didik telah menguasai sebagian besar atau semua kompetensi yang diajarkan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berhasil sesuai dengan rencana. Apabila pendidik menemukan bahwa hanya sebagian peserta didik saja yang menguasai kompetensi yang ditargetkan, pendidik perlu melakukan analisis dan refleksi mengapa hal ini terjadi dan apa tindakan yang harus pendidik lakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Fungsi Umpan balik

Hasil penilaian harus dianalisis sebagai bahan umpan balik bagi pendidik dan peserta didik. Umpan balik hasil penilaian sangat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengetahui kelemahannya dalam mencapai kemampuan yang diharapkan. Analisis hasil penilaian juga berguna bagi pendidik untuk melihat hal-hal yang perlu diperhatikan secara serius dalam proses pembelajaran. Misalnya, analisis terhadap kesalahan yang umum dilakukan peserta didik dalam memahami konsep tertentu menjadi umpan balik bagi pendidik dalam melakukan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya. Dalam hal-hal tertentu hasil penilaian juga dapat menjadi umpan balik bagi sekolah dan orang tua agar secara bersama-sama mendorong dan membantu ketercapaian target penguasaan kompetensi yang telah ditetapkan.

2.1.8.3.4. Teknik Penilaian Otentik

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. Berdasarkan Permendikbud no. 66 tahun 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan. 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.

- 1) *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.
- 2) *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.
- 3) *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.
- 4) *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.
- 5) Instrumen *tes tulis* berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Instrumen uraian dilengkapi pedoman penskoran.
- 6) Instrumen *tes lisan* berupa daftar pertanyaan.
- 7) *Penugasan* berupa pekerjaan rumah dan/atau proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

- 8) *Tes praktik/prilaku* adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau perilaku sesuai dengan tuntutan kompetensi.
- 9) *Projek* adalah tugas-tugas belajar (*learning tasks*) yang meliputi kegiatan perancangan, pelaksanaan, dan pelaporan secara tertulis maupun lisan dalam waktu tertentu.
- 10) *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.

Implementasi kurikulum 2013, penilaian dilakukan secara holistik, namun perlu penekanan proporsi penilaian proses dan hasil belajar pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk setiap jenjang pendidikan. Pada jenjang pendidikan dasar, proporsi pembinaan karakter lebih diutamakan dari pada proporsi pembinaan akademik.

2.1.8.3.5. Langkah-langkah Penilaian Otentik

Terdapat beberapa langkah penilaian otentik sebagai berikut:

- 1) 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.

2) Memilih tugas otentik

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

3) Mengidentifikasi kriteria untuk tugas

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

4) Membuat standar kriteria atau rubrik

Menentukan tingkatan atau level dari setiap kriteria. Contoh:

Skor 4: apabila semua indikator kriteria dipenuhi peserta didik

Skor 3: apabila sebagian besar indikator kriteria dipenuhi peserta didik

Skor 2: apabila setengah indikator kriteria dipenuhi peserta didik

Skor 1: apabila sebagian kecil indikator kriteria dipenuhi peserta didik

Skor 0: apabila semua indikator kriteria tidak dipenuhi peserta didik

2.1.8.4. Pembelajaran Tematik Terpadu

2.1.8.4.1. Pengertian Pembelajaran tematik Terpadu

Poerwadarminta, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Majid, 2014: 80). Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated*

instruction) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan baik secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran terpadu berawal dari pengembangan skema-skema pengetahuan yang ada dalam diri siswa. Hal tersebut merupakan salah satu pengembangan filsafat konstruktivisme.

Pembelajaran tematik terpadu menggunakan salah satu model pembelajaran tematik terpadu menurut Robin Fogarty yaitu model jaring laba-laba (*webbed model*). Model ini berangkat dari pendekatan tematis sebagai acuan dasar bahan dan kegiatan pembelajaran. Tema yang dibuat dapat mengikat kegiatan pembelajaran, baik dalam mata pelajaran tertentu maupun antara mata pelajaran. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan Saintifik (Majid, 2014: 193)

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan Fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran *terpadu* (Majid, 2014: 85). Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra-mata pelajaran maupun antar-mata pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipahami bahwa pembelajara tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh

sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi siswa. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak lebih menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antarmata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*).

2.1.8.4.2. Prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu sebagai berikut (Majid, 2014: 89):

1. Memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran.
2. Perlu memilih materi beberapa mata pelajaran yang mungkin saling terkait. Dengan demikian materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
3. Pembelajaran tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku sebaliknya pembelajaran harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
4. Materi pelajaran dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan dan pengetahuan awal.

5. Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya, materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan.

2.1.8.4.3. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu mempunyai karakteristik sebagai berikut (Majid, 2014: 89-90):

1. Berpusat pada siswa (*student centered*)
2. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience*)
3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

2.1.8.4.4. Kelebihan Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran terpadu memiliki kelebihan dibandingkan pendekatan konvensional, yaitu sebagai berikut (Majid, 2014: 92):

1. Pengalaman dan kegiatan belajar siswa akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak.
2. Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
3. Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi siswa sehingga hasil belajar akan dapat bertahan lebih lama.
4. Pembelajaran terpadu menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan sosial siswa
5. Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis. Dengan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan/lingkungan riil siswa.

6. Jika pembelajaran terpadu durancang bersama dapat meningkatkan kerjasama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata dan dalam konteks yang lebih bermakna.

2.1.8.4.5. Tema dalam Pembelajaran Tematik Terpadu

Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai matapelajaran ke dalam berbagai tema. Adapun tema-tema untuk siswa kelas IV SD sesuai yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum meliputi: (1) Indahnnya Kebersamaan; (2) Selalu Berhemat Energi; (3) Peduli terhadap Makhluk Hidup; (4) Berbagai pekerjaan; (5) Menghargai Jasa Pahlawan; (6) Indahnnya Negeriku; (7) Cita-citaku; (8) Daerah Tempat Tinggalku; (9) Makananku Sehat dan Bergizi. Sehubungan dengan hal tersebut, tema yang menjadi fokus penelitian adalah tema Peduli terhadap Makhluk Hidup dengan subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Adapun mata pelajaran yang terintegrasi ke dalam tema Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku meliputi: PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, SBdP, dan PJOK. Akan tetapi fokus penelitian kali ini adalah pada mata pelajaran IPA dalam tema Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner. Integrasi intra-disipliner dilakukan dengan cara mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan yang utuh di setiap matapelajaran. Integrasi inter-disipliner dilakukan dengan menggabungkan kompetensi-kompetensi dasar beberapa matapelajaran agar terkait satu dengan yang lainnya, sehingga dapat saling memperkuat, menghindari terjadinya tumpang tindih, dan menjaga keselarasan pembelajaran. Integrasi multi-disipliner dilakukan tanpa menggabungkan kompetensi dasar tiap matapelajaran sehingga tiap matapelajaran masih memiliki kompetensi dasarnya sendiri. Integrasi trans-disipliner dilakukan dengan mengaitkan berbagai matapelajaran yang ada dengan permasalahan-permasalahan yang dijumpai di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi kontekstual.

Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian, pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Tematik terpadu disusun berdasarkan gabungan proses integrasi kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yaitu intra-disipliner, inter-disipliner, multi-disipliner, dan trans-disipliner sehingga berbeda dengan pengertian tematik seperti yang diperkenalkan pada kurikulum sebelumnya.

2.1.9. Model Kooperatif Tipe Student teams achievement Divisions (STAD)

2.1.9.1. Pengertian model kooperatif

Wina Sanjaya berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Hamdani 2011: 30). Menurut Abdul Majid (2014: 174) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Menurut H. Karli dan Yuliantiningsih, M.S. (dalam Hamdani 2011: 165) menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang terartur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri.

Nurulhayati dalam Rusman (2013: 204) mengemukakan lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif, yaitu: 1) ketergantungan yang positif, 2) pertanggungjawaban individual, 3) kemampuan sosialisasi, 4) tatap muka, dan 5) evaluasi proses kelompok.

Menurut Slavin (2010: 143) STAD merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling sederhana, dan merupakan model paling baik untuk

tahap permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu:

1) Presentasi kelas.

Materi pertama kali yang diperkenalkan dalam STAD adalah presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau didiskusikan yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

2) Belajar dalam tim.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang, dimana mereka mengerjakan tugas yang diberikan. Jika ada kesulitan, murid yang merasa mampu harus membantu murid yang kesulitan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya agar bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Tes individu.

Setelah pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan tes individu (kuis). Di antara siswa tidak dibolehkan untuk saling membantu dalam mengerjakan kuis. Sehingga tiap siswa bertanggungjawab secara individu untuk memahami materinya.

4) Skor pengembangan individu.

Skor yang didapatkan dari hasil tes dicatat oleh guru untuk dibandingkan dengan hasil presentasi sebelumnya. Skor tim diperoleh dengan menambahkan

skor peningkatan semua anggota dalam satu tim. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah skor penambahan dibagi jumlah anggota tim.

5) Penghargaan tim.

Penghargaan didasarkan nilai rata-rata tim, sehingga dapat memotivasi mereka.

2.1.9.2. Keterampilan Kooperatif

Pembelajaran kooperatif, di dalamnya tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga harus mempelajari keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan membagi tugas anggota kelompok selama kegiatan. Keterampilan-keterampilan kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut (Lundgren, dalam <http://missranita.wordpress.com/2011/05/04/keterampilan-keterampilan-dalam-pembelajaran-kooperatif-cooperative-learning/>).

a. **Keterampilan Tingkat Awal**

- 1) Menggunakan Kesepakatan: menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan kerja dalam kelompok.
- 2) Menghargai kontribusi: memperhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan orang lain. Hal ini berarti bahwa harus selalu setuju dengan anggota lain, dapat saja dikritik yang diberikan itu ditunjukkan terhadap ide dan tidak individu.

- 3) Mengambil giliran dan berbagai tugas: setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas/tanggung jawab tertentu dalam kelompok.
- 4) Berada dalam kelompok: setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung
- 5) Berada dalam tugas: meneruskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang dibutuhkan.
- 6) Mendorong partisipasi, artinya mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok.
- 7) Mengundang orang lain.
- 8) Menyelesaikan tugas pada waktunya.
- 9) Menghormati perbedaan individu

b. Keterampilan Tingkat Menengah

Keterampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, mengungkapkan ketidak setujuan dengan cara dapat diterima, mendengarkan dengan aktif, bertanya, membuat rangkuman, menafsirkan, mengatur dan mengorganisir, serta mengurangi ketegangan.

c. Keterampilan Tingkat Mahir

Keterampilan tingkat mahir meliputi mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi.

2.1.9.3. Unsur-unsur dasar keterampilan dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- b. Para siswa harus memiliki tanggungjawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggungjawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggungjawab di antara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

2.1.9.4. Persiapan model kooperatif tipe STAD

Slavin (2010: 147-152) menjabarkan persiapan pelaksanaan STAD adalah sebagai berikut:

1) Materi

Materi STAD dapat digunakan bersama materi-materi kurikulum yang dirancang khusus atau dapat juga digunakan bersama materi-materi yang

diadaptasi dari buku teks, sumber-sumber tebitan lainnya, dan materi yang dibuat guru.

2) Membagi siswa ke dalam Tim

Tim-tim STAD mewakili seluruh bagian di dalam kelas.

3) Menentukan skor awal pertama

Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis-kuis sebelumnya, atau jika tidak, gunakan hasil nilai terakhir siswa dai tahun lalu.

4) Membangun tim

Sebelum memulai program pembelajaran kooperatif apapun, akan sangat baik jika memulai dengan satu atau lebih latihan pembentukan tim untuk memberi pengalaman kepada anggota tim tentang melakukan pembelajaran yang mengasyikkan dan untuk saling mengenal satu sama lain.

2.1.9.5. Jadwal Kegiatan model kooperatif tipe STAD

Slavin (2010: 151) mengemukakan STAD terdiri atas sebuah siklus instruksi kegiatan reguler sebagai berikut:

- 1) Mengajar, menyampaikan pelajaran
- 2) Belajar tim, para siswa bekerja dengan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi
- 3) Tes, para siswa mengerjakan kuis-kuis individual
- 4) Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor kemajuan yang dibuat tiap anggota tim dan penghargaan terhadap tim dengan skor tim tertinggi.

2.1.9.6. Menentukan Nilai Individual, Nilai Tim dan Prestasi Tim

Cara menghitung skor kemajuan individual (Slavin, 2010: 159-160) adalah sebagai berikut:

1) Poin Kemajuan

Para siswa mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat dimana skor kuis mereka (persentase yang benar) melampaui skor awal mereka:

Tabel 2.1. Point kemajuan

| Skor Kuis | Poin Kemajuan |
|---|---------------|
| Lebih dari 10 poin di bawah skor awal | 5 |
| 10-1 poin di bawah skor awal | 10 |
| Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal | 20 |
| Lebih dari 10 poin diatas skor awal | 30 |
| Keatas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal) | 30 |

2) Skor Tim

Untuk menghitung skor tim, catatlah tiap poin kemajuan semua anggota tim pada lembar rangkuman tim dan bagilah jumlah total poin kemajuan seluruh anggota tim dengan jumlah anggota tim yang hadir.

3) Merekognisi Prestasi Tim

Tiga macam tingkatan penghargaan diberikan disini. Ketiganya didasarkan pada rata-rata skor tim, sebagai berikut:

Tabel 2.2. Kriteria Prestasi Tim

| Kriteria (rata-rata tim) | Penghargaan |
|--------------------------|-------------|
| 19-22 | Good Team |
| 23-25 | Great Team |
| 26-30 | Super Team |

2.1.9.7. Penerapan Model Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran

STAD terdiri atas lima komponen utama-presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim (Slavin, 2010: 143).

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran melalui model kooperatif tipe STAD adalah sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas

Guru menjelaskan materi sesuai tema kepada seluruh siswa. Dalam penyampaian materi guru menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi.

2) Tim

Pada tahap ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dengan beranggotakan 4-5 siswa. Setiap kelompok akan diberi tugas kelompok dan untuk menyelesaikan tugas tersebut siswa diperbolehkan untuk bekerja sama dan saling membantu dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam tugas kelompok.

3) Kuis

Setelah tahap kerja kelompok, siswa diberi lembaran kuis tentang materi yang telah dipelajari. Dalam tahap ini setiap siswa tidak dianjurkan

untuk bekerjasama dalam mengerjakan kuis. Hal ini dikarenakan hasil pengerjaan kuis akan digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

4) Skor Kemajuan Individual

Hasil pengerjaan kuis akan digunakan untuk menghitung skor kemajuan individual siswa dari nilai sebelumnya. Dengan mengetahui skor kemajuan individual, diharapkan setiap siswa akan lebih termotivasi dalam belajar karena mengetahui kemampuan mereka sendiri dalam memahami suatu materi.

5) Rekognisi Tim

Kelompok yang berprestasi dalam pembelajaran akan mendapatkan sebuah penghargaan. Penghargaan tersebut dapat berupa pernyataan sebagai kelompok yang terbaik atau berupa pemberian simbol sebagai kelompok terbaik.

2.1.9.8. Kelebihan model kooperatif tipe STAD

Ibrahim (dalam Abdul Majid 2014: 188) memaparkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain,
- 2) Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan,
- 3) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif,
- 4) Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.

2.1.10. Media Pembelajaran

2.1.10.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arief Sardiman, dkk dalam Sukiman, 2012: 27). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, potografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi Visual atau verbal (Arsyad, 2013: 3). Sementara itu menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan kangsung antara seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemampuan belajar siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2.1.10.2. Manfaat media pembelajaran

Sukiman (2012: 44) menguraikan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

2.1.10.3. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media audio visual. Media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Pemilihan media audiovisual ini juga didasarkan pada hasil kajian atau hasil penelitian yang dikemukakan Anita (2009: 6.7) bahwa dengan penglihatan dan pendengaran peserta didik mampu menerima informasi sebanyak 88% seperti yang ditunjukkan diagram berikut:

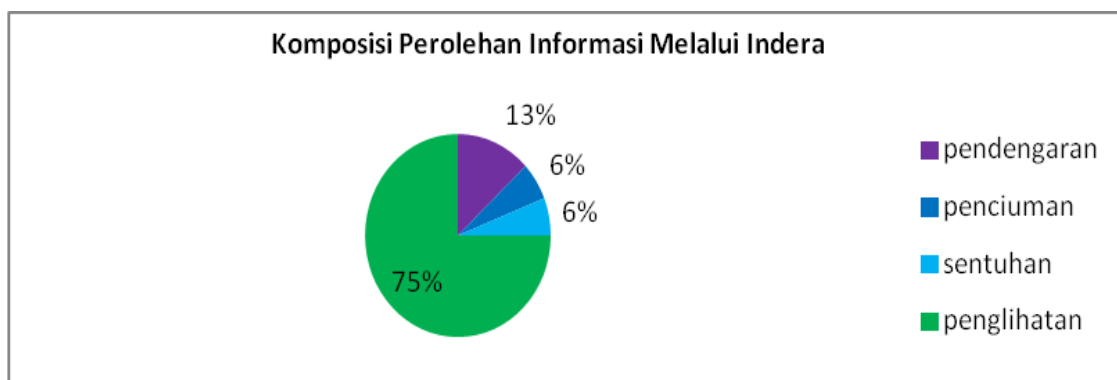


Diagram lingkaran perolehan informasi melalui indera

Secara lebih jelas Anitah (2009: 6.8) mengatakan bahwa Informasi yang diperoleh melalui indera pendengaran paling sedikit tertinggal dalam ingatan. Kemudian informasi yang diperoleh melalui indera penglihatan berada diposisi kedua, yang tertinggi melekat pada ingatan adalah informasi yang didapat melalui indera penglihatan dan pendengaran. Hal ini diperkuat dengan oleh Edgar Dale (Arsyad, 2013: 12-14), yang mengatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai ke lambang verbal (abstrak). Oleh karena itu, penggunaan media didasarkan pada aspek psikologis yang menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang konkrit dari pada yang abstrak.

2.1.10.4. Langkah-langkah Media Audiovisual

Aritma (2009) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media Audiovisual adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kebutuhan teknis yang diperlukan, seperti laptop, LCD dan speaker

- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- c. Menyampaikan materi dengan media audiovisual
- d. Mengajukan pertanyaan mengenai materi
- e. Membuat simpulan

2.1.10.5. Manfaat Media Audiovisual

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Aritma (2009) memaparkan beberapa manfaat alat bantu audiovisual yaitu:

- a. Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar;
- b. Mendorong minat;
- c. Meningkatkan pengertian yang lebih baik;
- d. Melengkapi sumber belajar yang lain;
- e. Menambah variasi metode mengajar;
- f. Menghemat waktu;
- g. Meningkatkan keingintahuan intelektual;
- h. Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu;
- i. Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama;
- j. Dapat memberikan konsep baru dari2 sesuatu diluar pengalaman biasa.

2.1.10.6. Kelebihan Media Audiovisual

Adapun kelebihan atau kegunaan media audiovisual yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi perbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar atau kecil digantikan dengan gambar atau model; kejadian

atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai; Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model atau diagram; dan konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film.

- c. Media audiovisual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

2.1.11. Penerapan Model Student Teams Achievement Divisions (STAD) berbantuan Media Audiovisual dalam Pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IV

2.1.11.1. Teori yang Mendukung

a. Teori Kognitif

Saminanto (2011: 20) menyebutkan bahwa teori Vygotsky mengembangkan model konstruktivistik belajar mandiri dari Piaget menjadi belajar kelompok. Dalam membangun sendiri pengetahuannya, siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang beraneka ragam dengan guru sebagai fasilitator. Kegiatan ini dapat berupa diskusi kelompok. Tugas guru adalah menyediakan atau mengatur lingkungan belajar siswa, serta memberikan dukungan dinamis, sedemikian hingga setiap siswa dapat berkembang secara maksimal dalam zona perkembangan proksimal masing-masing. Zona perkembangan proksimal adalah arak tingkat perkembangan aktual, yang ditentukan melalui penyelesaian masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial anak, yang ditentukan melalui pemecahan masalah dengan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya. Oleh karena itu pada saat siswa bekerja dalam daerah perkembangan terdekat mereka, tugas-tugas yang

tidak dapat mereka selesaikan sendiri akan dapat mereka selesaikan dengan bimbingan orang dewasa atau teman sebaya. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA yang menerapkan model kooperatif STAD terdapat pengelompokan siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik sehingga siswa dapat saling berinteraksi dan memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif dalam masing-masing zona perkembangan proksimal mereka.

Trianto (2007: 14-15) mengemukakan perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis.

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka.

Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.3. Perkembangan Kognitif Piaget

| Tahap | Perkiraan Usia | Kemampuan Utama |
|-----------------|------------------------|--|
| Sensorimotor | Lahir s/d 2 tahun | Terbentuknya konsep kepermanenan obyek dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan. |
| Praoperasional | 2 s/d 7 tahun | Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi. |
| Operasi konkret | 7 s/d 11 tahun | Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak dibatasi oleh keegosentrisan. |
| Operasi formal | 11 tahun sampai dewasa | Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis. |

b. Teori Konstruktivisme

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis (Hamdani, 2011: 30). Pendekatan konstruktivistik dalam belajar dan pembelajaran didasarkan pada perpaduan antara beberapa penelitian dalam psikologi kognitif dan psikologi sosial,

sebagaimana teknik-teknik dalam modifikasi perilaku yang didasarkan pada teori *operant conditioning* dalam psikologi behaviorial. Konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberikan makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya (Baharuddin, 2012: 115-116).

Terdapat kekhususan pandangan tentang belajar dan teori belajar konstruktivisme jika diandingkan dengan teori belajar behaviorisme dan kognitivisme. Teori belajar behaviorisme lebih memperhatikan tingkah laku yang teramati, dan teori belajar kognitivisme lebih memperhatikan tingkah laku dalam memproses informasi atau pengetahuan yang sedang dipelajari oleh peserta didik tanpa mempertimbangkan pengetahuan atau informasi yang telah dikuasai sebelumnya. Sedangkan teori belajar konstruktivisme berangkat dari asumsi bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dikuasai sebelumnya (Lapono, 2008: 1-28). Oleh karena itu dalam pembelajaran kooperatif guru bukan sebagai pusat pembelajaran tetapi sebagai fasilitator dan motivator siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran IPA seharusnya tidak hanya berupa penyampaian materi dan penghafalan. Tetapi harus melibatkan siswa secara aktif untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi dengan lingkungan kelas melalui pengamatan maupun diskusi kelompok.

c. Teori Motivasi

Motivasi dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila

ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2012: 75). Oleh karena itu dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk belajar.

Menurut Slavin (2010: 34) dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses. Oleh karena itu dalam meraih tujuan personal mereka, anggota kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun guna membuat kelompok mereka berhasil dan mendorong anggota kelompoknya melakukan usaha maksimal.

2.1.11.2. Pengertian STAD dengan media Audiovisual

STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Nurulhayati dalam Rusman (2013: 204) mengemukakan lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif, yaitu: 1) ketergantungan yang positif, 2) pertanggungjawaban individual, 3) kemampuan sosialisasi, 4) tatap muka, dan 5) evaluasi proses kelompok. Pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) dikembangkan pertama kali oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins, dan merupakan model pembelajaran kooperatif paling sederhana (Ibrahim, 2013: 184).

Menurut Slavin (2010: 143) STAD merupakan salah satu metode pembelajaran yang paling sederhana, dan merupakan model paling baik untuk tahap permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu: 1) presentasi kelas; 2) belajar dalam tim; 3) tes individu; 4) skor pengembangan individu; 5) penghargaan tim.

