

**PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

(Penelitian Tindakan Kelas II SD Negeri Bungurendah

Kabupaten Bandung Barat Semester 1)

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

(PTK)

diajukan untuk memenuhi salah satu tugas Program PPG



Oleh

ISOP SOPIAH,S.Pd.SD

20022302710038

**BIDANG STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2020

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Isop Sopiah,S.Pd.SD

No Peserta PPG : 20022302710038

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul PTK : PENERAPAN MODEL *ACTIVE LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

(Penelitian Tindakan Kelas II SD Negeri Bungurendah
Kabupaten Bandung Barat Semester 1)

menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam PTK ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Bandung Barat, 27 Oktober 2020

Peneliti,



Isop Sopiah,S.Pd.SD

No 20022302710038

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Penelitian Tindakan Kelas Bawah Nama Isop Sopiah,S.Pd.SD
No Peserta PPG 200223710038, dengan judu PENERAPAN MODEL
ACTIVE LEARNING DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA (Penelitian Tindakan Kelas II SD Negeri Bungurendah
Bandung Barat Semester 1” Telah Disetujui Oleh Pembimbing Untuk
Diajukan Sebagai Persyaratan Ujian Kinerja Jurusan Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indo-
nesia pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 07 November 2020

Sindangkerta, 07 November 2020

Dosen Pembimbing

Dede Iswandi, M,Pd

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan proposal PTK dengan judul “Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1”

Penulisan proposal PTK ini bertujuan untuk memenuhi sebagian pengumpulan tugas program pendidikan profesi guru dalam jabatan. Proposal PTK ini mengkaji tentang penerapan penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman keterampilan menulis deskripsi peserta didik.

Saya menyadari sepenuhnya dalam penyusunan Proposal PTK ini masih jauh dari sifat sempurna, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan kemajuan penulisan Proposal PTK di masa yang akan datang. Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu secara moril dan materiil dalam penyusunan Proposal PTK ini. Semoga Allah membalasnya dengan imbalan yang tidak ternilai harganya.

Bandung Barat, Oktober 2020

Penulis

ABSTRAK

Isop Sopiah, S.Pd.SD. 2020. Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II Di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1. Universitas Pendidikan Indonesia. Pembimbing Dede Iswandi, M.Pd. 104 halaman.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil refleksi bersama tim kolaborasi melalui data dokumen, observasi, wawancara dan catatan lapangan ditemukan masalah mengenai kualitas pembelajaran dengan Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1 masih rendah. Ketuntasan klasikal pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari hanya 60,03%. Permasalahan tersebut disebabkan karena guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif yang mengaktifkan siswa, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, aktivitas tanya jawab antara guru dan siswa sebagai suatu interaksi masih jarang dilakukan, sehingga siswa kurang optimis dalam menyampaikan pendapat. Guru juga belum menggunakan media dalam pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari, sehingga siswa kurang terfasilitasi dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tema 3 tugasku sehari-hari melalui pendekatan *active learning* kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1? Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat. Teknik pengumpulan data, menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 23 (baik), siklus II memperoleh skor 35 (sangat baik),. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 15,89 (cukup), siklus II memperoleh skor rata-rata 18,41 (baik), dan Hasil belajar pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 68,97% meningkat menjadi 86,20% pada siklus II.

Simpulan penelitian ini yaitu model *Active Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Tema 3 tugasku Sehari-hari yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat. Saran yang diberikan yaitu model pembelajaran *Active Learning* dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

Kata kunci: Audio Visual, Kualitas Pembelajaran Tema 3 Tugas Sehari-hari melalui Pendekatan *Active Learning*.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
ABSTRAK.....	v
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Analisis Masalah.....	4
1.2.3 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Tindakan Kelas.....	7
2.1.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas.....	7
2.1.2 Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	9
2.3. Hakikat Metode Active Learning.....	18
2.4 Media Pembelajaran.....	21
BAB III.....	23
METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Subjek Penelitian.....	23
3.2. Lokasi Penelitian.....	23
3.3. Waktu Penelitian.....	23
3.4 Deskripsi Per Siklus.....	24
3.5 SUBYEK PENELITIAN.....	31
3.6 TEMPAT PENELITIAN.....	31
3.7 VARIABEL PENELITIAN.....	31
3.8 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	32
3.9 TEKNIK ANALISIS DATA.....	35
3.10 INDIKATOR KEBERHASILAN.....	30
BAB IV.....	31
PEMBAHASAN.....	31
4.1 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	31
1. Siklus I.....	31
2.SIKLUS II.....	32
BAB V.....	34
SIMPULAN DAN SARAN.....	34
5.1 SIMPULAN.....	34
5.2 SARAN.....	36