Penerapan model STAD ini berbantuan media audiovisual. Sesuai dengan namanya, media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur suara dan mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

Penerapan STAD berbantuan media audiovisual berarti dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup menggunakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan bantuan media audiovisual untuk mempermudah jalannya pembelajaran sehingga pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.11.3. Karakteristik Model

a. Sintak/ Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran STAD menurut Rusman (2013: 215) sebagai berikut:

- 1) Penyampaian tujuan dan motivasi.** Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan menayangkan media audiovisual, guru

memotivasi siswa agar belajar dengan aktif dan kreatif. Tanya jawab mengenai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.

- 2) **Pembagian kelompok.** Guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen.
- 3) **Presentasi dari guru.** Guru menyampaikan materi pelajaran dengan dibantu oleh media audiovisual.
- 4) **Kegiatan belajar dalam tim.** Siswa belajar dalam kelompok, guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok. Selama tim bekerja, guru mengamati, membimbing, mendorong, dan memberikan bantuan bila diperlukan.
- 5) **Kuis (evaluasi).** Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis individual dan melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja kelompok.
- 6) **Penghargaan prestasi tim.** Setelah pelaksanaan kuis, guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan prestasi masing –masing.

b. Sistem Sosial

Keterkaitan model pembelajaran STAD berbantuan media Audiovisual dengan aktivitas guru dan aktivitas siswa tercantum pada tabel berikut:

Tabel 2.4. Keterkaitan Aktivitas guru dan Aktivitas Siswa

| No. | Langkah | Aktivitas Guru | Aktivitas Siswa |
|--------------------|---------------------------------|--|--|
| Pendahuluan | | | |
| 1. | Penyampaian tujuan dan motivasi | - keterampilan membuka pelajaran berupa: mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran dan melakukan apersepsi | <i>Emotional activities</i> berupa: a. mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran |
| Inti | | | |
| 2. | Pembagian kelompok | - keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan berupa mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok serta menentukan tempat duduk kelompok | b. keberanian tampil di depan kelas <i>Mental activities</i> berupa: a. menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru |
| 3. | Presentasi dari guru | - keterampilan mengadakan variasi berupa menggunakan media audiovisual - keterampilan menjelaskan berupa menyampaikan materi dengan presentasi | b. menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain <i>Visual activities</i> berupa: |
| 4. | Kegiatan belajar dalam tim | - keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berupa membimbing siswa dalam diskusi - keterampilan bertanya berupa memberikan | memperhatikan tampilan media audiovisual yang disajikan oleh guru |

| | | | |
|----------------|-----------------------|---|--|
| | | <p>pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - keterampilan memberi penguatan berupa memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa - keterampilan mengelola kelas berupa mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | <p><i>Oral activities</i></p> <p>berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. tanya jawab dalam pembelajaran b. melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok c. refleksi terhadap hasil pembelajaran |
| Penutup | | | <i>Writing</i> |
| 5. | Kuis (evaluasi) | - | <i>activities</i> |
| 6. | Penghargaan dalam tim | <ul style="list-style-type: none"> - keterampilan mengelola kelas berupa mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | <p>berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. mempresentasikan hasil diskusi kelompok b. mengerjakan soal evaluasi. |

c. Prinsip Reaksi

Iklim pembelajaran yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran STAD diantaranya adalah demokratis dan interaktif. Adapun keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki guru karena dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran antara lain: keterampilan dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil,

keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

d. Sistem Pendukung

Penerapan model pembelajaran STAD didukung dengan bantuan media audiovisual, yang meliputi:

- 1) Alat dan Bahan : LCD, Laptop, File, Speaker Aktif
- 2) Media : video pembelajaran
- 3) Sumber : buku guru dan buku siswa kurikulum 2013, internet

e. Dampak Pengiring dan Instruksional

- 1) Dampak Instruksional yang terbentuk dari penerapan STAD berbantuan media Audiovisual antara lain:
 - b. Keterampilan guru meningkat
 - c. Aktivitas siswa meningkat
 - d. Hasil belajar siswa meningkat
- 2) Dampak Pengiring yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media Audiovisual antara lain:
 - a. Kerja sama
 - b. Keberanian
 - c. Kecermatan
 - d. Aktif
 - e. Kejujuran
 - f. Kemandirian

f. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dale (dalam <http://ekacrudhgeograf.blogspot.com/2011/07/kerucut-pengalaman-dale-dan-belajar.html>) berkeyakinan bahwa symbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman konkrit. Kerucut pengalaman merupakan awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audiovisual.

1) Pengalaman Langsung (Direct Purposeful Experiences)

Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran. Maksudnya seperti anak Taman Kanak-Kanak yang masih kecil dalam melakukan praktik menyiram bunga. Disini anak belajar dengan memegang secara langsung itu seperti apa, kemudian menyiramkannya kepada bunga.

2) Pengalaman Tiruan (Contrived Experiences)

Tingkat kedua dari kerucut ini sudah mulai mengurangi tingkat kekonkritannya. Dalam tahap ini si pebelajar tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir. Contohnya seperti seorang pebelajar yang diinstruksikan membuat bangunan atau gedung. Disini pebelajar tidak membuat gedung sebenarnya melainkan gedung dalam artian suatu model atau miniature dari gedung yang sebenarnya.

3) Dramatisasi (Dramatized Experiences)

Kita tidak mungkin mengalami langsung pengalaman yang sudah lalu. Contohnya seperti pelajaran sejarah. Apakah kita mengalami langsung sejarah itu? Tentu tidak. Maka dari itu drama berperan dalam hal ini. Sejarah yang kita pelajari bisa kita jadikan drama untuk pembelajaran. Mengapa drama? Karena dengan drama si pebelajar dapat menjadi semakin merasakan langsung materi yang dipelajarkan. Jika kita bisa membagi dua bagian ini, maka bagian akan terbagi menjadi partisipasi dan observasi. Partisipasi merupakan bentuk aktif secara langsung dalam suatu drama, sedangkan observasi merupakan pengamatan, seperti menonton atau mengamati drama tersebut.

4) Demonstrasi (Demonstrations)

Demonstrasi disini merupakan gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi. Misalnya seperti seorang guru kimia yang mendemonstrasikan bagaimana hydrogen bisa terpisah dari oksigen dengan menggunakan elektrolisis. Atau seorang guru matematika yang mendemonstrasikan bagaimana menghitung dengan menggunakan sempoa.

5) Karya Wisata (Field Trip)

Jika kita berkarya wisata, biasanya kita melihat kegiatan apa yang sedang dilakukan orang llain. Dalam karya wisata ini pebelajar mengamati secara langsung dan mencatat apa saja kegiatan mereka. Pebelajar lebih mengandalkan pengalaman mereka dan pemelajar tidak perlu memberikan banyak komentar, biarkan mereka berkembang sendiri.



Bagan 2.1. Kerucut pengalaman Edgar Dale

http://dwijunianto.files.wordpress.com/2011/05/th_untitled.jpg

Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan: “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

Pembelajaran dikembangkan bila merujuk pada kerucut Edgar Dale diatas maka masuk pada seluruh bagian piramida Dale. Penguatannya pada bagian piramida terbawah yaitu benda tiruan dan pengalaman langsung melalui praktek. Media Audiovisual berupa video merupakan penunjang pembelajaran yang berisi rekaman nyata mengenai serangga dan laba-laba.

2.1.11.4. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran STAD berbantuan media Audiovisual

Mengadaptasi pendapat Ibrahim (dalam Abdul Majid) dan Aritma bahwa kelebihan model STAD berbantuan media audiovisual antara lain:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerja sama
- 2) Siswa menguasai pelajaran yang disampaikan
- 3) Siswa saling ketergantungan positif dalam proses belajar mengajar
- 4) Setiap siswa saling mengisi satu sama lain
- 5) Memudahkan presentasi guru dengan media audiovisual
- 6) Ingatan siswa lebih tahan lama dengan tayangan media

Dalam skripsi ini, kelemahan model STAD berbantuan media audiovisual antara lain:

- 1) Jika model STAD berbantuan media audiovisual digunakan terus menerus dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa dan guru
- 2) Kelompok heterogen membuat pengerjaan lembar kerja didominasi oleh siswa pintar.

2.1.12. Hubungan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan Media Audiovisual dengan Kualitas Pembelajaran

Peneliti berasumsi bahwa ada hubungan positif antara penerapan model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media audiovisual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup muatan IPA di Sekolah Dasar yang meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Berdasarkan asumsi tersebut, peneliti meramalkan penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup muatan IPA di kelas IV SD.

Dengan dilaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang”, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup muatan IPA pada siswa kelas IV SD.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Terdapat beberapa penelitian yang memperkuat peneliti menggunakan STAD dengan media Audiovisual.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Hasaruddin Hafid dengan judul “Aplication Cooperative Model Tipe STAD (*Student Teams Acvievemnt Divisions*) to

Increase Mastery of Student Learning Result of Grade VI Elementary School Kasi-Kassi Makassar”, hasil penelitian menunjukkan peningkatan kegiatan guru dan siswa dengan meningkatnya jumlah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sains di sekolah.

- b. Penelitian yang dilakukan Samsurijal Sahu dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement *Divisions* (STAD) Pada Materi Cahaya Dan Sifat Sifatnya di Kelas V SD Inpres 2 Balantak”, hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 64,64% naik menjadi 73,57% pada siklus II, atau naik sebesar 8,93%. Ketuntasan hasil belajar secara klasikal juga meningkat dari 57,14% pada siklus I menjadi 92,86% pada siklus II, atau mengalami peningkatan sebesar 35,72%. Hasil yang diperoleh ini telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebagaimana yang telah ditetapkan yaitu sebesar 80% dengan ketuntasan hasil belajar individu sebesar 70.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Fora Ayuningtyas Suryana dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Materi Ipa Terpadu Bunyi Dan Sistem Pendengaran Pada Manusia Di Kelas Viii Smpn 1 Pacet Mojokerto”, Berdasarkan hasil analisis data penelitian, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi IPA Terpadu bunyi dan sistem pendengaran pada manusia diperoleh hasil belajar yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek yang telah diteliti oleh peneliti adalah (1) Penerapan pembelajaran model pembelajaran

kooperatif tipe STAD pada materi IPA Terpadu bunyi dan sistem pendengaran pada manusia berjalan dengan baik. Dengan menunjukkan keterlaksanaan pada pertemuan pertama telah dilaksanakan dengan skor rata-rata yang diperoleh 2,83, sedangkan pada pertemuan kedua telah dilaksanakan dengan skor rata-rata yang diperoleh 3,39 dengan pertemuan tersebut berada pada rentang 2,50 – 3,47 yang termasuk kategori baik. (2) Hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Aspek afektif siswa diperoleh skor rata-rata pada kelas VIII-A 79,8, serta pada aspek psikomotor siswa diperoleh skor rata-rata 83,3. (3) Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi IPA Terpadu bunyi dan sistem pendengaran pada manusia secara keseluruhan termasuk kategori sangat baik dengan skor di atas 75% dengan memiliki respon yang menjawab “ya”

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Nalliveettil George Mathew & Ali Odeh Hammoud Alidmat dengan judul “*A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction*” temuan penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan audio-visual sebagai metode pengajaran merangsang pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas. Efektif menggunakan alat bantu audio-visual pengganti lingkungan belajar monoton. Siswa mengembangkan dan meningkatkan pemahaman pribadi dari bidang pembelajaran ketika mereka mengalami sukses dan pembelajaran yang menyenangkan di kelas EFL.

- e. Penelitian yang dilakukan oleh I Gd. Krista Septiawan dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Semester Ganjil di SD Negeri 2 Sudaji, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/ 2014”, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran sains teknologi masyarakat pada siklus I baru mencapai hasil belajar sebesar 63,09%. Pada siklus II hasil belajar siswa telah mencapai 73,33%. Hasil belajar IPA dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,52. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan pendekatan STM berbantuan media audio visual dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD negeri 2 Sudaji tahun pelajaran 2013/2014.

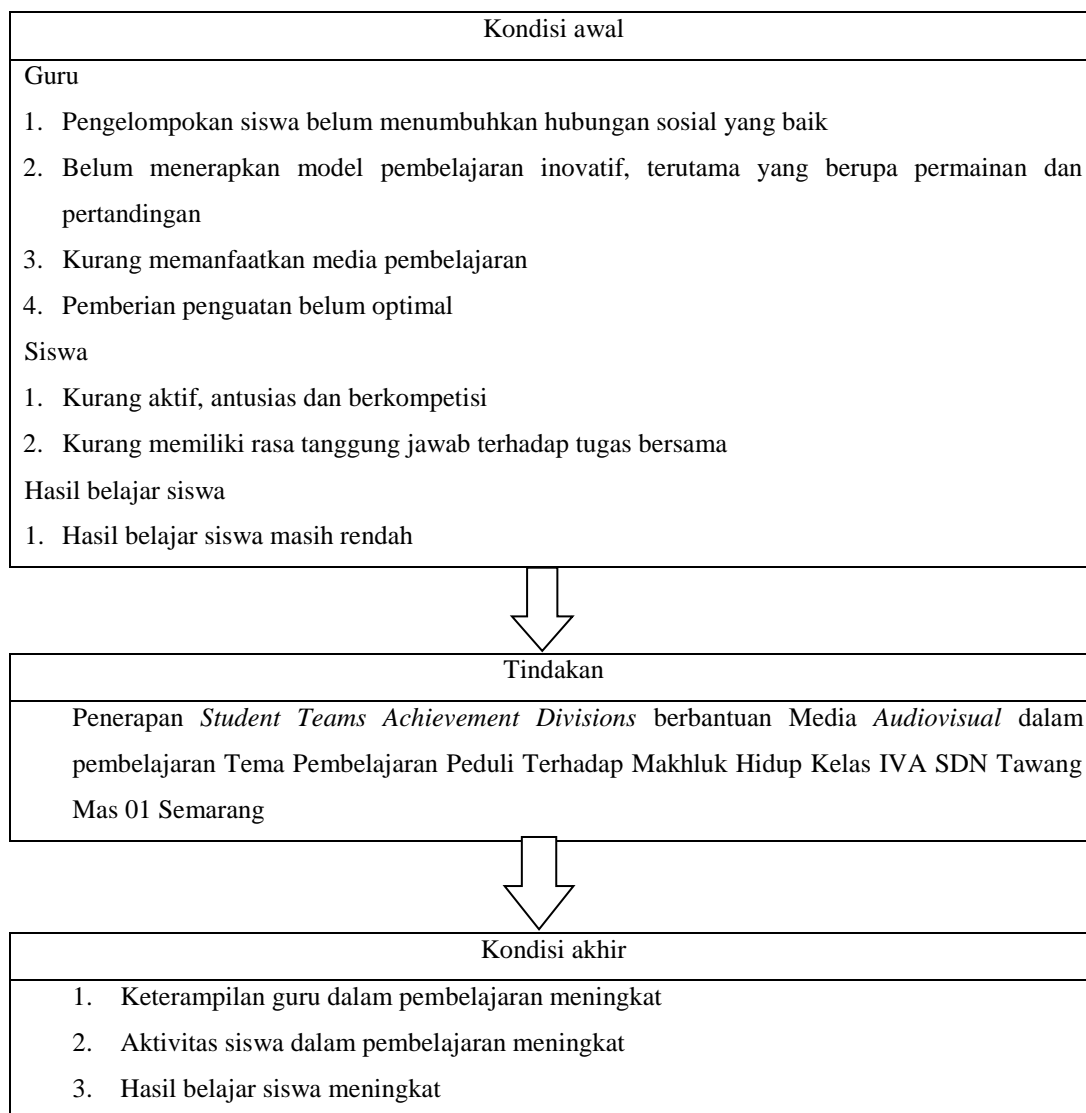
Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, maka menjadi landasan atau acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang, bahwa dengan menggunakan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media Audiovisual dapat Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup yang meliputi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran IPA kelas IVA SD Negeri Tawang Mas 01 masih belum optimal. Permasalahan tersebut disebabkan proses pembelajaran yang kurang menarik motivasi dan perhatian siswa. Penyampaian materi lebih banyak menggunakan metode ceramah, sedangkan siswa belum terlibat aktif dalam pembelajaran. Guru belum menggunakan media dan sumber belajar secara maksimal, serta proses pembelajaran yang belum menggunakan variasi model pembelajaran yang menarik. Guru masih jarang menggunakan metode diskusi, sehingga belum menumbuhkan hubungan sosial diantara semua siswa, selain itu belum dikembangkannya partisipasi, kerjasama dan kompetisi diantara siswa sehingga pembelajaran berjalan satu arah. Pemberian penghargaan dalam proses pembelajaran belum dilaksanakan sepenuhnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi berencana untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *audiovisual*. Pembelajaran yang menerapkan model STAD berbantuan media *audiovisual* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IVA SD Negeri Tawang Mas 01 yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar.

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



Bagan 2.2. Kerangka berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Sesuai dengan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diuraikan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan *Media Audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran

tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 kelas IVA SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang.

2. Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media *Audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 kelas IVA SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang.
3. Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media *Audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 kelas IVA SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Menurut Arikunto (2009: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan siswa.

3.2. PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

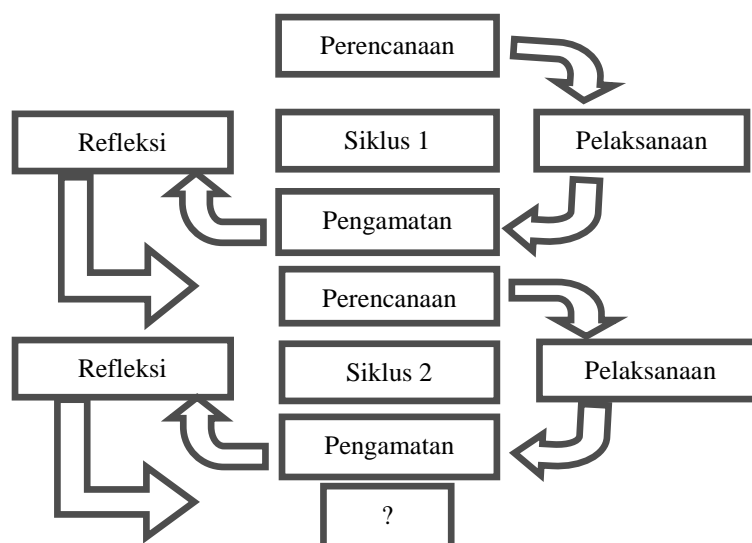
Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. PTK atau penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardani, 2010: 1.15).

Penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu:

- a. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.

- c. Kelas dalam hal ini tidak terikat dalam ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Arikunto, 2009: 2-3).

Beberapa ahli mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, tetapi secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu: 1. perencanaan, 2. pelaksanaan, 3. Pengamatan, dan 4. Refleksi. Peneliti merancang penelitian ini dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan prosedur penelitian yang dilaksanakan secara berulang sesuai bagan berikut ini:



Bagan 2.3. Prosedur Penelitian

(Arikunto, 2009: 16)

Penjelasan untuk tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

3.2.1. Perencanaan

Peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2009: 18). Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

1. Menelaah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi pembelajaran serta menentukan indikator dalam pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku bersama tim kolaborator.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan skenario Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan melalui model kooperatif STAD berbantu media Audiovisual.
3. Menyiapkan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa serta media berupa media Audiovisual yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan Lembar Kerja Siswa.
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa.

3.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan merupakan implementasi atau penerapan yang telah ditetapkan dalam tahap perencanaan. Arikunto (2009: 126) menyatakan bahwa

selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati bersama dengan teman sejawat. Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan model kooperatif STAD berbantu media Audiovisual. Pelaksanaan tindakan ini direncanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama dilaksanakan Pembelajaran 1 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Pada siklus yang kedua dilaksanakan Pembelajaran 2 Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

3.2.3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2009: 127). Lebih lanjut Permendikbud Nomor 66 tahun 2013 menjelaskan bahwa 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.

Kegiatan observasi ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru pada pembelajaran menggunakan model kooperatif STAD berbantu media Audiovisual menggunakan instrumen yang telah disediakan, serta memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.2.4. Refleksi

Refleksi berarti “pantulan” melakukan refleksi berarti memantulkan atau mengingat kembali kejadian lampau sehingga dapat dijawab mengapa itu terjadi (Arikunto, 2009: 19). Menurut Arikunto (2009: 133) refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru.

Peneliti mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa dan mengkaji ketercapaian indikator kinerja pada siklus satu. Selain itu, peneliti juga mengkaji kekurangan proses pembelajaran dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus satu. Kemudian tim kolaborasi membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya mengacu pada siklus sebelumnya.

3.3. SIKLUS PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus masing-masing siklus terdiri atas 1 pertemuan. Tahapan siklus tersebut adalah sebagai berikut:

3.3.1. Siklus Pertama

3.3.1.1. Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan pada siklus I dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Menetapkan tujuan perbaikan dalam penelitian siklus I adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup

melalui model STAD berbantuan media Audiovisual yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2. Menetapkan skenario kegiatan yaitu menerapkan STAD berbantuan media audiovisual yang terdiri atas 6 langkah, yaitu: (1) penyampaian tujuan dan motivasi; (2) pembagian kelompok; (3) presentasi dari guru; (4) kegiatan belajar dalam tim; (5) kuis (evaluasi); (6) penghargaan prestasi tim.
3. Menetapkan isi kegiatan yang meliputi:
 - 1) Menyusun RPP Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pembelajaran 1 menggunakan pendekatan saintifik dengan model kooperatif *STAD* berbantu media Audiovisual.
 - 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media Audiovisual.
 - 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
 - 4) Menyiapkan lembar penilaian dan observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
 - 5) Menyiapkan peralatan dokumentasi.

3.3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pendahuluan

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah:

- 1) **Penyampaian tujuan dan motivasi yang kegiatannya meliputi:**
 - a. Siswa menjawab salam dari guru.
 - b. Siswa mengecek kehadiran teman sebangku (mengmati).

- c. Siswa menanggapi appersepsi dari guru. Contoh : Siapa diantara kalian yang memelihara hewan di rumah? Siswa menjawab: “saya Bu, saya Bu” dan “Hewan apa saja yang kalian pelihara?” siswa menjawab: “kucing Bu, burung, kura-kura” (mengamati, menalar).
- d. Siswa menyimak informasi tentang tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang disampaikan oleh guru (mengamati).

1. Kegiatan Inti

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah:

- 1) Pembagian kelompok yang kegiatannya meliputi:
 - 1. Siswa dibagi menjadi menjadi 9 kelompok.
- 2) Presentasi dari guru yang kegiatannya meliputi:
 - a. Siswa menyimak tayangan media audiovisual berupa video dari guru tentang hewan yang ada di sekitar lingkungan rumah. (mengamati)
 - b. Setelah mengamati audiovisual, siswa kemudian mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan. (mengamati, menalar)
- 3) Kegiatan belajar dalam tim yang kegiatannya meliputi:
 - a. Siswa mengerjakan LKS dalam kelompok. (menalar, mencoba)
 - b. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok. (mengkomunikasikan)
 - c. Siswa dipandu menjawab pertanyaan yang terdapat di buku siswa untuk memahami konsep pecahan, khususnya pecahan yang merupakan bagian dari sekelompok benda. (menalar)

- d. Setelah memahami pecahan yang merupakan bagian dari suatu kelompok benda, siswa diajak bereksplorasi dengan pecahan yang merupakan bagian dari suatu benda utuh. (mencoba, menalar)
 - e. Siswa memperkirakan pecahan sederhana dengan cara menggambar di gambar pohon yang terdapat pada buku siswa. Kemudian, siswa diminta menceritakan. (mencoba, menalar)
 - f. Siswa dipandu oleh guru dalam memahami pecahan sebagai bagian benda utuh melalui eksplorasi dengan media diagram pecahan. (menalar)
 - g. Siswa mengamati bagian tubuh merpati yang terdapat di buku siswa dan melengkapi tabel yang telah disediakan. Kegiatan ini merupakan pengenalan awal untuk bagian-bagian tubuh hewan dan diharapkan dapat membantu siswa dalam melaksanakan observasi tentang hewan lain yang ada di lingkungan rumah. (mengamati, menanya, menalar)
- 4) Presentasi dari guru yang kegiatannya meliputi:
- a. Setelah mengetahui bagian-bagian tubuh merpati, siswa menyimak video dilanjutkan penjelasan guru tentang materi bagian-bagian tubuh hewan yang lain (kucing, sapi, ikan, serangga). (mengamati)
- 5) Kegiatan belajar dalam tim yang kegiatannya meliputi:
- a. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan LKS yang dibagikan guru. (menalar, mengkomunikasikan)
 - b. Setelah selesai berdiskusi, siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok di dalam kelas. (mengkomunikasikan)

- c. Kelompok lain memberikan tanggapan atas hasil diskusi kelompok presentasi. (mengkomunikasikan)
 - d. Siswa membuka halaman 4 di buku siswa. Siswa menempel kertas atau bahan lain untuk mengenalkan seni rupa kolase membentuk desain atau rancangan tertentu. (mencoba)
 - e. Siswa mengikuti demonstrasi teknik menempel yang baik yang dilakukan guru dan bekerja dengan rapi. (mengamati, mencoba)
- 6) Kuis/ Evaluasi yang kegiatannya meliputi:
- a. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. (menalar)
 - b. Siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari bersama guru. (mengkomunikasikan, mencoba)
 - c. Siswa mengerjakan kuis individual untuk menambah skor kelompok masing-masing. (mencoba)
- 7) Penghargaan prestasi tim yang kegiatannya meliputi:
- a. Guru menghitung skor kelompok
 - b. Kelompok siswa yang mendapat skor tertinggi mendapat penghargaan dari guru. (menalar)
 - c. Guru memberikan tugas rumah
 - d. Semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.

3.3.1.3. Pengamatan

1. Melakukan pengamatan keterampilan guru menggunakan lembar observasi selama Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan

dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dalam pembelajaran 1 dengan pendekatan Saintifik dengan model kooperatif STAD berbantu media Audiovisual.

2. Melakukan pengamatan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi selama Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dalam pembelajaran 1 melalui pendekatan Saintifik dengan model kooperatif STAD berbantu media Audiovisual.

3.3.1.4. Refleksi

Dengan mengkaji pelaksanaan Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 pada siklus I dapat diketahui kekurangan dan kelebihan selama pelaksanaan pembelajaran yaitu:

1. Keterampilan guru berupa mengadakan variasi dengan menggunakan audiovisual dan mengelola kelas dengan mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik, masih memperoleh skor 2. Sedangkan indikator yang lain mencapai skor 3 dan 4.
2. Aktivitas siswa berupa *mental activities* dan *oral activities* masih memperoleh skor rata-rata di bawah 2,85, sedangkan indikator yang lain sudah mencapai rata-rata skor di atas 2,85.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai keberhasilan dengan jumlah siswa tuntas di bawah 80%. Sedangkan kelebihanannya sebanyak 5 siswa memperoleh nilai tinggi yaitu 90.

Dengan demikian tindakan yang seharusnya dilakukan oleh guru untuk mengatasi kekurangan pembelajaran siklus I adalah:

1. Perbaiki pada sintak 3 presentasi dari guru dengan menggunakan media audiovisual.
2. Perbaiki sintak 4 dengan kegiatan belajar dalam tim berupa tindakan guru dalam mengelola kelas dengan baik.
3. Perbaiki sintak 1 penyampaian tujuan dan motivasi untuk aktivitas siswa berupa menanggapi apersepsi dari guru.
4. Perbaiki pada sintak ke 4 kegiatan belajar dalam tim berupa menanggapi hasil diskusi kelompok lain
5. Optimumkan pembelajaran agar hasil belajar siswa mencapai 80%.

3.3.2. Siklus Kedua

3.3.2.1. Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan siklus II dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Tujuan perbaikan dalam penelitian siklus II adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup melalui model STAD berbantuan media Audiovisual yang meliputi keterampilan guru dengan indikator keterampilan mengadakan variasi dan keterampilan mengelola kelas yang terdapat pada kegiatan inti, aktivitas siswa dengan indikator *mental activities* dan *oral activities*, dan hasil belajar yang belum mencapai 80%.
2. Menetapkan skenario kegiatan yaitu menerapkan STAD berbantuan media audiovisual dengan revisi pada sintak ke 1 penyampaian tujuan dan motivasi

untuk aktivitas siswa berupa menanggapi apersepsi dari guru, pertanyaan apersepsi dari guru harus dapat menarik perhatian siswa. Sintak ke 3 presentasi dari guru, guru harus mengecek dan memastikan volume speaker pada media. Revisi pada sintak ke 4 kegiatan belajar dalam tim dengan memberikan teguran kepada siswa yang tidak mau bekerjasama dengan kelompoknya.

3. Menetapkan isi kegiatan yang meliputi:

- 1) Menyusun RPP pembelajaran 2 Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media Audiovisual.
- 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media Visual.
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- 4) Menyiapkan lembar penilaian kompetensi siswa.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.
- 6) Menyiapkan lembar pedoman wawancara dan dokumentasi.

3.3.2.2. Pelaksanaan Tindakan

- Pendahuluan

Kegiatan utama pada tahap ini yaitu:

1) Penyampaian tujuan dan motivasi yang meliputi:

1. Siswa menjawab salam dari guru.
2. Guru mengecek kehadiran siswa.

3. **Guru memberikan apersepsi dengan gambar serangga dan laba-laba yang merupakan tugas siswa. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pengamatan gambar tersebut, dan pernahkah menulis laporan mengenai kegiatan observasi?**
4. Guru menginformasikan tema dan subtema.
5. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai hari ini yaitu membuat teks laporan pengamatan, membandingkan bentuk tubuh serangga, kasih sayang terhadap hewan, dan bermain Burung Pelatuk dan Serangga.

- **Kegiatan Inti**

Kegiatan utama dalam tahap ini yaitu:

- 2) Pembagian kelompok yang kegiatannya meliputi:
 - a. Guru mengingatkan kembali mengenai tugas pada pertemuan sebelumnya, yaitu untuk mengamati ciri-ciri hewan yang ada di sekitar.
 - b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai pengalaman siswa mengamati ciri-ciri hewan yang ada di sekitar. (*mengkomunikasikan*)
 - c. Setelah selesai tanya jawab, siswa praktek langsung membuat teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai mengenai ciri-ciri hewan di sekitar, guru membimbing siswa. (*mencoba dan menalar*)
 - d. Siswa dibagi menjadi 9 kelompok untuk berdiskusi.
- 3) **Presentasi dari guru yang kegiatannya meliputi:**
 - a. Guru menjelaskan materi tentang serangga dan laba-laba melalui tayangan media audiovisual dibantu dengan pengeras suara yang baik.
- 4) **Kegiatan belajar dalam tim yang kegiatannya meliputi:**

- a. Siswa secara berkelompok mengidentifikasi dan mengamati bentuk luar tubuh satu serangga dan perbedaannya dengan bentuk tubuh serangga lain.
(mengamati)
 - b. Siswa berdiskusi dan mengisi lembar kerja untuk menuliskan hasil pengamatannya. *(menalar dan mengkomunikasikan)*
 - c. Siswa juga menggambar bentuk luar tubuh serangga yang diamatinya pada lembar kerja yang disediakan. *(mencoba)*
 - d. Setelah semua kelompok selesai, perwakilan masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya. *(mengkomunikasikan)*
 - e. Beberapa siswa ditunjuk maju untuk menuliskan perbedaan dan persamaan bentuk luar tubuh serangga pada media yang disediakan oleh guru.
(menalar)
 - f. Secara berkelompok, siswa membuat diagram venn mengenai perbedaan dan persamaan bentuk luar tubuh serangga. *(mencoba)*
 - g. Beberapa siswa maju untuk menunjukkan hasil gambarnya yang selanjutnya ditempel pada papan pajangan. *(mengkomunikasikan)*
- a. Presentasi dari guru yang kegiatannya meliputi:
 - a. Guru menunjukkan video burung yang sedang di kurung dalam kandang kepada siswa. *(mengamati)*
 - b. Guru merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang telah ditunjukkan. Siswa dan guru melakukan tanya jawab.
(menyanya)

- c. Guru menjelaskan materi mengenai kasih sayang terhadap hewan dan perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. (*mengamati*)

4) Kegiatan belajar dalam tim yang kegiatannya meliputi:

- a. Siswa berdiskusi mengenai contoh perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. (*mengkomunikasikan*)
- b. Siswa secara berkelompok mengisi lembar kerja untuk menuliskan contoh perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. (*mencoba*)
- c. **Guru membimbing jalannya diskusi kelompok, sesekali guru menegur siswa yang ramai dan tidak mau bekerja dengan kelompoknya.**
- d. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, siswa maju untuk menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan bahasa yang baik dan jelas. (*mengkomunikasikan*)
- e. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan Burung Pelatuk dan Serangga bagi pertumbuhan. (*menyimak*)
- f. Semua siswa bermain permainan Burung Pelatuk dan Serangga dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan guru. (*mencoba*)
- g. Guru membimbing jalannya permainan.

- Kegiatan Akhir

- 1) Kuis/ Evaluasi yang kegiatannya meliputi:
 - a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

- b. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.
 - c. Siswa mengerjakan evaluasi berbentuk kuis
- 2) Penghargaan prestasi tim yang kegiatannya meliputi:
- a. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang unggul.
 - b. Guru memberikan tugas rumah.
 - c. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing

3.3.2.3. Pengamatan

1. Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru menggunakan lembar observasi selama Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dalam pembelajaran 2 muatan IPA menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media Audiovisual .
2. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi selama Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku dalam pembelajaran 2 muatan IPA menggunakan model kooperatif STAD berbantuan media Audiovisual.

3.3.2.4. Refleksi

Peneliti mengkaji pelaksanaan pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 pada siklus II, sehingga dapat diketahui kekurangan selama pelaksanaan pembelajaran yaitu penggunaan media

audiovisual yang masih terbatas oleh guru. Hal ini dikarenakan terbatasnya alat dan biaya. Penggunaan media oleh siswa dapat dilakukan jika sekolah memiliki lab computer atau setidaknya setiap kelompok siswa membawa atau disediakan computer atau sejenisnya untuk memudahkan pembelajaran.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 pada siklus II menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa sudah mencapai keberhasilan, sehingga tindakan dihentikan pada siklus II.

3.4. SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah 39 siswa kelas IVA SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang yang terdiri atas 22 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan serta guru kelas IVA. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel ada 2 yaitu variabel tindakan dan variabel masalah.

3.5.1. Variabel masalah dalam skripsi ini meliputi: keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Keterampilan guru yaitu keterampilan yang wajib dimiliki oleh seorang guru profesional dalam pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD dengan model STAD berbantuan media audiovisual. Yang dimaksud dengan keterampilan guru dalam skripsi ini adalah kemampuan dasar mengajar

yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang melalui model STAD berbantuan media Audiovisual yang indikatornya meliputi:

- 1) keterampilan membuka pelajaran berupa mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran dan melakukan apersepsi;
- 2) keterampilan mengadakan variasi berupa menggunakan media audiovisual;
- 3) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan berupa membagi siswa menjadi beberapa kelompok serta menentukan tempat duduk kelompok;
- 4) keterampilan menjelaskan berupa menyampaikan materi dengan presentasi;
- 5) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berupa membimbing siswa dalam diskusi;
- 6) keterampilan bertanya berupa memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa;
- 7) keterampilan memberi penguatan berupa memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa;
- 8) keterampilan menutup pelajaran berupa menutup pelajaran;
- 9) keterampilan mengelola kelas berupa mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik.

Aktivitas adalah segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar baik yang bersifat fisik maupun mental. Dalam skripsi ini yang dimaksud aktivitas siswa adalah segala tingkah laku siswa baik yang bersifat fisik maupun mental pada saat mengikuti pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 di kelas IV SD Tawang Mas 01 Semarang yang indikatornya meliputi: 1) *emotional activities*; 2) *mental activities*; 3) *visual activities*; 4) *oral activities*; 5) *writing activities*.

Hasil belajar yang dimaksud dalam skripsi ini adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau perilaku yang baik dalam pembelajaran tema peduli terhadap makhluk hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 melalui penerapan STAD dengan media audiovisual yang diukur dengan: 1) ranah kognitif yang indikatornya meliputi: (1) Menjelaskan bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya setelah mengamati media audiovisual (C1); (2) Mengemukakan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya (C1); (3) Mengidentifikasi bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga (C1); (4) Membedakan bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga (C2); (5) Menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga(C3); 2) ranah afektif yang indikatornya meliputi: (1) teliti; (2) kreatif; (3) rasa ingin tahu; 3) Ranah psikomotorik yang aspeknya meliputi: (1) menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan untuk KD 3.1; (2) menuliskan fungsi berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan; (3) menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga.

3.5.2. Variabel tindakan

Variable tindakan dalam skripsi ini yaitu pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA (KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya) di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang melalui model STAD berbantuan media audiovisual.

3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

3.6.1.1. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus kedua melalui pengamatan aktivitas siswa dan hasil wawancara guru pengamat (observer).

3.6.1.2. Guru

Sumber data guru diperoleh dari lembar observasi keterampilan guru selama pembelajaran IPA dalam tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup melalui model kooperatif STAD berbantuan media audiovisual.

3.6.1.3. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal sebelum dilakukan tindakan dan foto.

3.6.2. Jenis Data

3.6.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka atau bilangan. Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) dapat dianalisis secara deskriptif, misalnya mencari nilai rerata dan persentase keberhasilan belajar (Arikunto, 2009: 33).

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa: 1) keterampilan guru; 2) aktivitas siswa; 3) hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri Tawang dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1

menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya.

3.6.2.2. Data Kualitatif

Data kualitatif menurut Sugiyono (2010: 341) disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa model kooperatif STAD berbantuan media *Audiovisual* yang paling baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya dan KD 4.1 menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik nontes.

3.6.3.1. Teknik Tes

Poerwanti (2008: 1.5) menyebutkan bahwa tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tingkat pengajaran tertentu. tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tes tertulis.

3.6.3.2. Teknik Nontes

Menurut Hamdani (2011: 316) teknik non tes adalah suatu alat penilaian yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan peserta tes tanpa

menggunakan tes. Pengumpulan data yang dilakukan melalui teknik non tes dalam penelitian ini, yaitu observasi dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2012: 220). Dalam penelitian ini, observasi atau pengamatan dilakukan terhadap keterampilan guru dalam mengajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model STAD dengan media *Audiovisual*.

Pengamatan keterampilan guru selama proses pembelajaran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran yang disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan. Sedangkan pengamatan siswa terhadap aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

2) Dokumentasi

Data dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang (Sugiyono 2010: 329). Data dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh dokumen bukti aktivitas guru dan siswa dalam bentuk foto dan video yang menggambarkan proses pembelajaran IPA dengan media *Audiovisual* berlangsung.

3.6.4. Validitas Teknik Pengumpulan Data

Data yang baik adalah data yang valid. Oleh sebab itu, untuk mendapatkan data yang baik perlu disusun pula instrumen yang baik (artinya instrumen yang valid). Instrumen yang valid adalah instrumen yang dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dengan tepat. Jika instrumen tidak konsisten (berubah-ubah), maka instrumen tersebut tidak dapat dipercaya.

hasil penelitian ini diukur dari validitasnya saja. Untuk menguji instrumen yang berupa tes digunakan pengujian validitas isi (*content validity*), yaitu dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Sedangkan untuk menguji instrumen nontes menggunakan validitas logis.

Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, yang didalamnya terdapat variable yang akan diteliti, yang di dalamnya terdapat variable yang akan diteliti, indicator sebagai tolok ukur, dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Oleh Karena itu, pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis melalui kisi-kisi instrumen tersebut (Sugiyono, 2010: 353).

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

3.7.1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis 1) skor ketuntasan hasil belajar; 2) *mean* atau rata-rata skor; dan 3) uji perbedaan

mean, untuk variabel keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan 4.1 di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan *mean* atau rerata skor.

Rata-rata (*mean*) didapatkan dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada dalam kelompok tersebut.

Menghitung mean atau rerata skor untuk mencari rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$Me = \bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa (Sugiyono, 2010: 49)

2. Skor ketuntasan hasil belajar

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100 \quad (\text{untuk skala } 0-100)$$

(Poerwanti, 2008: 6.3)

Menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

(Aqib, 2011: 41)

Hasil perhitungan dikonverensikan melalui kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa, kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Persen (%)

| Tingkat Keberhasilan % | Kualifikasi |
|------------------------|---------------|
| > 80% | Sangat Tinggi |
| 60-79% | Tinggi |
| 40-59% | Sedang |
| 20-39% | Rendah |
| < 20% | Sangat Rendah |

(Aqib, 2011: 41)

Tabel 3.2. Kriteria Ketuntasan Belajar Individual

| Kriteria Ketuntasan | | Kualifikasi |
|---------------------|-------------|--------------|
| Individual | Klasikal | |
| ≥ 66 | $\geq 80\%$ | Tuntas |
| < 66 | $< 80\%$ | Tidak tuntas |

3. Uji Perbedaan Mean

Perbedaan mean variabel keterampilan guru, aktivitas siswa, dan keterampilan menulis persuasi pada siklus I dan II dalam penelitian ini diuji dengan uji perbedaan mean yang dianalisis menggunakan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

3.7.2. Analisis Kualitatif

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis:

1. Model STAD yang paling baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan KD 4.1

2. Kategori atau kriteria variabel keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA KD 3.1 dan KD 4.1. Kriteria untuk variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kriteria keterampilan guru

Tabel 3.3. Kriteria Keterampilan Guru

| Kriteria Keterampilan Guru | Kategori | Nilai |
|-----------------------------------|-----------------|--------------|
| $32,5 < \text{skor} \leq 40$ | Sangat baik | A |
| $25 < \text{skor} \leq 32,5$ | Baik | B |
| $17,5 < \text{skor} \leq 25$ | Cukup | C |
| $10 \leq \text{skor} \leq 17,5$ | Kurang | D |

Keterangan:

- 1) sangat baik artinya memiliki skor ($32,5 < \text{skor} \leq 40$) yang menunjukkan skala (4 > skala 3, 2, 1) atau muncul 4 deskriptor.
- 2) baik artinya memiliki skor ($25 < \text{skor} \leq 32,5$) yang menunjukkan skala (3 > skala 2, 1) atau muncul 3 deskriptor.
- 3) cukup artinya memiliki skor ($17,5 < \text{skor} \leq 25$) yang menunjukkan skala (2 > skala 1) atau muncul 2 deskriptor.
- 4) kurang artinya memiliki skor ($10 \leq \text{skor} \leq 17,5$) yang menunjukkan hanya muncul 1 deskriptor.

- b. Kriteria aktivitas siswa

Tabel 3.4. Kriteria Aktivitas Siswa

| Kriteria Keterampilan Guru | Kategori | Nilai |
|-----------------------------------|-----------------|--------------|
| $32,5 < \text{skor} \leq 40$ | Sangat baik | A |
| $25 < \text{skor} \leq 32,5$ | Baik | B |
| $17,5 < \text{skor} \leq 25$ | Cukup | C |
| $10 \leq \text{skor} \leq 17,5$ | Kurang | D |

Keterangan:

- 1) sangat baik artinya memiliki skor ($32,5 < \text{skor} \leq 40$) yang menunjukkan skala (4 > skala 3, 2, 1) atau muncul 4 deskriptor.
 - 2) baik artinya memiliki skor ($25 < \text{skor} \leq 32,5$) yang menunjukkan skala (3 > skala 2, 1) atau muncul 3 deskriptor.
 - 3) cukup artinya memiliki skor ($17,5 < \text{skor} \leq 25$) yang menunjukkan skala (2 > skala 1) atau muncul 2 deskriptor.
 - 4) kurang artinya memiliki skor ($10 \leq \text{skor} \leq 17,5$) yang menunjukkan hanya muncul 1 deskriptor
- c. Kriteria hasil belajar siswa

Tabel 3.5. Kriteria Hasil Belajar

| Kriteria Hasil Belajar | Kategori |
|--------------------------------|-----------------|
| $75 \leq \text{skor} \leq 100$ | Sangat baik |
| $50 \leq \text{skor} \leq 74$ | Baik |
| $25 \leq \text{skor} \leq 49$ | Cukup |
| $0 \leq \text{skor} \leq 24$ | Kurang |

Keterangan:

- 1) sangat baik artinya memiliki penguasaan sekitar 75%-100%.
- 2) baik artinya memiliki penguasaan sekitar 50%-74%.
- 3) cukup artinya memiliki penguasaan sekitar 25%-49%
- 4) kurang artinya memiliki penguasaan sekitar 0%-24%

3.8. INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model kooperatif STAD berbantuan media *audiovisual* pada pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA pada siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA, dengan indikator sebagai berikut:

- 1) Meningkatnya keterampilan guru melalui penerapan model kooperatif STAD berbantuan media *audiovisual* pada pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA dengan kriteria sekurang-kurangnya baik
- 2) Meningkatnya aktivitas siswa melalui penerapan model kooperatif STAD berbantuan media *audiovisual* pada pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup muatan IPA dengan kriteria sekurang-kurangnya baik
- 3) Sekurang-kurangnya 80% siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang memperoleh ketuntasan belajar individual ≥ 65 dalam pembelajaran IPA.

Model kooperatif STAD berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPA tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

STAD berbantuan media *audiovisual* meningkat dengan sekurang-kurangnya aktif dengan skor 26 s/d 33.

2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD berbantuan media *audiovisual* meningkat dengan sekurang-kurangnya aktif dengan skor 26 s/d 33.
3. $\geq 80\%$ dari seluruh siswa kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 67 dalam pembelajaran IPA pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kualitas pembelajaran tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup muatan IPA melalui model *STAD* berbantuan audiovisual yang sudah peneliti laksanakan di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran *STAD* berbantuan media audiovisual di kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang yang paling baik mampu meningkatkan pembelajaran tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup muatan IPA yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) memiliki 6 langkah dalam pembelajaran yaitu (1) penyampaian tujuan dan motivasi; (2) pembagian kelompok; (3) presentasi dari guru; (4) kegiatan belajar dalam tim; (5) kuis (evaluasi) dan; (6) penghargaan prestasi tim yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Sistem sosial guru berperan sebagai motivator, fasilitator, inforatory, dan evaluator, siswa berperan sebagai pebelajar yang mempelajari materi pembelajaran. Prinsip reaksi yang terbentuk dari penerapan model pembelajaran *STAD* diantaranya adalah demokratis dan interaktif. Sistem pendukung dalam penelitian adalah peralatan dan perlengkapan menggunakan media audiovisual.

- 2) Penerapan model STAD berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan keterampilan guru, pada siklus memperoleh skor 30 (75%) dengan kategori baik meningkat pada siklus II memperoleh skor 37 (92,5%) dengan kategori sangat baik, peningkatan mencapai 17,5%.
- 3) Penerapan model STAD berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan aktivitas siswa. Rata-rata skor aktivitas siswa siklus I 2,97 (74,25%) kategori baik, skor meningkat pada siklus II 3,4 (85%) baik, peningkatan mencapai 10,75%.
- 4) Penerapan model STAD berbantuan media audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa siklus I 73,51 kategori baik meningkat pada siklus II dengan skor 85,82 kategori sangat baik, peningkatan mencapai 12,31%. Hasil belajar afektif siswa siklus I indikator pertama mendapat rata-rata skor 2,23 kategori baik, indikator kedua mendapat rata-rata skor 2,08 kategori baik, indikator ketiga mendapat rata-rata skor 2,33 kategori baik, siklus II indikator pertama mendapat rata-rata skor 2,46 kategori baik, indikator kedua mendapat rata-rata skor 2,51 kategori sangat baik. Untuk keterampilan siswa siklus I indikator pertama rata-rata 2,69 kategori baik, indikator kedua 3,20 kategori baik, siklus kedua indikator pertama memperoleh skor 3,49 kategori baik.

5.2. SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut di atas, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

5.2.1. Teoretis

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA khususnya tema peduli terhadap makhluk hidup adalah dengan menerapkan model STAD berbantuan media audiovisual di kelas IV.

5.2.2. Praktis

Saran praktis dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA khususnya tema peduli terhadap makhluk hidup dengan menerapkan model STAD berbantuan media audiovisual, guru harus memiliki keterampilan guru yang terdiri atas 9 indikator, Siswa melaksanakan aktivitas pembelajaran yang terdiri atas 5 indikator. Sistem sosial guru berperan sebagai motivator, fasilitator, informator, dan evaluator. Prinsip reaksi dengan menerapkan prinsip pembelajaran yang demokratis dan interaktif. System pendukung dengan menggunakan peralatan dan perlengkapan untuk menayangkan media audiovisual.

5.2.3. Pedagogis

Saran pedagogis dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV melalui model STAD berbantuan media audiovisual perlu adanya penelitian selanjutnya dan guru harus mengikuti kegiatan-kegiatan seperti KKG, workshop, seminar, loka karya, symposium, dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah W, Sri. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Baharuddin, dkk. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Hafid, Hasaruddin. 2013. *Aplication Cooperative Model Tipe STAD (Student Teams Acvievement Divisions) to Increase Mastery of Student Learning Result of Grade VI Elementary School Kasi-Kassi Makassar. The International Journal's Research Journal of Science and IT Management, vol. 02 (05):27-36.*
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasibuan, J.J. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jasman. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah dan Pergerakan Nasional Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Pada Siswa Kelas V SDN Saladang Kecamatan Lampasio. Jurnal Kreatif Tadulako Online, vol. 4 (11): 69-82.*
- Kemendikbud. 2013. *Diklat Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013* di unduh melalui (<http://www.slideshare.net/GussNo/pendekatan-saintifik#>) tanggal 12 Juli 2014.

- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Dikti.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mathew, Nallivehil Gearge dan Ali Odeh Hammoud Alidmat. 2013. *A Study on the Usefulness of Audio-Visual Aids in EFL Classroom: Implications for Effective Instruction*. *International Journal of Higher Education*, vol. 2(2): 86-92.
- nn. <https://www.google.com/search?q=Kerucut+Pengalaman+Dale+dan+Belajar+Berbasis+Aneka+Sumber&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:en-US:official&client=firefox-beta&channel=fflb>. Diunduh pada tanggal 16 Oktober 2014 pukul 15.40.
- nn. 2011. <http://ekacrudhgeograf.blogspot.com/2011/07/kerucut-pengalaman-dale-dan-belajar.html>. Diunduh pada tanggal 16 Oktober 2014 pukul 15.42.
- Novianti, Idha. 2013. *Experimentation Cooperatif Learning Student Team Achievement Divisions (STAD) Type Viewed from Learning Motivation*. *Asian Journal of Education and e-learning*, vol. 1 (05):272-276.
- Permendikbud nomor 67. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madarasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Permendikbud No.54 tahun 2013 tentang Standar kompetensi Lulusan.
- Permendikbud No.65 tahun 2013 tentang Standar Proses.
- Permendikbud No. 67 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum.
- Permendikbud No.81A tahun 2013 tentang kurikulum 2013.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- PP nomor 19 tahun 2005 tentang kompetensi guru.
- Ranita, <http://missranita.wordpress.com/2011/05/04/keterampilan-keterampilan-dalam-pembelajaran-kooperatif-cooperative-learning/> diunduh pada 21 oktober 2014 pukul 07.09.
- Rifa'i, Ahmad, dkk. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.

- Rohmawati, Heni Aprilia. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Kooperatif tipe STAD pada Siswa Kelas V SDN Sendang Batang*. Diakses melalui <http://lib.unnes.ac.id> pada 17 Juli 2014 pukul 10.51.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rustaman, Nuryani Y. *penilaian Otentik (Authentic Assesment) dan penerapannya dalam Penddikan SAINS*. http://www.google.com/PENILAIAN_OTENTIK . Diunduh pada tanggal 16 Oktober 2014 pukul 15.48.
- Sahu, Samsurijal. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Materi Cahaya Dan Sifat Sifatnya di Kelas V SD Inpres 2 Balantak*. Jurnal Kreatif Tadulako Online, vol. 4 (12): 126-135.
- Saminanto. 2011. *Ayo praktik PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapriati, Amalia. 2008. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Septiawan, I Gd Krista. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Semester Ganjil di SD Negeri 2 Sudaji, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha jurusan PGSD, vol.2 (1): 1.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiantari, Ni Putu Eka. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus V Mengwi*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha jurusan PGSD, vol.2 (1): 8.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Paedagogia.

- Suryana, Fora Ayuningtyas. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Ipa Terpadu Bunyi Dan Sistem Pendengaran Pada Manusia Di Kelas Viii Smpn 1 Pacet Mojokerto*. Jurnal Pendidikan Sains e-pensa, vol. 01(01): 77-80.
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardhani, Irma Yuniar. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Two Stay Two Stray disertai Media Audio-visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Vol.4 (1):40-55.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Adi. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD dengan Media CD Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas VB SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang*. Diakses melalui <http://lib.unnes.ac.id> pada 17 Juli 2014 pukul 10.50.
- Winataputra, U.S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Lampiran 1

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU

| Kegiatan Guru dalam pembelajaran dengan Model <i>STAD</i> berbantuan Media <i>Audiovisual</i> | Keterampilan Dasar Mengajar Guru | Indikator Keterampilan Guru dalam pembelajaran dengan Model <i>STAD</i> berbantuan Media <i>Audiovisual</i> |
|--|--|---|
| <p>1. Penyampaian tujuan dan motivasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mempersiapkan diri sebelum menyajikan materi dan mengkondisikan siswa. - Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa. (menanya). - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran <p>2. Pembagian kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru membimbing siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri atas 4-5 anak yang heterogen. - Gurumenentukan tempat duduk setiap kelompok. <p>3. Presentasi dari guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan materi (presentai) dengan menggunakan media audiovisual untuk memperjelas pemahaman siswa. (mengamati <p>4. Kegiatan belajar dalam tim</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendampingi diskusi kelompok dan mengarahkan siswa dalam | <p>1. Keterampilan membuka pelajaran.</p> <p>2. Keterampilan bertanya</p> <p>3. Keterampilan menjelaskan</p> <p>4. Keterampilan mengelola kelas</p> <p>5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil</p> <p>6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</p> <p>7. Keterampilan menggunakan variasi</p> <p>8. Keterampilan memberi penguatan</p> <p>9. Keterampilan menutup pelajaran.</p> | <p>1) keterampilan membuka pelajaran berupa mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran dan melakukan apersepsi</p> <p>2) keterampilan mengadakan variasi berupa menggunakan media audiovisual</p> <p>3) keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan berupa mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok serta menentukan tempat duduk kelompok</p> <p>4) keterampilan menjelaskan berupa menyampaikan materi dengan presentasi</p> <p>5) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berupa membimbing siswa dalam diskusi</p> <p>6) keterampilan bertanya berupa memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa</p> <p>7) keterampilan memberi</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>mengerjakan LKS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mendampingi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok sambil menanyakan kesulitan. - Guru membimbing siswa untuk menyajikan hasil diskusi kelompok. <p>5. Kuis (evaluasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesimpulan atau rangkuman materi yang sudah dibahas. - Guru memberikan kuis berupa lembar pertanyaan yang mencakup keseluruhan materi <p>6. Penghargaan prestasi tim</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang mampu memperoleh skor tertinggi di kelas. - Guru menutup pelajaran dengan salam. | | <p>penguatan berupa memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa</p> <p>8) keterampilan menutup pelajaran berupa menutup pelajaran</p> <p>9) keterampilan mengelola kelas berupa mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik.</p> |
|--|--|---|

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA

| Aktivitas Siswa dalam pembelajaran dengan Model <i>STAD</i> berbantuan Media <i>Audiovisual</i> | Aktivitas Siswa | Indikator Aktivitas Siswa dalam pembelajaran dengan Model <i>STAD</i> berbantuan Media <i>Audiovisual</i> |
|---|--|--|
| <p>1. Penyampaian tujuan dan motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran. - Siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru dan melakukan tanya jawab dengan guru mengenai topik yang dibahas. (menanya). - Siswa memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran dari guru. <p>2. Pembagian kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa berkumpul membentuk kelompok yang dinamakan kelompok 4-5 anak secara heterogen. <p>3. Presentasi dari guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru dengan memperhatikan media yang digunakan oleh guru. (mengamati). <p>4. Kegiatan belajar dalam tim.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok mendapatkan LKS dari guru. - Siswa berdiskusi dalam kelompok dan setiap siswa | <p>1. <i>Visual Activities</i>, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, mengamati pekerjaan orang lain.</p> <p>2. <i>Oral Activities</i>, misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi.</p> <p>3. <i>Listening Activities</i>, misalnya: mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, musik, pidato.</p> <p>4. <i>Writing Activities</i>, misalnya: menulis cerita, karangan,</p> | <p>1) <i>emotional activities</i> berupa mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran dan keberanian tampil di depan kelas</p> <p>2) <i>mental activities</i> berupa menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain</p> <p>3) <i>visual</i> dan <i>listening activities</i> berupa memperhatikan tampilan media audiovisual yang disajikan oleh guru</p> <p>4) <i>oral activities</i> berupa tanya</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>harus memahami setiap soal LKS(mengamati, mengolah, mencoba, menalar)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain memberi komentar (menyajikan, mengkomunikasikan) <p>5. Kuis (evaluasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama guru membuat kesimpulan (menyimpulkan) - Siswa mengerjakan kuis sebagai evaluasi (mencoba, menalar). <p>6. Penghargaan prestasi tim</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kelompok siswa yang mendapatkan skor tertinggi diberi penghargaan. - Siswa bersama guru mengakhiri pelajaran. | <p>laporan, angket, menyalin.</p> <p>5. <i>Motor Activities</i>, misalnya: melakukan percobaan, memilih alat, membuat model, bermain, membuat konstruksi.</p> <p>6. <i>Mental Activities</i>, misalnya: menanggapi, mengingat, menganalisis, memecahkan soal, mengambil keputusan.</p> <p>7. <i>Emosional Activities</i>, misalnya: menaruh minat, bosan, gembira, tenang, berani, bersemangat, gugup.</p> | <p>jawab dalam pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok, dan refleksi terhadap hasil pembelajaran</p> <p>5) <i>writing activities</i> berupa mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan mengerjakan soal evaluasi.</p> |
|--|--|---|

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Penerapan Model Kooperatif STAD berbantuan Media *Audiovisual* untuk
Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Siswa Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang

| No | Variabel | Indikator | Sub Indikator | Sumber Data | Alat/ Instrumen |
|----|--|---|---|-------------|--|
| 1. | Keterampilan guru dalam Pembelajaran Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup melalui Model Kooperatif <i>STAD</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i> Sintak: 1) Penyampaian tujuan dan motivasi. 2) Pembagian kelompok. 3) Presentasi dari guru. 4) Kegiatan belajar dalam tim. 5) Kuis (evaluasi). 6) Penghargaan prestasi tim. | 1) keterampilan membuka pelajaran 2) keterampilan mengadakan variasi 3) keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan 4) keterampilan menjelaskan 5) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 6) keterampilan bertanya berupa 7) keterampilan memberi penguatan | mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran melakukan apersepsi menggunakan media audiovisual membagi siswa menjadi beberapa kelompok serta menentukan tempat duduk kelompok menyampaikan materi dengan presentasi membimbing siswa dalam diskusi memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa | Guru | 1. Lembar Observasi 2. Catatan Lapangan 3. Wawancara 4. Dokumentasi |

| | | | | | |
|----|--|-----------------------------------|---|-------|--|
| | | 8) keterampilan menutup pelajaran | menutup pelajaran | | |
| | | 9) keterampilan mengelola kelas | mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | | |
| 2. | Aktivitas siswa dalam Pembelajaran Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Model Kooperatif <i>STAD</i> Bantuan Media <i>Audiovisual</i> Sintak <i>STAD</i> : 1) Penyampaian tujuan dan motivasi. 2) Pembagian kelompok. 3) Presentasi dari guru. 4) Kegiatan belajar dalam tim. 5) Kuis (evaluasi). Penghargaan prestasi tim. | <i>emotional activities</i> | a. mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran b. keberanian tampil di depan kelas | Siswa | 1. lembar observasi 2. catatan lapangan 3. dokumentasi |
| | | <i>mental activities</i> | a. menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru b. menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain | | |
| | | <i>visual activities</i> | a. memperhatikan tampilan media audiovisual yang disajikan oleh guru | | |
| | | <i>oral activities</i> | a. tanya jawab dalam pembelajaran b. melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok c. refleksi terhadap hasil pembelajaran | | |
| | | <i>writing activities</i> | a. mempresentasikan hasil diskusi kelompok b. mengerjakan soal evaluasi. | | |

| | | | | |
|----|---|--|---|---|
| 3. | <p>Hasil Belajar siswa dalam Pembelajaran</p> <p>Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup melalui Model Kooperatif <i>STAD</i> Berbantuan Media <i>Audiovisual</i></p> <p>Sintak <i>STAD</i>:</p> <p>1) Penyampaian tujuan dan motivasi.</p> <p>2) Pembagian kelompok.</p> <p>3) Presentasi dari guru.</p> <p>4) Kegiatan belajar dalam tim.</p> <p>5) Kuis (evaluasi).</p> <p>6) Penghargaan prestasi tim.</p> | <p>Siklus 1</p> <p>Matematika</p> <ol style="list-style-type: none"> Menentukan pecahan setelah mengamati gambar dan melengkapi table (C1) Membedakan pecahan senilai dan tidak senilai setelah melakukan eksplorasi dengan gambar pecahan dan diskusi kelas (C2) <p>IPA</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya setelah mengamati gambar (C1) <p>SBdP</p> <ol style="list-style-type: none"> Menciptakan karya seni kolase menggunakan bahan alam dan barang bekas.(C6) <p style="text-align: center;">Siklus I</p> <p>IPA</p> <p>Siklus 2</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengali informasi dari teks laporan pengamatan tentang hewan (C4) <p>IPA</p> <ol style="list-style-type: none"> Membedakan serangga dan laba-laba (C2) <p>PJOK</p> <ol style="list-style-type: none"> Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari (C3) <p>IPS</p> <p>Menghubungkan suatu akibat dengan tindakan yang dilakukan</p> | <p>Siswa dan data hasil belajar siswa</p> | <ol style="list-style-type: none"> Lembar penilaian matematika. Rubrik penilaian kolase Lembar penilaian sikap |
| | | <p>Siswa dan data hasil belajar siswa</p> | <ol style="list-style-type: none"> Daftar periksa teks deskriptif tentang hewan. Daftar periksa tentang persamaan dan perbedaan serangga dengan laba-laba. Lembar penilaian sikap Lembar penilaian pengetahuan. | |

DESKRIPTOR PENILAIAN KETERAMPILAN GURU

| Indikator | Sub Indikator | Deskriptor |
|--|--|--|
| keterampilan membuka pelajaran | mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Mengecek kehadiran siswa |
| | Melakukan appersepsi | <ol style="list-style-type: none"> 2. Melakukan appersepsi 3. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa 4. Menarik perhatian siswa 5. Menimbulkan motivasi |
| Keterampilan mengadakan variasi | Menggunakan media audiovisual | <ol style="list-style-type: none"> 2. Sesuai dengan materi pembelajaran. 3. Memberikan pengalaman belajar bagi siswa 4. Bisa dilihat dan didengar dengan jelas oleh seluruh siswa. 5. Menarik perhatian siswa |
| Keterampilan membimbing kelompok kecil | Membagi siswa ke dalam kelompok kecil | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi siswa secara heterogen 2. Mampu mengendalikan keadaan saat pembagian kelompok 3. Membagi tempat di kelas sesuai dengan jumlah kelompok 4. Memberikan arahan pada siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagi |
| Keterampilan menjelaskan | Menyampaikan materi dengan presentasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terkait dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan 2. Relevan dengan karakteristik siswa 3. Tampilan media dapat dilihat dan didengar dengan jelas oleh seluruh siswa 4. Penyampaian materi dengan kalimat yang baik dan mudah dipahami siswa |
| Keterampilan membimbing diskusi kelompok | Membimbing siswa dalam berdiskusi kelompok | <ol style="list-style-type: none"> 3. Memantau diskusi tiap kelompok 4. Menjawab pertanyaan siswa 5. Membimbing siswa dalam presentasi 6. Menanggapi hasil presentasi |

| | | |
|---|---|---|
| kecil | | |
| Keterampilan bertanya dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan | Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan sesuai dengan materi diskusi 2. Pertanyaan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa 3. Pertanyaan dapat menarik perhatian siswa 4. Pertanyaan dapat menggali kemampuan analisis siswa |
| Keterampilan memberi penguatan | Memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguatan diberikan dengan hangat dan antusias 2. Penguatan diberikan segera setelah perilaku yang baik ditunjukkan 3. Penguatan tidak menimbulkan respon negatif terhadap jawaban siswa 4. Penguatan yang diberikan bervariasi (verbal dan non-verbal) |
| Keterampilan menutup pelajaran | Menutup pelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 2. Membuat simpulan pembelajaran bersama siswa 3. Melakukan evaluasi 4. Menyampaikan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut 5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya |
| Keterampilan mengelola kelas | Mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola waktu dengan tepat 2. Memberi perhatian kepada siswa 3. Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas 4. Memberikan respon yang baik |

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU PADA
PEMBELAJARAN TEMA PEDULI TERHADAPMAKHLUK HIDUP
MELALUI STAD BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
SIKLUS**

Nama Guru : Nuraini Sofiatin
Satuan Pendidikan : SDN Tawang Mas 01 Semarang
Kelas/ Semester : IVA/ I (Satu)
Hari/ Tanggal :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat 10 sub indikator keterampilan guru yang ada!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indicator pengamatan!
3. Skala penilaian untuk masin-masing descriptor adalah sebagai berikut:
 - Jika deskriptor tidak tampak sama sekali atau tampak 1, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 1.
 - Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 2.
 - Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 3.
 - Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 4.

| Indikator | Sub Indikator | Deskriptor | Skala Penilaian | | | | Skor |
|--|--|--|-----------------|---|---|---|------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| keterampilan membuka pelajaran | mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan ruangan 2. Mempersiapkan sumber belajar 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Mengecek kehadiran siswa | | | | | |
| | Melakukan appersepsi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan appersepsi 2. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa 3. Menarik perhatian siswa 4. Menimbulkan motivasi | | | | | |
| Keterampilan mengadakan variasi | Menggunakan media audiovisual | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan materi pembelajaran. 2. Memberikan pengalaman belajar bagi siswa 3. Bisa dilihat dan didengar dengan jelas oleh seluruh siswa. 4. Menarik perhatian siswa | | | | | |
| Keterampilan membimbing kelompok kecil | Membagi siswa ke dalam kelompok kecil | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membagi siswa secara heterogen 2. Mampu mengendalikan keadaan saat pembagian kelompok 3. Membagi tempat di kelas sesuai dengan jumlah kelompok 4. Memberikan arahan pada siswa untuk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah dibagi | | | | | |
| Keterampilan menjelaskan | Menyampaikan materi dengan presentasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Terkait dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan 2. Relevan dengan karakteristik siswa 3. Tampilan media dapat dilihat dan didengar dengan jelas oleh seluruh siswa 4. Penyampaian materi dengan kalimat yang baik dan mudah dipahami siswa | | | | | |
| Keterampilan membimbing | Membimbing siswa dalam berdiskusi | <ol style="list-style-type: none"> 7. Memantau diskusi tiap kelompok 8. Menjawab pertanyaan siswa 9. Membimbing siswa dalam presentasi | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|--|--|--|--|--|
| g diskusi kelompok kecil | kelompok | 10. Menanggapi hasil presentasi | | | | | |
| Keterampilan bertanya dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan | Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan sesuai dengan materi diskusi 2. Pertanyaan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa 3. Pertanyaan dapat menarik perhatian siswa 4. Pertanyaan dapat menggali kemampuan analisis siswa | | | | | |
| Keterampilan memberi penguatan | Memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penguatan diberikan dengan hangat dan antusias 2. Penguatan diberikan segera setelah perilaku yang baik ditunjukkan 3. Penguatan tidak menimbulkan respon negatif terhadap jawaban siswa 4. Penguatan yang diberikan bervariasi (verbal dan non-verbal) | | | | | |
| Keterampilan menutup pelajaran | Menutup pelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat simpulan pembelajaran bersama siswa 2. Melakukan evaluasi 3. Menyampaikan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut 4. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya | | | | | |
| Keterampilan mengelola kelas | Mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola waktu dengan tepat 2. Memberi perhatian kepada siswa 3. Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas 4. Memberikan respon yang baik | | | | | |

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika 2 deskriptor yang tampak

- d. Skor 1, jika tidak ada deskriptor yang tampak atau 1 deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 101)

Jumlah Skor = Kategori=

Kriteria Penilaian

Skor Minimal (k) : $10 \times 0 = 0$

Skor Maksimal (m) : $10 \times 4 = 40$

Jarak Interval (i) : $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{40 - 0}{4} = 10$

$k + 1 (i) = 0 + 1 (10) = 10$

$k + 2 (i) = 0 + 2 (10) = 20$

$k + 3 (i) = 0 + 3 (10) = 30$

Kriteria Hasil Pengamatan Keterampilan Guru

| Kriteria ketuntasan | Kriteria |
|---------------------|-------------------|
| >30 s/d 40 | Sangat baik |
| >20 s/d 30 | Baik |
| >10 s/d 20 | Tidak Baik |
| 0 s/d 10 | Sangat Tidak Baik |

(Widoyoko, 2013:110)

Semarang, 2014

Marfuah, S.Pd.SD

NIP. 19600506 198206 2 004

DESKRIPTOR PENILAIAN AKTIVITAS SISWA

| Indikator | Sub Indikator | Deskriptor |
|--|---|--|
| <i>emotional activities</i> | mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berada dikelas sebelum pelajaran dimulai 2. Siswa membawa alat tulis 3. Siswa membawa buku sesuai tema 4. Siswa sudah belajar sebelumnya |
| | keberanian tampil di depan kelas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Berani maju ke depan kelas 2. Mengungkapkan pendapat di depan kelas 3. Menjawab pertanyaan di depan kelas 4. Maju ke depan kelas tanpa paksaan |
| <i>mental activities</i> | menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan guru 2. Memahami apa yang dibicarakan guru 3. Menjawab pertanyaan dari guru 4. Berani mengutarakan pendapat |
| | menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan presentasi yang disampaikan kelompok lain 2. Mendiskusikan hasil presentasi kelompok lain dengan satu kelompok 3. Mengajukan pertanyaan 4. Menyampaikan pendapat |
| <i>visual dan listening activities</i> | memperhatikan tampilan media audiovisual yang disajikan oleh guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan media 2. Mampu mengaitkan media dengan materi pembelajaran 3. Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan media 4. Bertanya kepada guru |
| <i>oral activities</i> | tanya jawab dalam pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan sesuai dengan materi 2. Menyampaikan pertanyaan menggunakan bahasa yang baik dan benar 3. Pertanyaan diawali dengan acuan 4. Mengacungkan jari sebelum bertanya |
| | melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak bermain sendiri 2. Bekerja sama dalam kelompok 3. Mengungkapkan pendapat dalam kelompok |

| | | |
|---------------------------|---|--|
| | | 4. Mengerjakan tugas kelompok |
| | refleksi terhadap hasil pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru 2. Mencatat materi 3. Menanyakan kesulitan kepada guru 4. Menggunakan kalimat yang baik dan benar |
| <i>writing activities</i> | mempresentasikan hasil diskusi kelompok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan dalam mempresentasikan hasil diskusi 2. Mempresentasikan hasil diskusi dengan baik 3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain 4. Menanggapi pertanyaan dari guru |
| | mengerjakan soal evaluasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai petunjuk 2. Mengerjakan sendiri 3. Mengumpulkan tugas tepat waktu 4. Mengerjakan tugas dengan benar |

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN TEMA PEDULI TERHADAP MAKHLUK
HIDUP MELALUI STAD BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL
SIKLUS

Satuan Pendidikan : SDN Tawang Mas 01 Semarang

Kelas/ Semester : IVA/ I (Satu)

Hari/ Tanggal :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat 10 sub indikator aktivitas siswa yang ada!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skala penilaian untuk masing-masing descriptor adalah sebagai berikut:
 - Jika deskriptor tidak tampak sama sekali atau tampak 1, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 1.
 - Jika deskriptor tampak 2, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 2.
 - Jika deskriptor tampak 3, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 3.
 - Jika deskriptor tampak 4, maka beri tanda check (√) pada skala penilaian 4.

| Indikator | Sub Indikator | Deskriptor | Skala Penilaian | | | | Skor |
|-----------------------------|---|--|-----------------|---|---|---|------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| <i>emotional activities</i> | mempersiapkan diri dalam menerima pelajaran | 1. Siswa berada dikelas sebelum pelajaran dimulai 2. Siswa membawa alat tulis 3. Siswa membawa buku sesuai tema 4. Siswa sudah belajar sebelumnya | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|
| | keberanian tampil di depan kelas | <ol style="list-style-type: none"> 1. Berani maju ke depan kelas 2. Mengungkapkan pendapat di depan kelas 3. Menjawab pertanyaan di depan kelas 4. Maju ke depan kelas tanpa paksaan | | | | | |
| <i>mental activities</i> | menanggapi apersepsi yang disampaikan oleh guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan guru 2. Memahami apa yang dibicarakan guru 3. Menjawab pertanyaan dari guru 4. Berani mengutarakan pendapat | | | | | |
| | menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan presentasi yang disampaikan kelompok lain 2. Mendiskusikan hasil presentasi kelompok lain dengan satu kelompok 3. Mengajukan pertanyaan 4. Menyampaikan pendapat | | | | | |
| <i>visual dan listening activities</i> | memperhatikan tampilan media audiovisual yang disajikan oleh guru | <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan media 2. Mampu mengaitkan media dengan materi pembelajaran 3. Menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan media 4. Bertanya kepada guru | | | | | |
| <i>oral activities</i> | tanya jawab dalam pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan sesuai dengan materi 2. Menyampaikan pertanyaan menggunakan bahasa yang baik dan benar 3. Pertanyaan diawali dengan acuan 4. Mengacungkan jari sebelum bertanya | | | | | |
| | melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak bermain sendiri 2. Bekerja sama dalam kelompok 3. Mengungkapkan pendapat dalam kelompok 4. Mengerjakan tugas kelompok | | | | | |
| | refleksi terhadap hasil | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan hasil pembelajaran bersama guru | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------------|---|--|--|--|--|--|--|
| | pembelajaran | <ol style="list-style-type: none"> 2. Mencatat materi 3. Menanyakan kesulitan kepada guru 4. Menggunakan kalimat yang baik dan benar | | | | | |
| <i>writing activities</i> | mempresentasikan hasil diskusi kelompok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan dalam mempresentasikan hasil diskusi 2. Mempresentasikan hasil diskusi dengan baik 3. Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain 4. Menanggapi pertanyaan dari guru | | | | | |
| | mengerjakan soal evaluasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai petunjuk 2. Mengerjakan sendiri 3. Mengumpulkan tugas tepat waktu 4. Mengerjakan tugas dengan benar | | | | | |

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika tidak ada deskriptor yang tampak atau 1 deskriptor yang tampak

(Rusman, 2012: 101)

Jumlah Skor = Kategori=

Kriteria Penilaian

Skor Minimal (k) : $10 \times 0 = 0$

Skor Maksimal (m) : $10 \times 4 = 40$

Jarak Interval (i) : $\frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{40 - 0}{4} = 10$

$$k + 1 (i) = 0 + 1 (10) = 10$$

$$k + 2 (i) = 0 + 2 (10) = 20$$

$$k + 3 (i) = 0 + 3 (10) = 30$$

Kriteria Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

| Kriteria ketuntasan | Kriteria |
|---------------------|-------------------|
| >30 s/d 40 | Sangat baik |
| >20 s/d 30 | Baik |
| >10 s/d 20 | Tidak Baik |
| 0 s/d 10 | Sangat Tidak Baik |

(Widoyoko, 2013:110)

Semarang, 2014

Observer

Lampiran 2

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN Tawang Mas 01 Semarang

Kelas/Semester : IVA/ 1 (Satu)

Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema : 1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

Pembelajaran : ke-1

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] 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. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Matematika

Kompetensi Dasar

- 2.1 Menunjukkan perilaku patuh, tertib dan mengikuti prosedur dalam melakukan operasi hitung campuran
- 3.1. Mengenal konsep pecahan senilai dan melakukan operasi hitung pecahan menggunakan benda kongkret/gambar
- 3.13. Memahami pecahan senilai dan operasi hitung pecahan menggunakan benda kongkret/gambar
- 4.13. Mengurai sebuah pecahan menjadi sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah pecahan lainnya dengan berbagi kemungkinan jawaban

Indikator

1. Menentukan pecahan setelah mengamati video dan melengkapi tabel
2. Membedakan pecahan senilai dan tidak senilai setelah melakukan eksplorasi dengan gambar pecahan dan diskusi kelas

IPA

Kompetensi Dasar

- 1.1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran tuhan yang menciptakannya serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.

2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu;obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi

3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya

4.1. Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya

Indikator

1. Menjelaskan bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya setelah mengamati media audiovisual
2. Mengemukakan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya.

SBdP

Kompetensi Dasar

- 1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan
- 2.2 Menunjukkan rasa ingin tahu dalam mengamati alam di lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide dalam berkarya seni
- 3.2. Mengenal gambar alam benda, dan kolase
- 4.2. Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

Indikator

1. Menciptakan karya seni kolase menggunakan bahan alam dan barang bekas.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati video dan melengkapi tabel, siswa mampu menentukan nilai pecahan dengan benar.
2. Setelah melakukan eksplorasi dengan diskusi kelas, siswa mampu menentukan pecahan yang senilai dengan pecahan yang ditentukan.
3. Setelah mengamati video, siswa mampu menjelaskan bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya dengan benar.
4. Dengan menggunakan bahan alam dan barang bekas, siswa mampu membuat karya seni kolase dengan teknik yang benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Nilai pecahan.
2. Pecahan Senilai.
3. Bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya
4. Seni Kolase

E. METODE, MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Tanya Jawab, Ceramah, Diskusi.

Model : Kooperatif STAD

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Langkah/ Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <p>Penyampaian tujuan dan motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kemudian guru menunjuk salah seorang siswa untuk memimpin berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru melakukan apersepsi. Contoh : Siapa diantara kalian yang memelihara hewan di rumah? Hewan apa saja yang kalian pelihara? 4. Guru menginformasikan tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. | 15 Menit |
| Inti | <p>Pembagian kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok. <p>Presentasi dari guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru menayangkan video 7. Siswa mengamati video yang ditayangkan guru tentang hewan yang ada di sekitar lingkungan rumah. (mengamati) 8. Setelah mengamati video, siswa kemudian mendengarkan penjelasan guru, menjawab pertanyaan. (mengamati, menalar) <p>Kegiatan belajar dalam tim</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Siswa mengerjakan LKS dalam kelompok. (menalar, mencoba) 10. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok. (mengkomunikasikan) 11. Siswa dipandu menjawab pertanyaan yang terdapat di buku siswa untuk memahami konsep pecahan, khususnya pecahan yang merupakan bagian dari sekelompok benda. (menalar) 12. Setelah memahami pecahan yang merupakan bagian dari suatu kelompok benda, siswa diajak bereksplorasi dengan pecahan yang merupakan bagian dari suatu benda utuh. (mencoba, menalar) 13. Siswa memperkirakan pecahan sederhana dengan | 60 enit |

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <p>cara menggambar di gambar pohon yang terdapat pada buku siswa. Kemudian, siswa diminta menceritakan. (mencoba, menalar)</p> <p>14. Guru memandu siswa memahami pecahan sebagai bagian benda utuh melalui eksplorasi dengan media diagram pecahan. (menalar)</p> | |
| | <p>15. Siswa mengamati bagian tubuh merpati yang terdapat di buku siswa dan melengkapi tabel yang telah disediakan. Kegiatan ini merupakan pengenalan awal untuk bagian-bagian tubuh hewan dan diharapkan dapat membantu siswa dalam melaksanakan observasi tentang hewan lain yang ada di lingkungan rumah. (mengamati, menanya, menalar)</p> <p>Presentasi dari guru</p> <p>16. Setelah mengetahui bagian-bagian tubuh merpati, guru menayangkan video dan menjelaskan materi tentang bagian-bagian tubuh hewan yang lain (kucing, sapi, ikan, serangga). (mengamati)</p> <p>Kegiatan belajar dalam tim</p> <p>17. Siswa secara berkelompok berdiskusi mengerjakan LKS yang dibagikan guru. (menalar, mengkomunikasikan)</p> <p>18. Setelah selesai berdiskusi, siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok di dalam kelas. (mengkomunikasikan)</p> <p>19. Kelompok lain memberikan tanggapan atas hasil diskusi kelompok presentasi. (mengkomunikasikan)</p> | 70 enit |
| | <p>20. Siswa membuka halaman 4 di buku siswa. Siswa menempel kertas atau bahan lain untuk mengenalkan seni rupa kolase membentuk desain atau rancangan tertentu. (mencoba)</p> <p>21. Guru mendemonstrasikan teknik menempel yang baik diikuti oleh siswa dan mengingatkan siswa untuk bekerja dengan rapi. (mengamati, mencoba)</p> | 30 Menit |
| Penutup | Kuis/ Evaluasi | 35 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>22. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>23. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>24. Guru memberikan kuis individual untuk menambah skor kelompok masing-masing. Dalam kuis siswa mengerjakan sendiri-sendiri.</p> <p>Penghargaan prestasi tim</p> <p>25. Guru menghitung skor kelompok</p> <p>26. Kelompok yang mendapat skor tertinggi mendapat penghargaan dari guru.</p> <p>27. Guru memberikan tugas rumah</p> <p>28. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing</p> | |
|--|--|--|

H. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan Alat

- a. Video hewan di lingkungan rumah
- b. Diagram pecahan
- c. Gambar burung merpati
- d. Video morfologi kucing, sapi, ikan, dan serangga
- e. Daun kering, bulu ayam, dan bulu burung.
- f. Laptop + LCD

2. Sumber

- a. Afriki dkk. 2013. *Buku Guru Tema 3 "Peduli terhadap Makhluk Hidup"*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

- b. Afiriki dkk. 2013. *Buku Siswa Tema 3“Peduli terhadap Makhluk Hidup”*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- c. Internet

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- 1) Penilaian Sikap
 - Teliti
 - Kreatif
 - Rasa ingin tahu
- 2) Penilaian Keterampilan
 - Bagian-bagian tubuh hewan
 - Membuat karya kolase
- 3) Penilaian Pengetahuan
 - Pecahan senilai
 - Bagian tubuh hewan

2. Bentuk Instrumen Penilaian (terlampir)

Semarang, 2014

Kolaborator



Marfuah, S.Pd.SD

NIP. 19600506 198206 2 004

Peneliti



Nuraini Sofiatin

NIM.1401410371

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang



Triani Ambarwati, S.Pd.

NIP. 19640925 198304 2 002

Lampiran

RPP siklus I

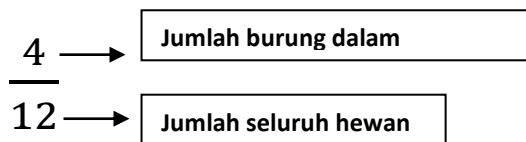
Materi Ajar

A. Pecahan

Pecahan dapat digunakan untuk menyebutkan bagian dari suatu sekelompok benda.

Contoh:

1. Ada 12 hewan dalam suatu kelompok.
2. Sebanyak 4 dari hewan tersebut adalah burung.



Pertanyaan : Berapa bagian burung terhadap seluruh hewan?

Jawaban : $\frac{4}{12}$ dari hewan dalam kelompok adalah burung.

Pecahan senilai adalah pecahan-pecahan yang mempunyai nilai sama meskipun dituliskan dalam bentuk pecahan yang berbeda.

B. Bagian-Bagian Tubuh Hewan

Kalian pasti sering melihat hewan-hewan yang ada di sekitar kalian. Hewan-hewan tersebut diantaranya adalah kucing, ayam dan sapi. Hewan-hewan itu memiliki bagian-bagian tubuh. Pernahkah kalian memperhatikan bagian-bagian tubuhnya? Apakah kegunaan setiap bagian tubuh hewan tersebut?

a. Bagian-Bagian Utama Tubuh Kucing



Tubuh kucing terdiri atas kepala, tubuh, kaki dan ekor. Seluruh tubuh kucing diselubungi rambut tebal. Kucing berkaki empat, digunakan untuk berjalan, berlari atau melompat. Kucing memiliki kuku yang tajam. Kuku kucing yang tajam berguna untuk menerkam mangsa. Kuku kucing juga digunakan untuk memanjat pohon.

Penglihatan kucing sangat tajam. Dengan penglihatannya yang tajam, kucing mengintai mangsanya. Kucing mempunyai gigi yang runcing. Gigi yang runcing disebut **gigi taring** yang gunanya untuk merobek-robek makanan. Di atas mulutnya ada rambut panjang dan kaku disebut **kumis**. Ekor kucing ada yang panjang dan ada yang pendek. Ekor kucing berguna **untuk keseimbangan** ketika berlari.

b. Bagian-Bagian Utama Tubuh Burung



Ayam, bebek dan merpati adalah hewan yang dikelompokkan ke dalam bangsa burung. Bagian utama tubuh burung terdiri atas kepala, badan, sayap dan kaki. Pada bagian kepala bangsa burung terdapat mata, lubang hidung, lubang telinga dan paruh. Diatas kepala ayam terdapat **jengger**. Paruh gunanya untuk mematuk makanan. Bentuk paruh berbeda-beda tergantung dari makanannya. Burung yang makan biji-bijian misalnya merpati dan pipit. Burung yang makan daging misalnya elang, rajawali dan

burung hantu. Tubuh bangsa burung diselimuti bulu. **Bulu** tersebut tidak mudah basah. Bulu itu membuat bangsa burung merasa hangat.

Sayap burung berguna untuk terbang. Tidak semua burung dapat terbang. Burung yang tidak dapat terbang adalah pinguin, kasuari dan burung onta. Pinguin, kasuari dan burung onta bergerak menggunakan kakinya.

Kaki burung berguna untuk hinggap dan berjalan. Bentuk kaki burung berbeda-beda. Kaki burung bangau panjang. Burung bangau biasa mencari makan di tempat berair. Bebek memiliki **kaki berselaput**. Selaput itu berada diantara jari kakinya. Selaput kaki berguna untuk berenang dan berjalan di tempat berlumpur.

c. **Bagian-Bagian Utama Tubuh Sapi**



Sapi mempunyai bagian tubuh khusus yaitu rambut, puting susu dan tanduk. Rambut sapi menyelimuti tubuh. Puting susu sapi betina berguna untuk menyusui anaknya. Sapi memiliki **tanduk** yang keras, yang berguna untuk melindungi dari musuh. Suara sapi adalah melenguh. Sapi menghasilkan susu dan daging. Selain itu ada juga sapi yang diambil tenaganya. Kotoran sapi dapat dimanfaatkan untuk pupuk dan juga sebagai bahan untuk membuat **biogas**.

d. Bagian-Bagian Utama Tubuh Ikan



Ikan adalah hewan yang hidupnya di air. Ikan tidak memiliki kaki. Ikan memiliki sirip, sisik dan ekor. Sirip digunakan untuk berenang. Sisik digunakan untuk melindungi tubuhnya. Ekor digunakan untuk berbelok arah saat berenang. Ikan bernafas dengan insang.

e. Bagian-Bagian Utama Tubuh Serangga



Hewan yang termasuk bangsa serangga adalah belalang, kupu-kupu, lalat dan lebah. Semua serangga berkaki **enam**. Ada serangga yang memiliki sayap. **Sayap** gunanya untuk terbang. Ada juga serangga yang tidak memiliki sayap misalnya semut. Di kepalanya terdapat sungut yang disebut antena. **Antena** berguna untuk alat peraga. Kupu-kupu dan lebah makanannya nektar. Nektar diperoleh dari bunga. **Nektar** adalah cairan manis untuk membuat madu.

C. KOLASE

Kolase (collage) adalah sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material lain untuk

membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu. (Kamus modern Art, A Collins – Larousse Concise Encyclopedia)

Semua kegiatan adalah merupakan ‘perakitan’ beraneka bahan dasar menjadi sebuah karya seni. Misalnya, merakit dan merekatkan kertas, kayu, metal, barang-barang bekas, bahkan sampah ke dalam media hiasan dinding. Begitu pula, semua media lukisan yang ditambahi dan ditemeli asesoris berbagai bentuk benda sesuai aslinya.

Kolase dan seni rupa

Kendati seni kolase berlawanan sifatnya dengan seni lukis, pahat, atau cetak dan seni kriya lainnya, yakni berupa karya yang dihasilkan tidak lagi memperlihatkan bentuk asal material yang dipakai seni lukis, misalnya, dari kanvas putih menjadi lukisan yang berwarna-warni.

Dalam seni kolase, bentuk asli dari material yang digunakan harus tetap terlihat, jadi kalau menggunakan kerang-kerangan atau potongan-potongan foto, benda bekas, material tersebut harus masih dapat dikenali bentuk aslinya walau sudah dirakit menjadi satu kesatuan. Karya kolase digemari oleh pelukis Pablo Picasso, Georges Braque, Max Ernst, dan Henri Matisse.

Kolase baik untuk anak-anak

Seni kolase diperkenalkan kepada anak-anak sekolah TK dan SD melalui aktivitas menghias hiasan dinding dengan biji-bijian atau potongan perca. Kolase kaya akan unsur pendidikan komplet bagi perkembangan otak anak, di antaranya bermain dan berkreasi, belajar mengenal bentuk geometris dan warna, melatih kemampuan motorik halus, dan lain-lain.

Selain itu, manfaat kolase dapat dirasakan sekali untuk:

- a. membantu kemampuan berbahasa dengan jalan anak bisa menjelaskan makna dibalik hasil karyanya kepada guru/orang tua.
- b. melatih kepekaan estetis
- c. berempati pada barang-barang yang sudah tidak dipakai lagi.

Manfaat kolase dan kebersihan lingkungan






Imajinasi anak bisa saja dalam wujud material yang akan digunakan, kalau diarahkan bahannya dapat berasal dari bahan-bahan bekas atau sampah (yang sudah dibersihkan) sehingga kebersihan lingkungan rumah tetap terjaga.

Nama :

1.
 2.
 3.
 4.
 5.

Lembar Kerja 1

1. Apa yang kamu amati dari video tadi? Edo mengajak kamu untuk mendata hewan yang ada di taman. Tulislah hasilnya pada tabel di bawah ini!

| No | Nama hewan/serangga | Jumlah |
|----------------------|---|--------|
| 1 | Burung  | |
| 2 | Kupu-kupu  | |
| 3 | Kucing  | |
| 4 | Laba-laba  | |
| 5 | Ayam  | |
| Jumlah seluruh hewan | | |

- Berapakah jumlah seluruh hewan?

- Berapakah jumlah kucing?

- Nyatakan dalam bentuk pecahan!

➤ Jumlah kucing terhadap jumlah seluruh hewan.

➤ Jumlah ayam terhadap jumlah seluruh hewan.

➤ Jumlah kupu-kupu terhadap jumlah seluruh hewan.

Nama :

1.

4.





2.

5.

3.

Lembar Kerja II

1. Tuliskan bagian-bagian tubuh burung merpati yang sudah kalian amati beserta fungsinya pada tabel berikut!

| No | Bagian tubuh | Fungsi |
|----|--|--------|
| 1 |  | |
| 2 |  | |
| 3 |  | |
| 4 |  | |

Seni Kolase

Nama:

Bacalah petunjuk kerja di bawah ini dan laksanakan!

1. Siapkan kertas Koran, kertas lipat warna-warni, funting dan lem!
2. Gunting kertas-kertas tersebut kecil-kecil sebarang bentuk, kemudian tempelkan menggunakan lem pada gambar di bawah ini!
3. Selamat bekerja!



LAMPIRAN 4**Kisi-Kisi**

| No. | Muatan Pelajaran/ KD | Indikator | Ranah/ Nomor Soal | | | Psikomotorik | Afektif |
|-----|--|--|----------------------|--------------------|----------------------------------|--|--|
| | | | Kognitif | No. Soal | Bentuk Soal | | |
| 1. | IPA 3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya | 3.1.1. Menjelaskan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya. 3.1.2. Mengemukakan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan fungsinya. | C1 | 1,2,3, 4 | Pilihan Ganda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |
| 2. | Matematika 3.1. Mengenal konsep pecahan senilai dan melakukan operasi hitung pecahan menggunakan | 3.1.1. Menjelaskan konsep dasar pecahan yang merupakan bagian dari sekelompok benda. 3.1.2. Menjelaskan konsep dari pecahan senilai. 3.13.1. Menentukan pecahan yang senilai dengan pecahan yang ditentukan. | C2 C2 C3 C3 | 5 6,7 9 8 | Pilda Pilda Pilda Pilda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |

| | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|
| | <p>benda kongkret /gambar.</p> <p>3.13. Memahami pecahan senilai dan operasi hitung pecahan menggunakan benda kongkret /gambar.</p> <p>4.13. Mengurangi sebuah pecahan menjadi sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah pecahan lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban.</p> | <p>3.13.2. Menggambarkan perbandingan pecahan senilai melalui bagan pecahan.</p> <p>4.13.1. Menyimpulkan bahwa suatu pecahan senilai merupakan hasil penjumlahan dari 2 pecahan.</p> | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | |
|----|--|---|--------------|----------------------------|--------------------|---|--|
| 3. | SBdP 3.2. Mengenal gambar alam benda, dan kolase. 4.1. Membuat karya seni kolase menggunakan bahan alam dan barang bekas. | 3.2.1. Menjelaskan definisi dari seni kolase sebagai bagian dari seni rupa. 3.2.2. Mengemukakan manfaat dari seni kolase bagi diri sendiri dan lingkungan. 4.1.1. Menuliskan bahan-bahan alam dan barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat gambar seni kolase. 4.1.2. Membuat karya seni kolase dengan memanfaatkan media daun kering dan bahan alam lainnya. | C2 C3 | 11,12 13,14 , 15 | Pilda Pilda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |
|----|--|---|--------------|----------------------------|--------------------|---|--|

PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN**• Soal**

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf A,B,C atau D yang kalian anggap paling tepat!

1. Fungsi dari paruh pada burung adalah untuk... .

- A. membantu saat terbang
- B. melindungi diri
- C. membantu proses makan
- D. menarik lawan jenis

2. Perhatikan gambar itik berikut!



Fungsi utama dari bentuk tubuh yang hewan yang ditunjukkan oleh huruf x adalah untuk... .

- A. membantu saat berjalan di tempat berair
- B. mencari makan
- C. terbang
- D. mengusir pemangsa

3. Bentuk luar tubuh kalajengking yang berfungsi untuk menghalau musuh/pemangsa adalah... .
- A. taring
 - B. ekor
 - C. kaki
 - D. paruh
4. Hewan gajah memiliki bentuk belalai panjang yang berfungsi untuk... .
- A. berjalan
 - B. bernafas
 - C. berenang
 - D. mengambil sesuatu
5. Ani mempunyai ayam sebanyak 10 ekor dalam satu kandang. Suatu ketika dia menjual ayamnya sebanyak 4 ekor. Jumlah ayam yang dijual Ani terhadap jumlah ayam seluruhnya jika dinyatakan dalam pecahan menjadi... .
- A. $\frac{4}{4}$
 - B. $\frac{6}{4}$
 - C. $\frac{4}{10}$
 - D. $\frac{6}{10}$
6. $\frac{1}{2} = \frac{2}{4} = \frac{3}{6}$

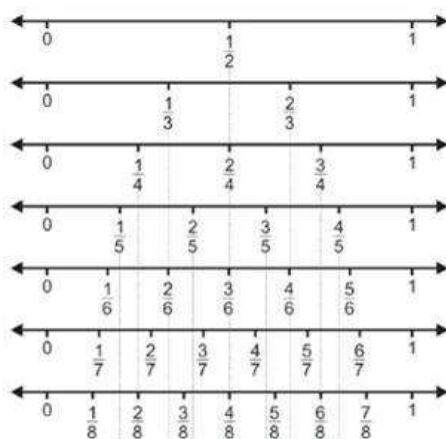
Ketiga pecahan di atas memiliki nilai yang sama, oleh karena itu pecahan di atas disebut dengan pecahan... .

- A. sederajat
- B. sepankat
- C. seiring
- D. senilai

7. Di bawah ini yang termasuk pecahan senilai adalah... .

- A. $\frac{4}{10}$ dan $\frac{2}{6}$
- B. $\frac{4}{8}$ dan $\frac{1}{4}$
- C. $\frac{1}{5}$ dan $\frac{3}{15}$
- D. $\frac{1}{2}$ dan $\frac{4}{5}$

8. Perhatikan bagan berikut ini!



Dari bagan di atas, pecahan yang senilai dengan $\frac{3}{4}$ adalah... .

- A. $\frac{2}{4}$
- B. $\frac{4}{5}$
- C. $\frac{6}{8}$
- D. $\frac{5}{8}$

9. Pecahan yang senilai dengan pecahan $\frac{2}{10}$ adalah... .

A. $\frac{4}{15}$

B. $\frac{3}{20}$

C. $\frac{3}{30}$

D. $\frac{4}{20}$

10. Perhatikan contoh berikut! $\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{2}{4}$

Contoh di atas membuktikan bahwa suatu pecahan merupakan... .

A. hasil pengurangan dari 2 pecahan

B. hasil penjumlahan dari 2 pecahan

C. hasil perkalian dari 2 pecahan

D. hasil pembagian dari 2 pecahan

11. Sebuah cabang dari seni rupa yang meliputi kegiatan menempel potongan-potongan kertas atau material lain untuk membentuk sebuah desain atau rancangan tertentu disebut... .

A. seni lukis

B. seni tempel

C. seni etalase

D. seni kolase

12. Kegiatan inti dalam membuat seni kolase adalah

A. menempel

B. melukis

C. menggunting

D. mewarnai

13. Berikut ini adalah salah satu manfaat dari seni kolase untuk anak, *kecuali*... .
- A. melatih anak bermain dan berkreasi
 - B. melatih anak mengenal bentuk geometris dan warna
 - C. melatih anak mengenal kanvas
 - D. melatih kemampuan motorik halus anak
14. Salah satu manfaat seni kolase terhadap lingkungan sekitar adalah... .
- A. membuat lingkungan sekitar kotor
 - B. memanfaatkan apa saja yang ada di sekitar
 - C. membuat lingkungan sekitar menjadi kumuh
 - D. membuat lingkungan sekitar menjadi bersih
15. Bahan alami yang dapat digunakan untuk membuat seni kolase yang banyak terdapat di lingkungan sekitar adalah... .
- A. dedaunan
 - B. kertas
 - C. keramik
 - D. Batu

Kunci jawaban**A. Pilihan ganda.**

1. C 2. A 3. B 4. D 5. C 6. D 7. C 8. C 9. D 10. B
11. D 12. A 13. C 14. D 15. A

Penskoran

Setiap soal memiliki bobot skor 1 (bobot skor setiap soal sama).

Nilai

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

| | | | | | | | | | | |
|--|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 22. | KMA | | | | | | | | | |
| 23. | KDY | | | | | | | | | |
| 24. | MAV | | | | | | | | | |
| 25. | MFAJ | | | | | | | | | |
| 26. | MNNH | | | | | | | | | |
| 27. | MSP | | | | | | | | | |
| 28. | MIFR | | | | | | | | | |
| 29. | MUJ | | | | | | | | | |
| 30. | MFKS | | | | | | | | | |
| 31. | RF | | | | | | | | | |
| 32. | RS | | | | | | | | | |
| 33. | REP | | | | | | | | | |
| 34. | SENH | | | | | | | | | |
| 35. | WNS | | | | | | | | | |
| 36. | DFNM | | | | | | | | | |
| 37. | Dvs | | | | | | | | | |
| 38. | AC | | | | | | | | | |
| 39. | KWM | | | | | | | | | |
| <p>Keterangan: BT : belum terlihat T : terlihat M : menonjol Berilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.</p> | | | | | | | | | | |

LEMBAR PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN

- **Instrumen Penilaian**

Rubrik pengamatan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran :

| No. | Aspek yang diamati (Kriteria) | Sangat Baik | Baik | Cukup | kurang |
|-----|---|--|--|--|---|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Menjelaskan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan | Dapat menjelaskan gambar berbagai bentuk luar tubuh hewan dengan memenuhi kriteria: runtut sesuai, dan benar | Dapat menjelaskan gambar berbagai bentuk luar tubuh hewan dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menjelaskan gambar berbagai bentuk luar tubuh hewan dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menjelaskan gambar berbagai bentuk luar tubuh hewan |
| 2. | Menuliskan fungsi berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan | Dapat menuliskan fungsi berbagai bentuk luar tubuh hewan dengan kalimat yang jelas, baik, dan isinya tepat | Dapat menuliskan fungsi berbagai bentuk luar tubuh hewan dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menuliskan fungsi berbagai bentuk luar tubuh hewan dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menuliskan fungsi berbagai bentuk luar tubuh hewan |
| 3. | Menyimpulkan bahwa suatu pecahan senilai merupakan hasil penjumlahan dari 2 pecahan | Dapat menyimpulkan bahwa suatu pecahan senilai merupakan hasil penjumlahan dari 2 pecahan dengan kalimat yang baik, jelas, dan benar | Dapat menyimpulkan bahwa suatu pecahan senilai merupakan hasil penjumlahan dari 2 pecahan dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menyimpulkan bahwa suatu pecahan senilai merupakan hasil penjumlahan dari 2 pecahan dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menyimpulkan bahwa suatu pecahan senilai merupakan hasil penjumlahan dari 2 pecahan |
| 4. | Menuliskan bahan-bahan alam dan | Dapat menuliskan bahan-bahan | Dapat menuliskan bahan-bahan | Dapat menuliskan bahan-bahan | Belum dapat menuliskan bahan-bahan |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|---|
| | barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat gambar seni kolase | alam dan barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat gambar seni kolase minimal 5, dengan kalimat yang baik, dan jelas | alam dan barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat gambar seni kolase dengan memenuhi 2 kriteria | alam dan barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat gambar seni kolase dengan memenuhi 1 kriteria | alam dan barang bekas yang dapat digunakan untuk membuat gambar seni kolase |
| 5. | Membuat karya seni kolase dengan memanfaatkan media kertas koran bekas dan kertas lipat | Dapat membuat karya seni kolase dengan memanfaatkan media kertas koran bekas dan kertas lipat dengan kriteria hasilnya rapi, menarik, dan pemilihan warnanya tepat | Dapat membuat karya seni kolase dengan memanfaatkan media kertas koran bekas dan kertas lipat dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat membuat karya seni kolase dengan memanfaatkan media kertas koran bekas dan kertas lipat dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat membuat karya seni kolase dengan memanfaatkan media kertas koran bekas dan kertas lipat |

- **Penskoran**

Nilai yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

Keterangan:

Jumlah skor yang diperoleh siswa adalah jumlah skor yang diperoleh siswa dari semua kriteria.

Skor ideal adalah perkalian dari banyaknya kriteria dengan skor tertinggi.

SINTAKS MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Dengan mengadaptasi pendapat Rusman (2013: 215), langkah-langkah pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup melalui *Student teams achievement divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang, antara lain:

1. **Penyampaian tujuan dan motivasi.** Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan menayangkan media audiovisual, guru memotivasi siswa agar belajar dengan aktif dan kreatif. Siswa memperhatikan dan menyimak media audiovisual yang ditayangkan guru. Tanya jawab mengenai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan keterampilan dan kemampuan yang harus diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.
2. **Pembagian kelompok.** Guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen.
3. **Presentasi dari guru.** Guru menyampaikan materi pelajaran dengan dibantu oleh media.
4. **Kegiatan belajar dalam tim.** Siswa belajar dalam kelompok, guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok. Selama tim bekerja, guru mengamati, membimbing, mendorong, dan memberikan bantuan bila diperlukan.
5. **Kuis (evaluasi).** Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis individual dan melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja kelompok.
6. **Penghargaan prestasi tim.** Setelah pelaksanaan kuis, guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan prestasi masing –masing.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Tawang Mas 01 Semarang

Kelas/Semester : IVA/ 1 (Satu)

Tema : 3. Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema : 1. Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

Pembelajaran : ke-2

Alokasi Waktu : 1 x pembelajaran (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] 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. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:

- 1.2. Mengakui dan mensyukuri anugerah Tuhan yang Maha Esa atas keberadaan lingkungan dan sumber daya alam, alat teknologi modern dan tradisional, perkembangan teknologi, sosial, serta permasalahan sosial.
- 2.4. Memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan sumber daya alam melalui pemanfaatan bahasa Indonesia.
- 3.1. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator

- 3.1.1. Menjelaskan isi dari teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar.
- 3.1.2. Mengidentifikasi isi teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar.
- 4.1.1. Menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai mengenai ciri-ciri hewan di sekitar.

2. IPA

Kompetensi Dasar:

- 1.1. Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamalan ajaran agama yang dianutnya.
- 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi.
- 3.1. Menjelaskan bentuk luar tubuh hewan dan tumbuhan dan fungsinya
- 4.1. Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator:

- 3.1.1. Mengidentifikasi bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga.
- 3.1.2. Membedakan bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga.
- 4.1.1. Menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga.

3. IPS

Kompetensi Dasar:

- 1.3. Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya.
- 2.3. Menunjukkan perilaku santun, toleran, dan peduli dalam melakukan

interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.

- 3.5. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- 4.5. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Indikator

- 3.1.1. Mengidentifikasi perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan.
- 3.1.2. Menyebutkan minimal 3 contoh perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan.
- 4.5.1. Menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan.
- 4.5.2. Menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan.

4. PJOK

Kompetensi Dasar:

- 1.1. Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai.
- 2.1. Menunjukkan disiplin, kerja sama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, sportif dan tanggungjawab, menghargai perbedaan.
- 3.2. Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.
- 4.1. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan

dan atau tradisional.

Indikator:

- 3.2.1. Mengidentifikasi manfaat dari permainan Burung Pelatuk dan Serangga bagi pertumbuhan.
- 3.2.2. Mengemukakan manfaat dari permainan Burung Pelatuk dan Serangga bagi pertumbuhan.
- 4.1.2. Mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan berdiskusi dan menjawab pertanyaan, siswa mampu menggali informasi dari teks laporan pengamatan tentang hewan dengan baik.
2. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu membedakan serangga dan laba-laba dengan benar.
3. Dengan permainan, siswa mampu mempraktikkan gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan dan lari dengan teknik yang benar.
4. Setelah mengamati tayangan media audiovisual dan diskusi, siswa mampu menghubungkan suatu akibat dengan tindakan yang dilakukan manusia dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menulis laporan hasil pengamatan (buku siswa halaman 10)
2. Membandingkan bentuk luar tubuh serangga (buku siswa halaman 11-12)
3. Bermain Burung Pelatuk dan Serangga (buku siswa halaman 12-13)
4. Kasih sayang terhadap hewan (buku siswa halaman 13-14)

E. METODE, MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Tanya Jawab, Ceramah, Diskusi.

Model : Kooperatif STAD

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Langkah/ Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <p style="text-align: center;">Penyampaian tujuan dan motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam kemudian guru menunjuk salah seorang siswa untuk memimpin berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kehadiran siswa. 3. Guru menginformasikan tema, subtema, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 4. Guru memberikan apersepsi dengan menunjukkan gambar orang sedang meneliti. Kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pernahkah siswa melakukan observasi / pengamatan, dan pernahkah menulis laporan mengenai kegiatan observasi? 5. Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai hari ini yaitu membuat teks laporan pengamatan, membandingkan bentuk tubuh serangga, kasih sayang terhadap hewan, dan bermain Burung Pelatuk dan Serangga. | 15 Menit |
| Inti | <p style="text-align: center;">Pembagian kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengingatkan kembali mengenai tugas pada pertemuan sebelumnya, yaitu untuk mengamati ciri-ciri hewan yang ada di sekitar. 7. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pengalaman siswa mengamati ciri-ciri hewan yang ada di sekitar. (<i>mengkomunikasikan</i>) 8. Setelah selesai tanya jawab, siswa praktek langsung | 160 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>membuat teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai mengenai ciri-ciri hewan di sekitar, guru membimbing siswa. (<i>mencoba dan menalar</i>)</p> <p>9. Siswa dibagi menjadi 8 kelompok untuk berdiskusi.</p> <p>Presentasi dari Guru</p> <p>10. Guru menjelaskan materi tentang serangga dan laba-laba melalui tayangan media audiovisual.</p> <p>Kegiatan belajar dalam tim</p> <p>11. Siswa secara berkelompok mengidentifikasi dan mengamati bentuk luar tubuh satu serangga dan perbedaannya dengan bentuk tubuh serangga lain. (<i>mengamati</i>)</p> <p>12. Siswa berdiskusi dan mengisi lembar kerja untuk menuliskan hasil pengamatannya. (<i>menalar dan mengkomunikasikan</i>)</p> <p>13. Siswa juga menggambar bentuk luar tubuh serangga yang diamatinya pada lembar kerja yang disediakan. (<i>mencoba</i>)</p> <p>14. Setelah semua kelompok selesai, perwakilan masing-masing kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>15. Beberapa siswa ditunjuk maju untuk menuliskan perbedaan dan persamaan bentuk luar tubuh serangga pada media yang disediakan oleh guru. (<i>menalar</i>)</p> <p>16. Guru mengingatkan kembali mengenai cara membuat diagram venn.</p> <p>17. Secara berkelompok, siswa membuat diagram venn mengenai perbedaan dan persamaan bentuk luar tubuh serangga. (<i>mencoba</i>)</p> <p>18. Beberapa siswa maju untuk menunjukkan hasil gambarnya yang selanjutnya ditempel pada papan pajangan. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> | |
| | <p>Presentasi dari guru</p> <p>19. Guru menunjukkan video burung yang sedang di kurung dalam kandang kepada siswa. (<i>mengamati</i>)</p> | |

| | | |
|----------------|---|----------|
| | <p>20. Guru merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai gambar yang telah ditunjukkan. Siswa dan guru melakukan tanya jawab. (<i>menyanya</i>)</p> <p>21. Guru menjelaskan materi mengenai kasih sayang terhadap hewan dan perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. (<i>mengamati</i>)</p> <p style="text-align: center;">Kegiatan belajar dalam tim</p> <p>22. Siswa berdiskusi mengenai contoh perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>23. Siswa secara berkelompok mengisi lembar kerja untuk menuliskan contoh perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. (<i>mencoba</i>)</p> <p>24. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, siswa maju untuk menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan bahasa yang baik dan jelas. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>25. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai langkah-langkah permainan Burung Pelatuk dan Serangga bagi pertumbuhan. (<i>menyimak</i>)</p> <p>26. Semua siswa bermain permainan Burung Pelatuk dan Serangga dengan langkah-langkah yang telah dijelaskan guru. (<i>mencoba</i>)</p> <p>27. Guru membimbing jalannya permainan.</p> | |
| Penutup | <p style="text-align: center;">Kuis/ Evaluasi</p> <p>28. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>29. Guru bersama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>30. Siswa mengerjakan evaluasi berbentuk kuis</p> <p style="text-align: center;">Penghargaan prestasi tim</p> <p>31. Guru memberikan penghargaan untuk kelompok yang unggul</p> <p>32. Guru memberikan tugas rumah</p> | 30 Menit |

| | | |
|--|--|--|
| | 33. Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing | |
|--|--|--|

G. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

2. Media dan Alat

- a. Video laba-laba dan seranga
- b. Laptop + LCD

2. Sumber

- a. Afriki dkk. 2013. *Buku Guru Tema 3“Peduli terhadap Makhluk Hidup”*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- b. Afiriki dkk. 2013. *Buku Siswa Tema 3“Peduli terhadap Makhluk Hidup”*. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- c. Internet

H. PENILAIAN

1. Prosedur Penilaian

a. Penilaian Proses :

Penilaian mengenai sikap dan kinerja siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

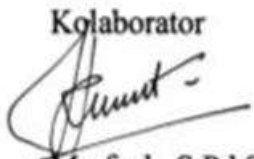
b. Penilaian Hasil Belajar :

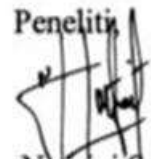
Penilaian hasil belajar dengan tes tulis

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian proses
 - Rubrik penilaian keterampilan siswa (terlampir)
 - Rubrik penilaian sikap siswa (terlampir)
- b. Penilaian hasil
 - Soal tes tertulis (terlampir)

Semarang, 2014

Kolaborator

Marfuah, S.Pd.SD
NIP. 19600506 198206 2 004

Peneliti

Nuraini Sofiatin
NIM.1401410371

Mengetahui,
Kepala SD Negeri Tawang Mas 01 Semarang


Triani Ambarwati, S.Pd.
NIP. 19640925 198304 2 002

Lampiran

RPP siklus II

Materi Ajar

- **Menulis Teks Deskriptif Laporan Pengamatan**

Pernahkah terpikir olehmu bersikap seperti Edo? Edo memberikan perhatian yang sangat besar terhadap hewan-hewan yang ada di sekitar rumahnya. Ia pun mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Tidak heran, sebagian waktunya digunakan untuk mengamati berbagai hewan. Bahkan sering pula ia menulis tentang hewan tersebut.

Sekarang saatnya kamu menulis teks deskriptif tentang salah satu hewan yang kamu pilih berdasarkan hasil pengamatan yang telah kamu lakukan di rumah.

| Gambar hewan | Deskripsi |
|--------------|-----------|
| | |

Contoh laporan hasil pengamatan:

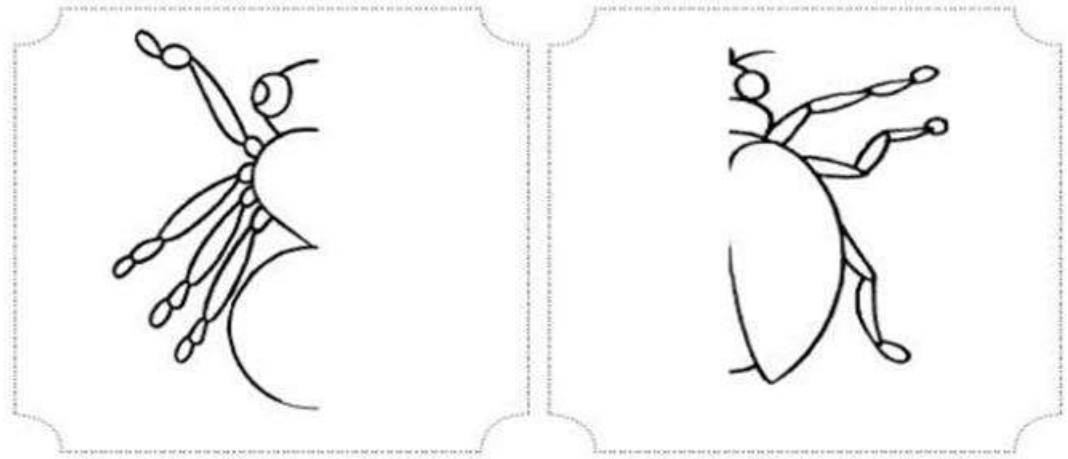
LAPORAN HASIL PENGAMATAN

1. Tempat pengamatan : Kaliurang, Yogyakarta
2. Waktu pengamatan : Rabu, 27 Oktober 2010
3. Objek yang diamati : Gunung Merapi
4. Orang yang mengamati : Taufik Rachman
5. Hasil pengamatan :
 - Gunung Merapi meletus mengeluarkan awan panas
 - Sejak pukul 17.02 sampai dengan 17.34 telah terjadi 4 kali awan panas dan sampai sekarang terus muncul susul menyusul.
 - Munculnya awan panas sebagai tanda erupsi Gunung Merapi
 - Sirine bahaya di kaliurang berbunyi pada pukul 17.57 dan pukul 18.05 WIB
 - Semburan awan panas tahun ini lebih dari 20 menit
 - Lamanya semburan awan panas menunjukkan energi yang cukup besar
 - Tipe letusan Merapi sudah dipastikan eksplosif

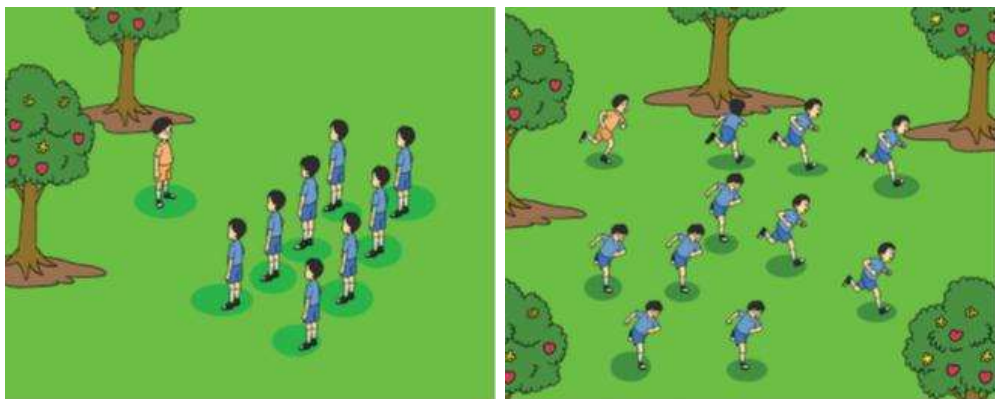
- **Membandingkan Bentuk Luar Serangga**

Hewan merupakan salah satu jenis makhluk hidup. Jenis-jenis hewan sangat beraneka ragam. Tiap-tiap hewan juga memiliki bentuk yang berbeda. Bentuk luar tubuh hewan yang berbeda-beda memiliki fungsi yang berbeda juga. Misalnya sirip pada ikan berfungsi untuk membantu ikan saat berenang. Serangga merupakan salah satu jenis hewan. Bentuk tubuh serangga bermacam-macam, baik bentuk kaki, tubuh, kepala, maupun anggota tubuh lainnya. Amatilah hewan (laba-laba dan

serangga) yang kamu bawa dari rumah. Temukan perbedaan antara laba-laba dan serangga dengan melengkapi gambar dan tabel di bawah ini.



| Bagian Tubuh | Laba-laba | Serangga (kumbang) |
|----------------|-----------|--------------------|
| Jumlah kaki | | |
| Jumlah sayap | | |
| Jumlah mata | | |
| Ciri-ciri lain | | |



- **Permainan Burung Pelatuk dan Serangga**

Peran

- Seorang siswa akan berperan sebagai burung pelatuk.
- Siswa lain akan menjadi serangga (semut, belalang, kepik, dan lain sebagainya).
- Serangga akan dikejar dan dimangsa burung pelatuk.
- Serangga berusaha lari menyelamatkan diri.
- Siswa yang tertangkap akan berganti peran menjadi burung pelatuk.

Cara Bermain

- Burung pelatuk berdiri membelakangi serangga yang berbaris.
- Serangga mengucapkan: ‘Burung pelatuk, burung pelatuk, berapa langkah kami harus maju?’
- Burung pelatuk memberi tanggapan dengan mengucapkan: misalnya, tujuh
- langkah.
- Serangga yang berbaris maju tujuh langkah, kemudian berdiri menunggu reaksi
- dari burung pelatuk.
- Kalau burung pelatuk tidak memberikan reaksi, serangga bertanya kembali:

- ‘Burung pelatuk, burung pelatuk, berapa langkah kami harus maju?’
- Burung pelatuk menjawab sesuai keinginannya (misalnya, sembilan langkah)
- Serangga maju sembilan langkah, dan begitu seterusnya.
- Ketika serangga semakin dekat, burung pelatuk siap-siap memangsa serangga.
- Serangga berusaha menyelamatkan diri.
- Serangga yang tertangkap akan berganti peran menjadi burung pelatuk.
- Serangga yang tidak pernah tertangkap akan jadi pemenang.

- **Kasih sayang terhadap hewan**

Seperti halnya manusia, hewan juga membutuhkan kasih sayang. Mereka ingin hidup tenang di alam bebas. Namun, hak mereka menjadi terganggu ketika manusia merusak tempat tinggal mereka dan bahkan mengurung mereka dalam sangkar atau kandang.

Contoh perilaku yang tidak sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan antara lain:



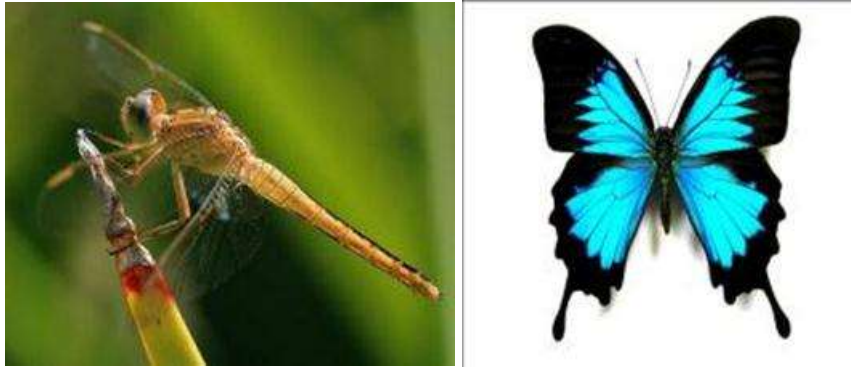
Menyiksa binatang



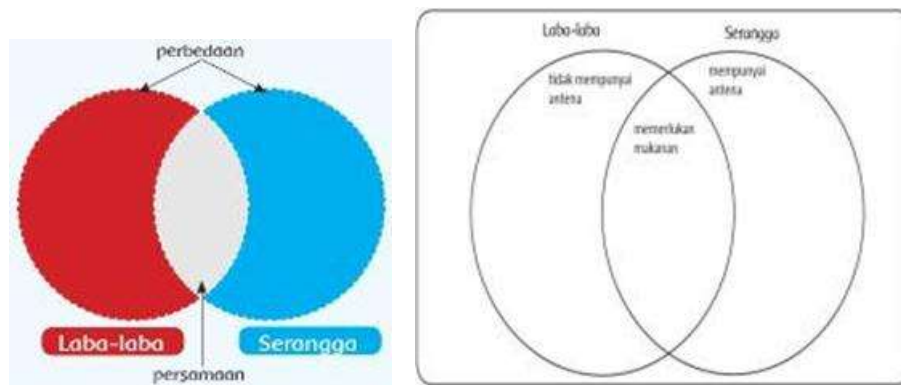
Mengurung binatang

Gambar

1. Beberapa jenis serangga:



2. Media contoh gambar diagram venn:



3. Media gambar sikap yang tidak sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan:



Nama :

1.

4.

2.

5.

3.

Lembar Kerja 1

Kelas / Semester : 1/2 (Dua)

Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

Pembelajaran ke : 1

Materi pokok : Membandingkan Bentuk Luar Tubuh Hewan



Petunjuk :

- Amatilah kedua gambar hewan di atas!
- Diskusikanlah dengan teman satu kelompokmu mengenai bentuk luar tubuh hewan tersebut!
- Catatlah hasil pengamatanmu dalam tabel berikut ini!

| No. | Bagian Tubuh | Deskripsi bentuk | |
|-----|--------------|------------------|--|
| 1. | Sayap | | |
| 2. | Kaki | | |
| 3. | Antena | | |

➤ **Persamaan kedua hewan tersebut:**

➤ **Perbedaan kedua hewan tersebut:**

Nama :

1. 4.
 2. 5.
 3.

Lembar Kerja 2

Kelas / Semester : IV/1 (satu)

Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

Sub Tema : Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku

Pembelajaran ke : 1




Materi pokok : Kasih sayang terhadap hewan

Petunjuk :

- Perhatikanlah gambar hewan pada tabel di bawah ini!
- Identifikasi dengan teman satu kelompokmu apakah gambar tersebut sesuai/tidak sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan!
- Tuliskan hasil diskusimu pada tabel!

Tabel hasil pengamatan:

| No. | Gambar | Hasil pengamatan / alasan | |
|-----|--------|---------------------------|--------------|
| | | Sesuai | Tidak Sesuai |
| 1. | | | |

| | | | |
|----|--|--|--|
| |  | | |
| 2. |  | | |
| 3. |  | | |

- **Perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan:**

- **Perilaku manusia yang tidak sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan:**

LAMPIRAN 4**PENILAIAN****Kisi-Kisi**

| No. | Muatan Pelajaran/ KD | Indikator | Ranah/ Nomor Soal | | | Psikomotorik | Avektif |
|-----|---|--|--|----------|---------------|---------------------------------------|---|
| | | | Kognitif | No. Soal | Bentuk Soal | | |
| 1. | Bahasa Indonesia 2.4. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku. | 3.1.1. Menjelaskan isi dari teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar. | C2 | 3,4 | Pilihan ganda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |
| | | 3.1.2. Mengidentifikasi isi teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar. | C1 | 1,2 | | | |
| | | 4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis | 4.1.1. Menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar. | | | | |

| | | | | | | | |
|----|--|---|----|---|---------------|---------------------------------------|---|
| | dengan memilih dan memilah kosakata baku. | | | | | | |
| 2. | IPA 4.1. Menuliskan hasil pengamatan tentang bentuk luar (morfologi) tubuh hewan dan tumbuhan serta fungsinya mendeskripsikan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. | 4.1.1. Mengidentifikasi bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga. | C1 | 5 | Pilihan Ganda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |
| | | 4.1.2. Membedakan bentuk luar (morfologi) tubuh beberapa serangga. | C2 | 6 | Pilihan Ganda | | |
| | | 4.1.3. Menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga. | C3 | 4 | Pilihan Ganda | | |
| 3. | IPS 3.5. Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. 4.5. Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. | 3.5.1. Mengidentifikasi perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih sayang terhadap hewan. | C2 | 7 | Pilda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |
| | | 3.5.2. Menyebutkan minimal 3 contoh perilaku manusia yang sesuai dengan prinsip kasih | C | 8 | Pilda | | |

| | | | | | | | |
|----|---|--|--------------|-------------|--------------------|---------------------------------------|---|
| | | sayang terhadap hewan. 4.5.1. Menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan. 4.5.2. Menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan. | | | | | |
| 4. | PJOK 3.2. Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh. 4.1. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar untuk membentuk gerakan dasar atletik | 3.2.1. Mengidentifikasi manfaat dari permainan Burung Pelatuk dan Serangga bagi pertumbuhan. 3.2.2. Mengemukakan manfaat dari permainan Burung Pelatuk dan Serangga bagi pertumbuhan. 4.1.1. Mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga. | C1 C3 | 9 10 | Pilda Pilda | Rubrik Unjuk kerja (Terlampir) | Rubrik penilaian sikap (Terlampir) |

PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN

Berilah tanda silang (x) pada huruf a/b/c/d yang kalian anggap sebagai jawaban yang paling tepat

Bacaan untuk soal nomor 1 dan 2:

Laporan Hasil Pengamatan

Judul : Laporan Hasil Pengamatan Ciri Laba-laba

Hari/Tgl : Minggu, 13 April 2013

Tempat : Halaman rumah

Hasil :

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di tempat observasi diperoleh beberapa hasil pengamatan, antara lain:

Ciri-ciri hewan Laba-laba antara lain adalah: memiliki 8 kaki, bentuk badan berbuku-buku, memiliki 2 mata, bisa mengeluarkan jaring untuk membuat sarang, warna tubuh hitam/coklat.

Tempat hidup laba-laba adalah di ranting pohon dan tembok bangunan yang jarang dibersihkan. Laba-laba membuat sarangnya dengan menganyam jaring-jaring yang dapat keluar dari tubuhnya.

1. Tempat dilaksanakannya pengamatan di atas adalah... .
 - A. di halaman rumah
 - B. di halaman sekolah
 - C. di taman rumah
 - D. di kebun rumah
2. Laporan diatas menjelaskan mengenai... .
 - A. ciri-ciri hewan laba-laba
 - B. ciri-ciri tumbuhan
 - C. keadaan halaman rumah
 - D. jaring laba-laba

- A. jumlah badan
B. jumlah mata
C. jumlah hidung
D. jumlah kaki
7. Budi melihat seekor kucing yang terluka kakinya di pinggir jalan. Sikap yang seharusnya dilakukan oleh Budi adalah... .
- A. menolong kucing tersebut dan mengobati lukanya
B. membiarkan kucing tersebut
C. menendang kucing tersebut agar tidak mendekat
D. membawa kucing tersebut ke rumah dan mengurungnya
8. Berikut ini yang termasuk contoh kelompok sikap kasih sayang terhadap hewan adalah....
- A. membiarkan burung lepas, memberi makan hewan, memukul hewan peliharaan.
B. memburu hewan di hutan, memukul hewan, mengurung hewan dalam kandang.
C. menolong hewan yang terperangkap, memukul hewan peliharaan, memburu hewan.
D. tidak mengurung hewan, menolong hewan yang terperangkap, memberi makan hewan.
9. A. Membuat tubuh sehat
B. Meregangkan otot-otot yang kaku
C. Membuat tubuh menjadi pegal-pegal
D. Memperlancar aliran darah pada tubuh

Dari keempat pernyataan di atas, manakah yang tidak termasuk manfaat dari permainan burung pelatuk dan serangga?

- A. pernyataan D
- B. pernyataan C
- C. pernyataan B
- D. pernyataan A

10. Berikut ini yang termasuk manfaat dari permainan burung pelatuk dan serangga bagi pertumbuhan adalah....

- A. Memperlambat proses pertumbuhan tubuh
- B. Membuat proses pertumbuhan menjadi terganggu
- C. Mendukung dan mempecepat proses pertumbuhan tubuh
- D. Membuat tubuh menjadi tidak berkembang

Kunci jawaban**Pilihan ganda**

1. A 6. D
2. A 7. A
3. D 8. D
4. C 9. D
5. B 10. C

Penskoran

| No. Soal | Bobot skor |
|----------|------------|
| 1 | 1 |
| 2 | 1 |
| 3 | 1 |
| 4 | 1 |
| 5 | 1 |
| 6 | 1 |
| 7 | 1 |
| 8 | 1 |
| 9 | 1 |
| 10 | 1 |

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

PENILAIAN ASPEK SIKAP

| No | Nama Peserta Didik | Perubahan Tingkah Laku | | | | | |
|-----|--------------------|------------------------|---|---|---------|---|---|
| | | Teliti | | | Kreatif | | |
| | | BT | T | M | BT | T | M |
| | | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| 1. | FAN | | | | | | |
| 2. | ARD | | | | | | |
| 3. | AN | | | | | | |
| 4. | ANS | | | | | | |
| 5. | AAS | | | | | | |
| 6. | ADKP | | | | | | |
| 7. | AABA | | | | | | |
| 8. | AVS | | | | | | |
| 9. | ADS | | | | | | |
| 10. | BAN | | | | | | |
| 11. | BN | | | | | | |
| 12. | CPA | | | | | | |
| 13. | DFS | | | | | | |
| 14. | DAF | | | | | | |
| 15. | EW | | | | | | |
| 16. | FS | | | | | | |
| 17. | GBM | | | | | | |
| 18. | GIF | | | | | | |
| 19. | HAM | | | | | | |
| 20. | IYH | | | | | | |
| 21. | IKR | | | | | | |
| 22. | KMA | | | | | | |

| | | | | | | | |
|--|------|--|--|--|--|--|--|
| 23. | KDY | | | | | | |
| 24. | MAV | | | | | | |
| 25. | MFAJ | | | | | | |
| 26. | MNNH | | | | | | |
| 27. | MSP | | | | | | |
| 28. | MIFR | | | | | | |
| 29. | MUJ | | | | | | |
| 30. | MFKS | | | | | | |
| 31. | RF | | | | | | |
| 32. | RS | | | | | | |
| 33. | REP | | | | | | |
| 34. | SENH | | | | | | |
| 35. | WNS | | | | | | |
| 36. | DFNM | | | | | | |
| 37. | D | | | | | | |
| 38. | AC | | | | | | |
| 39. | KWM | | | | | | |
| <p>Keterangan: BT : belum terlihat T : terlihat M : menonjol Berilah dengan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.</p> | | | | | | | |

PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN

Rubrik pengamatan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran :

| No. | Aspek yang diamati (Kriteria) | Sangat Baik | Baik | Cukup | Perlu Bimbingan |
|-----|--|--|---|---|--|
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar | Dapat menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar dengan kalimat yang baik, jelas, dan isinya sesuai. | Dapat menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menulis teks deskriptif laporan hasil pengamatan mengenai ciri-ciri hewan di sekitar |
| 2. | Menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga | Dapat menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga dengan kriteria: gambarnya sesuai, rapi, dan baik. | Dapat menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh serangga |
| 3. | Menggambar diagram venn mengenai perbedaan bentuk tubuh beberapa serangga | Dapat menggambar diagram venn mengenai perbedaan bentuk tubuh beberapa serangga dengan kriteria: diagramnya sesuai, isinya tepat, dan rapi | Dapat menggambar diagram venn mengenai perbedaan bentuk tubuh beberapa serangga dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menggambar diagram venn mengenai perbedaan bentuk tubuh beberapa serangga dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menggambar diagram venn mengenai perbedaan bentuk tubuh beberapa serangga |

| | | | | | |
|----|---|--|--|--|---|
| 4. | Menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan | Dapat menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan kalimat yang baik, jelas, dan isinya benar. | Dapat menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menuliskan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan |
| 5. | Menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan | Dapat menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan kalimat yang baik, penyampaian-nya jelas, dan isinya sesuai | Dapat menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat menceritakan contoh sikap kasih sayang manusia terhadap hewan |
| 6. | Mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga | Dapat mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga dengan semangat, antusias, dan mengikuti aturan | Dapat mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga dengan memenuhi 2 kriteria | Dapat mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga dengan memenuhi 1 kriteria | Belum dapat mempraktekkan permainan Burung Pelatuk dan Serangga |

- **Penskoran**

Nilai yang diperoleh dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

SINTAKS MODEL STAD BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Dengan mengadaptasi pendapat Rusman (2013: 215), langkah-langkah pembelajaran tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup melalui *Student teams achievement divisions* (STAD) berbantuan media *Audiovisual* kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang, antara lain:

1. **Penyampaian tujuan dan motivasi.** Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai dan menayangkan media audiovisual, guru memotivasi siswa agar belajar dengan aktif dan kreatif. Siswa memperhatikan dan menyimak media audiovisual yang ditayangkan guru. Tanya jawab mengenai masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Guru menjelaskan keterampilan dan kemampuan yang harus diharapkan dikuasai siswa, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.
2. **Pembagian kelompok.** Guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen.
3. **Presentasi dari guru.** Guru menyampaikan materi pelajaran dengan dibantu oleh media.
4. **Kegiatan belajar dalam tim.** Siswa belajar dalam kelompok, guru menyiapkan lembaran kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok. Selama tim bekerja, guru mengamati, membimbing, mendorong, dan memberikan bantuan bila diperlukan.
5. **Kuis (evaluasi).** Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis individual dan melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja kelompok.
6. **Penghargaan prestasi tim.** Setelah pelaksanaan kuis, guru memberikan penghargaan kelompok berdasarkan prestasi masing –masing.

Lampiran 3

Hasil

Pengamatan

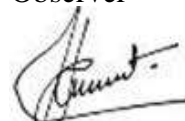
HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

| Indikator | Sub Indikator | Skor | Kriteria |
|--|--|------|-------------|
| 1. Keterampilan membuka pelajaran | 1. Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran | 3 | Baik |
| | 2. Melakukan apersepsi | 4 | Sangat baik |
| 2. Keterampilan mengadakan variasi | 1. Menggunakan media audiovisual | 2 | Cukup |
| 3. Keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan | 1. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil | 3 | Baik |
| 4. keterampilan menjelaskan | 1. Menyampaikan materi dengan presentasi | 3 | Baik |
| 5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil | 1. Membimbing siswa dalam diskusi | 4 | Sangat baik |
| 6. Keterampilan bertanya | 1. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa | 3 | Baik |
| 7. Keterampilan memberi penguatan | 1. Memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa | 3 | Baik |
| 8. Keterampilan menutup pelajaran | 1. Menutup pelajaran | 3 | Baik |

| | | | |
|---------------------------------|---|----|-------|
| 9. Keterampilan mengelola kelas | 1. Mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | 2 | Cukup |
| Jumlah skor | | 30 | Baik |
| Rata-rata | | 3 | Baik |

Semarang, 2014

Observer



Marfuah, S.Pd.SD

NIP. 19600506 198206 2 004

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

| No. | Nama Siswa | Indikator Pengamatan | | | | | | | | | |
|-----|------------|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | FAN | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | ARD | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 3 | AN | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | ANS | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | AAS | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 6 | ADKP | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 7 | AABA | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 8 | AVS | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 9 | ADS | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 10 | BAN | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 |
| 11 | BN | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | CPA | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 13 | DFS | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 14 | DAF | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 15 | EW | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 16 | FS | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 17 | GBM | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 18 | GIF | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 19 | HAM | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 20 | IYH | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 21 | IKR | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 22 | KMA | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 23 | KDY | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 24 | MAV | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 25 | MFAJ | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 26 | MNNH | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 27 | MSP | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 28 | MIFR | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 29 | MUJ | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 30 | RFKS | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 31 | RF | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 32 | RS | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 33 | REP | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 34 | SENH | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |

| | | | | | | | | | | | |
|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 35 | WNS | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 36 | DFNM | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 37 | Dv | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 38 | AC | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 39 | KWM | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| Jumlah | | 132 | 117 | 109 | 107 | 117 | 108 | 115 | 117 | 112 | 125 |
| Rata-rata | | 3.39 | 3,00 | 2.80 | 2.74 | 3,00 | 2.77 | 2.95 | 3,00 | 2.87 | 3.21 |

Semarang, 2014

Observer

Ani Lestari

HASIL BELAJAR SISWA KOGNITIF SIKLUS I

| No. | Nama Peserta Didik | Data Nilai Siswa | | |
|-----|--------------------|------------------|----------|-------|
| | | Awal | Siklus I | Point |
| 1 | FAN | 40 | 60 | 30 |
| 2 | ARD | 70 | 73 | 20 |
| 3 | AN | 65 | 73 | 20 |
| 4 | ANS | 70 | 80 | 20 |
| 5 | AAI | 65 | 73 | 20 |
| 6 | ADKP | 50 | 73 | 30 |
| 7 | AABA | 60 | 80 | 30 |
| 8 | AVS | 70 | 73 | 20 |
| 9 | ADS | 65 | 73 | 20 |
| 10 | BAN | 65 | 73 | 20 |
| 11 | BN | 70 | 87 | 30 |
| 12 | CPA | 85 | 93 | 20 |
| 13 | DFS | 70 | 93 | 30 |
| 14 | DAF | 70 | 80 | 20 |
| 15 | EW | 50 | 60 | 20 |
| 16 | FS | 70 | 80 | 20 |
| 17 | GBM | 50 | 60 | 20 |
| 18 | GIF | 85 | 93 | 20 |
| 19 | HAM | 70 | 80 | 20 |
| 20 | IYH | 55 | 60 | 20 |
| 21 | IKR | 70 | 73 | 20 |
| 22 | KMA | 55 | 73 | 30 |
| 23 | KDY | 80 | 80 | 20 |
| 24 | MAV | 50 | 73 | 30 |
| 25 | MFAJ | 65 | 73 | 20 |
| 26 | MNNH | 65 | 73 | 20 |
| 27 | MSP | 70 | 80 | 20 |
| 28 | MIFR | 55 | 60 | 20 |
| 29 | MUJ | 70 | 80 | 20 |
| 30 | RFKS | 60 | 53 | 10 |
| 31 | RF | 65 | 73 | 20 |
| 32 | RS | 85 | 93 | 20 |
| 33 | REP | 65 | 80 | 30 |

| | | | | |
|-----------------|------|-------|-------|----|
| 34 | SENH | 65 | 73 | 20 |
| 35 | WNS | 80 | 80 | 20 |
| 36 | DFNM | 80 | 80 | 20 |
| 37 | Dvs | 60 | 60 | 20 |
| 38 | AC | 55 | 60 | 20 |
| 39 | KWM | 80 | 87 | 20 |
| Jumlah Skor | | 2570 | 2921 | - |
| Rata-rata | | 65,90 | 74,90 | - |
| Nilai tertinggi | | 85 | 93 | - |
| Nilai terendah | | 40 | 53 | - |

HASIL BELAJAR SISWA AFEKTIF SIKLUS I

| No. | Nama Peserta Didik | Perubahan Tingkah Laku | | |
|-----|--------------------|------------------------|---------|-----------------|
| | | Teliti | Kreatif | Rasa Ingin Tahu |
| 1. | FAN | 1 | 1 | 1 |
| 2. | ARD | 2 | 2 | 2 |
| 3. | AN | 2 | 2 | 1 |
| 4. | ANS | 2 | 2 | 2 |
| 5. | AAI | 3 | 2 | 2 |
| 6. | ADKP | 2 | 2 | 2 |
| 7. | AABA | 3 | 2 | 2 |
| 8. | AVS | 2 | 3 | 2 |
| 9. | ADS | 2 | 2 | 3 |
| 10. | BAN | 3 | 2 | 2 |
| 11. | BN | 3 | 3 | 3 |
| 12. | CPA | 3 | 2 | 2 |
| 13. | DFS | 3 | 2 | 3 |
| 14. | DAF | 3 | 1 | 3 |
| 15. | EW | 1 | 2 | 1 |
| 16. | FS | 2 | 1 | 2 |
| 17. | GBM | 1 | 2 | 1 |
| 18. | GIF | 2 | 3 | 2 |
| 19. | HAM | 2 | 3 | 3 |
| 20. | IYH | 2 | 2 | 2 |
| 21. | IKR | 2 | 2 | 2 |
| 22. | KMA | 2 | 2 | 2 |
| 23. | KDY | 3 | 2 | 3 |
| 24. | MAV | 2 | 2 | 3 |
| 25. | MFAJ | 2 | 2 | 3 |
| 26. | MNNH | 2 | 2 | 2 |

| | | | | |
|----------------------------------|------|-------|------|------|
| 27. | MSP | 2 | 2 | 3 |
| 28. | MIFR | 1 | 2 | 2 |
| 29. | MUJ | 3 | 2 | 3 |
| 30. | RFKS | 2 | 2 | 3 |
| 31. | RF | 2 | 2 | 3 |
| 32. | RS | 3 | 3 | 2 |
| 33. | REP | 3 | 2 | 3 |
| 34. | SENH | 2 | 1 | 2 |
| 35. | WNS | 3 | 3 | 2 |
| 36. | DFNM | 3 | 3 | 3 |
| 37. | Dvs | 2 | 2 | 3 |
| 38. | AC | 1 | 2 | 3 |
| 39. | KWM | 3 | 2 | 3 |
| Jumlah Skor | | 87 | 81 | 91 |
| Rata-rata | | 2,23 | 2,08 | 2,33 |
| Jumlah skor seluruh indikator | | 259 | | |
| Rata-rata skor seluruh indikator | | 86,33 | | |

Semarang, 2014

Observer

Ikasari Listyowati

HASIL BELAJAR SISWA PSIKOMOTORIK SIKLUS I

| No. | Nama Peserta Didik | Aspek yang diamati | | Kategori |
|-----|--------------------|--|--|-------------|
| | | Menggambarkan berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan | Menuliskan fungsi berbagai bentuk luar (morfologi) tubuh hewan | |
| 1 | FAN | 3 | 3 | Baik |
| 2 | ARD | 4 | 3 | Sangat baik |
| 3 | AN | 3 | 3 | Baik |
| 4 | ANS | 4 | 4 | Sangat baik |
| 5 | AAI | 2 | 3 | Baik |
| 6 | ADKP | 3 | 3 | Baik |
| 7 | AABA | 3 | 4 | Sangat baik |
| 8 | AVS | 2 | 3 | Baik |
| 9 | ADS | 3 | 3 | Baik |
| 10 | BAN | 3 | 3 | Baik |
| 11 | BN | 3 | 2 | Baik |
| 12 | CPA | 3 | 3 | Baik |
| 13 | DFS | 3 | 4 | Sangat baik |
| 14 | DAF | 3 | 3 | Baik |
| 15 | EW | 2 | 3 | Baik |
| 16 | FS | 3 | 3 | Baik |
| 17 | GBM | 3 | 3 | Baik |
| 18 | GIF | 3 | 4 | Sangat baik |
| 19 | HAM | 3 | 3 | Baik |
| 20 | IYH | 2 | 3 | Baik |
| 21 | IKR | 3 | 4 | Sangat baik |
| 22 | KMA | 3 | 4 | Sangat baik |
| 23 | KDY | 3 | 4 | Sangat baik |
| 24 | MAV | 3 | 3 | Baik |
| 25 | MFAJ | 3 | 4 | Sangat baik |
| 26 | MNNH | 2 | 4 | Baik |
| 27 | MSP | 2 | 3 | Baik |
| 28 | MIFR | 2 | 4 | Baik |
| 29 | MUJ | 3 | 3 | Baik |
| 30 | MFKS | 3 | 3 | Baik |
| 31 | RF | 3 | 3 | Baik |
| 32 | RS | 2 | 3 | Baik |
| 33 | REP | 3 | 3 | Baik |
| 34 | SENH | 3 | 2 | Baik |
| 35 | WNS | 3 | 3 | Baik |
| 36 | DFNM | 2 | 4 | Baik |
| 37 | Dvs | 3 | 3 | Baik |
| 38 | AC | 2 | 3 | Baik |

| | | | | |
|-------------|-----|------|-----|------|
| 39 | KWM | 3 | 3 | Baik |
| Jumlah Skor | | 105 | 126 | |
| Rata-rata | | 2,69 | 3,2 | |

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

| Indikator | Sub Indikator | Skor | Kriteria |
|--|--|------|-------------|
| 1. Keterampilan membuka pelajaran | 1. Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran | 3 | Baik |
| | 2. Melakukan apersepsi | 4 | Sangat baik |
| 2. Keterampilan mengadakan variasi | 1. Menggunakan media audiovisual | 3 | Cukup |
| 3. Keterampilan membimbing kelompok kecil dan perorangan | 1. Membagi siswa ke dalam kelompok kecil | 4 | Baik |
| 4. keterampilan menjelaskan | 1. Menyampaikan materi dengan presentasi | 4 | Baik |
| 5. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil | 1. Membimbing siswa dalam diskusi | 4 | Sangat baik |
| 6. Keterampilan bertanya | 1. Memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hasil diskusi untuk menggali pengetahuan siswa | 3 | Baik |
| 7. Keterampilan memberi penguatan | 1. Memberikan penguatan terhadap hasil kinerja siswa | 4 | Baik |

| | | | |
|-----------------------------------|---|-----|-------------|
| 8. Keterampilan menutup pelajaran | 1. Menutup pelajaran | 4 | Baik |
| 9. Keterampilan mengelola kelas | 1. Mengelola pelaksanaan pembelajaran dengan baik | 4 | Cukup |
| Jumlah skor | | 37 | Baik |
| Rata-rata | | 3,7 | Sangat Baik |

Semarang, 2014

Observer



Marfuah, S.Pd.SD

NIP. 19600506 198206 2 004

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

| No. | Nama Siswa | Indikator Pengamatan | | | | | | | | | |
|-----|------------|----------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | FAN | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | ARD | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 3 | AN | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 4 | ANS | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 5 | AAS | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 6 | ADKP | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 7 | AABA | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 8 | AVS | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 9 | ADS | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 10 | BAN | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 11 | BN | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 |
| 12 | CPA | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 13 | DFS | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 14 | DAF | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 15 | EW | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 161 | FS | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 17 | GBM | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 18 | GIF | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 |
| 19 | HAM | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 20 | IYH | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 21 | IKR | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 22 | KMA | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 |
| 23 | KDY | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 24 | MAV | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 25 | MFAJ | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 26 | MNNH | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 27 | MSP | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 28 | MIFR | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 29 | MUJ | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 30 | RFKS | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| 31 | RF | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 |
| 32 | RS | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 33 | REP | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 34 | SENH | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |

| | | | | | | | | | | | |
|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 35 | WNS | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 36 | DFNM | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 37 | Dv | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 38 | AC | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 39 | KWM | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| Jumlah | | 142 | 137 | 129 | 130 | 133 | 129 | 132 | 133 | 128 | 135 |
| Rata-rata | | 3,64 | 3,51 | 3,31 | 3,33 | 3,41 | 3,31 | 3,39 | 3,41 | 3,28 | 3,46 |

Semarang, 2014

Observer

Ani Lestari

HASIL BELAJAR SISWA KOGNITIF SIKLUS II

| No. | Nama Peserta Didik | Data Nilai Siswa | | |
|-----|--------------------|------------------|-----------|-------|
| | | siklus I | siklus II | Point |
| 1 | FAN | 60 | 70 | 30 |
| 2 | ARD | 73 | 80 | 20 |
| 3 | AN | 73 | 80 | 20 |
| 4 | ANS | 80 | 90 | 20 |
| 5 | AAI | 73 | 90 | 30 |
| 6 | ADKP | 73 | 80 | 20 |
| 7 | AABA | 80 | 80 | 20 |
| 8 | AVS | 73 | 90 | 30 |
| 9 | ADS | 73 | 80 | 20 |
| 10 | BAN | 73 | 90 | 30 |
| 11 | BN | 87 | 90 | 20 |
| 12 | CPA | 93 | 100 | 20 |
| 13 | DFS | 93 | 100 | 20 |
| 14 | DAF | 80 | 90 | 20 |
| 15 | EW | 60 | 70 | 20 |
| 16 | FS | 80 | 90 | 20 |
| 17 | GBM | 60 | 80 | 30 |
| 18 | GIF | 93 | 100 | 20 |
| 19 | HAM | 80 | 80 | 20 |
| 20 | IYH | 60 | 60 | 20 |
| 21 | IKR | 73 | 90 | 30 |
| 22 | KMA | 73 | 90 | 30 |
| 23 | KDY | 80 | 80 | 20 |
| 24 | MAV | 73 | 80 | 20 |
| 25 | MFAJ | 73 | 80 | 20 |
| 26 | MNNH | 73 | 80 | 20 |

| | | | | |
|-----------------|------|-------|-------|----|
| 27 | MSP | 80 | 90 | 20 |
| 28 | MIFR | 60 | 60 | 20 |
| 29 | MUJ | 80 | 90 | 20 |
| 30 | RFKS | 53 | 80 | 30 |
| 31 | RF | 73 | 80 | 20 |
| 32 | RS | 93 | 100 | 20 |
| 33 | REP | 80 | 100 | 30 |
| 34 | SENH | 73 | 80 | 20 |
| 35 | WNS | 80 | 100 | 30 |
| 36 | DFNM | 80 | 90 | 20 |
| 37 | Dvs | 60 | 80 | 30 |
| 38 | AC | 60 | 70 | 30 |
| 39 | KWM | 87 | 100 | 30 |
| Jumlah Skor | | 2921 | 3310 | - |
| Rata-rata | | 74,90 | 84,87 | - |
| Nilai tertinggi | | 90 | 100 | - |
| Nilai Terendah | | 53 | 60 | - |

HASIL BELAJAR SISWA AFEKTIF SIKLUS II

| No. | Nama Peserta Didik | Perubahan Tingkah Laku | |
|-----|--------------------|------------------------|---------|
| | | Teliti | Kreatif |
| 1. | FAN | 2 | 2 |
| 2. | ARD | 2 | 2 |
| 3. | AN | 2 | 3 |
| 4. | ANS | 2 | 3 |
| 5. | AAI | 3 | 3 |
| 6. | ADKP | 2 | 3 |
| 7. | AABA | 3 | 2 |
| 8. | AVS | 2 | 3 |
| 9. | ADS | 2 | 2 |
| 10. | BAN | 3 | 3 |
| 11. | BN | 3 | 3 |
| 12. | CPA | 3 | 2 |
| 13. | DFS | 3 | 2 |
| 14. | DAF | 3 | 3 |
| 15. | EW | 2 | 2 |
| 16. | FS | 3 | 2 |
| 17. | GBM | 3 | 3 |
| 18. | GIF | 2 | 2 |
| 19. | HAM | 3 | 3 |
| 20. | IYH | 3 | 3 |
| 21. | IKR | 2 | 3 |
| 22. | KMA | 2 | 3 |
| 23. | KDY | 2 | 2 |
| 24. | MAV | 2 | 2 |
| 25. | MFAJ | 2 | 2 |
| 26. | MNNH | 2 | 3 |

| | | | |
|-------------|------|------|------|
| 27. | MSP | 3 | 2 |
| 28. | MIFR | 2 | 3 |
| 29. | MUJ | 3 | 3 |
| 30. | RFKS | 2 | 3 |
| 31. | RF | 2 | 2 |
| 32. | RS | 3 | 3 |
| 33. | REP | 3 | 2 |
| 34. | SENH | 2 | 2 |
| 35. | WNS | 3 | 3 |
| 36. | DFNM | 3 | 3 |
| 37. | Dvs | 2 | 2 |
| 38. | AC | 2 | 2 |
| 39. | KWM | 3 | 2 |
| Jumlah Skor | | 96 | 98 |
| Rata-rata | | 2,46 | 2,51 |

Semarang, 2014

Observer

Ikasari Listyowati

HASIL BELAJAR SISWA PSIKOMOTORIK SIKLUS II

| No. | Nama Peserta Didik | Aspek yang diamati | Kategori |
|-----|--------------------|--|-------------|
| | | Menggambarkan berbagai bentuk (morfologi) tubuh serangga | |
| 1 | FAN | 3 | Baik |
| 2 | ARD | 4 | Sangat baik |
| 3 | AN | 3 | Baik |
| 4 | ANS | 4 | Sangat baik |
| 5 | AAI | 3 | Baik |
| 6 | ADKP | 4 | Sangat baik |
| 7 | AABA | 4 | Sangat baik |
| 8 | AVS | 3 | Baik |
| 9 | ADS | 3 | Baik |
| 10 | BAN | 3 | Baik |
| 11 | BN | 4 | Sangat baik |
| 12 | CPA | 3 | Baik |
| 13 | DFS | 4 | Sangat baik |
| 14 | DAF | 4 | Sangat baik |
| 15 | EW | 3 | Baik |
| 16 | FS | 3 | Baik |
| 17 | GBM | 4 | Sangat baik |
| 18 | GIF | 4 | Sangat baik |
| 19 | HAM | 3 | Baik |
| 20 | IYH | 3 | Baik |
| 21 | IKR | 4 | Sangat baik |
| 22 | KMA | 4 | Sangat baik |
| 23 | KDY | 4 | Sangat baik |
| 24 | MAV | 3 | Baik |
| 25 | MFAJ | 4 | Sangat baik |
| 26 | MNNH | 4 | Sangat baik |
| 27 | MSP | 3 | Baik |
| 28 | MIFR | 4 | Sangat baik |
| 29 | MUJ | 3 | Baik |
| 30 | MFKS | 4 | Sangat baik |
| 31 | RF | 4 | Sangat baik |
| 32 | RS | 3 | Baik |
| 33 | REP | 3 | Baik |
| 34 | SENH | 4 | Sangat baik |
| 35 | WNS | 4 | Sangat baik |
| 36 | DFNM | 4 | Sangat baik |
| 37 | Dvs | 3 | Baik |
| 38 | AC | 3 | Baik |

| | | | |
|-------------|-----|------|------|
| 39 | KWM | 3 | Baik |
| Jumlah Skor | | 136 | |
| Rata-rata | | 3,49 | |

Lampiran 4

Surat Ijin 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 : 3669/UR137.1.1/KM/2014
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Tawang Mas 01 Semarang-
di Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : NURAINI SOFIATIN
NIM : 1401410371
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Penerapan Student Teams Achievement Divisions berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 18 September 2014

Dekan,

Hardjono
Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007

Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 SD NEGERI TAWANG MAS 01
 UPTD KECAMATAN SEMARANG BARAT KOTA SEMARANG
 PROPINSI JAWA TENGAH
 Alamat : Jln. Puri Anjasmoro Blok A-6, Kecamatan Semarang Barat,
 Semarang

SURAT KETERANGAN

No : 421.2 / 739 / 2015

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Triani Ambarwati, S.Pd
 NIP : 19640925 198304 2 002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN Tawang Mas 01 Semarang

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nuraini Sofiatin
 NIM : 1401410371
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP UNNES

Benar-benar telah melakukan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus dengan judul Penerapan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan Media *Audiovisual* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IVA SDN Tawang Mas 01 Semarang pada tanggal 27 Oktober 2014 sampai dengan 8 November 2014 di SDN Tawang Mas 01 Semarang guna memenuhi tugas akhir mata kuliah Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 28 Mei 2015

Kepala SDN Tawang Mas 01



Triani Ambarwati, S.Pd
 NIP. 19640925 198304 2 002

HASIL EVALUASI SIKLUS I

Nilai Terendah Siklus I

(53)

PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN


• Soal **12042**

A. Berikut adalah silang (X) pada huruf A, B, atau D yang kalian anggap paling tepat!

1. Fungsi dari paruh pada burung adalah untuk...

a. mendeteksi arah terbang
 b. melindungi diri
 c. membantu proses makan
 d. menarik lawan jenis

2. Perhatikan gambar berikut!



Fungsi utama dari beak pada burung yang berjenis (Duck) adalah untuk...

a. membantu saat berjalan di tempat berlari
 b. mencari makan
 c. terbang
 d. menggerakkan sayap

3. Burung yang tidak dapat terbang yang berjenis anas yang memiliki bentuk/perwujudan adalah...

a. burung
 b. anas
 c. tali
 d. paruh

4. Burung yang memiliki beak tebal panjang yang berfungsi untuk...

a. berburu

b. berenang

c. menggaruk tanah

5. Ani mempunyai ayam sebanyak 10 ekor dalam satu kandang. Suatu ketika dia menjual sebanyak sebanyak 4 ekor. Burung ayam yang dijual Ani sebanyak jumlah ayam selanjutnya jika dijumlahkan dalam kandang tersebut...

a. 10
 b. 14
 c. 16
 d. 18

6. Tiga perakas di era revolusi era yang sama, yaitu kanvas dan perakas di era diukur dengan perakas...

a. selendang
 b. sarung
 c. sarung
 d. sarung

7. Di bawah ini yang termasuk produk anas adalah...

a. anas
 b. anas
 c. anas
 d. anas

8. Perhatikan gambar berikut ini!

Nilai Tertinggi Siklus I

(93)

Pino Seredah
IV A

PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN


• Soal **12042**

A. Berikut adalah silang (X) pada huruf A, B, atau D yang kalian anggap paling tepat!

1. Fungsi dari paruh pada burung adalah untuk...

a. mendeteksi arah terbang
 b. melindungi diri
 c. membantu proses makan
 d. menarik lawan jenis

2. Perhatikan gambar berikut!



Fungsi utama dari beak pada burung yang berjenis (Duck) adalah untuk...

a. membantu saat berjalan di tempat berlari
 b. mencari makan
 c. terbang
 d. menggerakkan sayap

3. Burung yang tidak dapat terbang yang berjenis anas yang memiliki bentuk/perwujudan adalah...

a. burung
 b. anas
 c. tali
 d. paruh

4. Burung yang memiliki beak tebal panjang yang berfungsi untuk...

a. berburu

b. berenang

c. menggaruk tanah

5. Ani mempunyai ayam sebanyak 10 ekor dalam satu kandang. Suatu ketika dia menjual sebanyak sebanyak 4 ekor. Burung ayam yang dijual Ani sebanyak jumlah ayam selanjutnya jika dijumlahkan dalam kandang tersebut...

a. 10
 b. 14
 c. 16
 d. 18

6. Tiga perakas di era revolusi era yang sama, yaitu kanvas dan perakas di era diukur dengan perakas...

a. selendang
 b. sarung
 c. sarung
 d. sarung

7. Di bawah ini yang termasuk produk anas adalah...

a. anas
 b. anas
 c. anas
 d. anas

8. Perhatikan gambar berikut ini!

HASIL EVALUASI SIKLUS II

Nilai Terendah Siklus II

(30)

FONDASI ASPEK PENGETAHUAN

Berilah tanda silang (x) pada huruf a-d yang paling sesuai sebagai jawaban yang paling benar!

Diketahui seekor wal kumbang (dit.)

Laporan Hasil Pengamatan

Judul : Laporan Hasil Pengamatan Ciri Labe-labe
 Hari/Tgl : Minggu, 13 April 2023
 Tempat : Halaman rumah

Hasil :

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di tempat observasi diperoleh beberapa hasil pengamatan, antara lain:

Ciri-ciri hewan Labe-labe antara lain adalah memiliki 8 kaki, bentuk tubuh berbulu-bulu, memiliki 2 mata, bisa mengeluarkan jaring atau nyamplak putih, warna tubuh hitam-kehitam.

Tempat hidup labe-labe adalah di samping pohon dan semak-semak yang jarang dibersihkan. Labe-labe membuat sarangnya dengan menggunakan jaring-jaring yang dapat keluar dari tubuhnya.

Tempat dilaksanakannya pengamatan di atas adalah...

di halaman rumah
 di halaman sekolah
 di taman rumah
 di kebun rumah

Laporan dibuat berdasarkan pengamatan...

ciri-ciri hewan labe-labe
 ciri-ciri tumbuhan
 tumbuhan halaman rumah
 jaring labe-labe

Dari laporan di atas, salah satu tempat yang sering dipelihara semut tinggal labe-labe adalah di...

bawah pohon saja
 tempat-tempat yang bercahaya

3. Jaring
 menyaring jaring-jaring

4. Berilah let menyamakan ciri-ciri hewan labe-labe dan wal k...
 memiliki 8 kaki
 tubuh berbulu-bulu
 bisa mengeluarkan jaring
 memiliki 2 mata

5. Perhatikan gambar hewan berikut!



Hewan di atas memiliki jumlah kaki sebanyak...

3 buah
 6 buah
 7 buah
 8 buah

6. Berilah let apakah penampang tubuh bagian atas labe-labe!



Perbedaan yang terlihat dari bentuk tubuh hewan pada gambar di atas adalah pada...

jumlah badan
 jumlah mata
 bentuk tubuh

Nilai Tertinggi Siklus II

(100)

FONDASI ASPEK PENGETAHUAN

Berilah tanda silang (x) pada huruf a-d yang paling sesuai sebagai jawaban yang paling benar!

Diketahui seekor wal kumbang (dit.)

Laporan Hasil Pengamatan

Judul : Laporan Hasil Pengamatan Ciri Labe-labe
 Hari/Tgl : Minggu, 13 April 2023
 Tempat : Halaman rumah

Hasil :

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan di tempat observasi diperoleh beberapa hasil pengamatan, antara lain:

Ciri-ciri hewan Labe-labe antara lain adalah memiliki 8 kaki, bentuk tubuh berbulu-bulu, memiliki 2 mata, bisa mengeluarkan jaring atau nyamplak putih, warna tubuh hitam-kehitam.

Tempat hidup labe-labe adalah di samping pohon dan semak-semak yang jarang dibersihkan. Labe-labe membuat sarangnya dengan menggunakan jaring-jaring yang dapat keluar dari tubuhnya.

Tempat dilaksanakannya pengamatan di atas adalah...

di halaman rumah
 di halaman sekolah
 di taman rumah
 di kebun rumah

Laporan dibuat berdasarkan pengamatan...

ciri-ciri hewan labe-labe
 ciri-ciri tumbuhan
 tumbuhan halaman rumah
 jaring labe-labe

Dari laporan di atas, salah satu tempat yang sering dipelihara semut tinggal labe-labe adalah di...

bawah pohon saja
 tempat-tempat yang bercahaya

3. Jaring
 menyaring jaring-jaring

4. Berilah let menyamakan ciri-ciri hewan labe-labe dan wal k...
 memiliki 8 kaki
 tubuh berbulu-bulu
 bisa mengeluarkan jaring
 memiliki 2 mata

5. Perhatikan gambar hewan berikut!



Hewan di atas memiliki jumlah kaki sebanyak...

3 buah
 6 buah
 7 buah
 8 buah

6. Berilah let apakah penampang tubuh bagian atas labe-labe!



Perbedaan yang terlihat dari bentuk tubuh hewan pada gambar di atas adalah pada...

jumlah badan
 jumlah mata
 bentuk tubuh

Lampiran 5

Dokumen

Foto

FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN

Penayangan media



Guru memberi acungan jempol kepada siswa



Presentasi dari guru



Pembagian LKS



Siswa memaparkan hasil diskusi



Guru mengkonfirmasi LKS



Guru membuka pelajaran



Penayangan Media



Penyampaian tema pembelajaran



Apersepsi Tanya jawab



Membimbing kelompok kecil dan perorangan



Observer (Ani Lestari)



Guru sedang menjelaskan materi



Guru membagikan lembar kerja kelompok



Siswa sedang berdiskusi kelompok



Siswa sedang menyampaikan hasil diskusi kelompok



Antusias siswa untuk maju ke depan kelas



Guru memberikan memberi stiker gambar bintang



Antusias siswa untuk ke depan kelas



Kerja kelompok siswa dengan bimbingan guru



Guru menjelaskan permainan burung pelatuk



Persiapan permainan burung pelatuk dikontrol oleh guru