DAFTAR PUSTAKA.....	173
LAMPIRAN - LMPIRAN	174

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill*, kemampuan dan pendidikan berkarakter. Peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi. Parameter keberhasilan belajar peserta didik dalam kurikulum 2013, dilihat dari basis kompetensi, yang menekankan pada keseimbangan *soft skill*, kecakapan dalam hal nilai-nilai yang melekat pada seseorang, dan *hard skill*, kemampuan akademik, para siswa yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Melalui sistem ini para peserta didik, dididik sampai memenuhi kompetensi kelulusan sehingga dapat memenuhi apa yang di harapkan oleh lapangan pekerjaan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan *active learning* diharapkan memberikan kesiapan terhadap siswa guna menjadi masyarakat/warga negara yang mampu meningkatkan mutu serta daya saing bangsa, menjaga komitmen untuk mempertahankan NKRI sesuai standar kurikulum yang berlaku. Dalam mewujudkan kesiapan tersebut, hal utama yang harus dilakukan oleh pendidik adalah memberikan motivasi untuk minat siswa pada pembelajaran yang baru, pendidik dituntut untuk memberikan suasana serta kondisi yang baru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dan pendidik mampu mengidentifikasi kendala yang dialami siswa agar pendidik dapat memberikan bimbingan yang tepat untuk kendala yang dialami tiap-tiap siswa. Pembelajaran harus mempunyai tiga tujuan dalam pembelajaran yaitu tujuan dalam kognitif, tujuan dalam afektif, serta tujuan dalam psikomotor. Apabila siswa belum memaksimalkan tiga tujuan pembelajaran tersebut maka guru sebagai pendidik belum sepenuhnya memberikan acuan tujuan pembelajaran kepada siswa karena faktor atau suatu hal lainnya. Utamanya penerapan pembelajaran dengan model yang kurang bervariasi, seharusnya pembelajaran menyesuaikan tingkat progres serta keperluan siswa.

Menurut Facione (2011, hlm.9) penguasaan berpikir kritis mencakup; Interpretasi, analitis, inferensi atau simpulan, evaluasi, eksplanasi atau interpretasi, dan regulasi diri (self regulation). Aspek Interpretasi yakni pengelompokkan siswa terhadap permasalahan sehingga menemukan jawaban tepat. Aspek Analisis, yakni siswa berupaya untuk mengukur ide-ide serta mengidentifikasi jawaban serta pertanyaan. Aspek Inferensi/kesimpulan, yakni siswa dapat menyimpulkan untuk suatu pemecahan suatu masalah. Aspek Evaluasi, yakni

siswa dapat menguji pertanyaan ataupun pendapat yang masuk dari diri sendiri ataupun orang lainnya. Aspek Eksplanasi/interpretasi, yakni

siswa dapat memaparkan pernyataan atau ungkapan pendapat untuk pendapat yang lebih kuat. Aspek regulasi diri (self- regulation), yakni siswa mampu mengelola menempatkan dirinya pada suatu pemecahan masalah.

Berdasar hasil data pengamatan observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri Bungurendah Kabupaten Bandung Barat proses KBM dengan mengukur berpikir kritis dalam pembelajaran masih kurang. Perihal tersebut di lihat dari; Pertama, pada saat guru menunggu untuk kesempatan siswa dalam mengajukan pertanyaan atau pendapat, 1 sampai 3 orang yang bertanya mengenai masalah tersebut, sisanya tidak ada yang bertanya dan memilih diam saja. Kedua, siswa belum bisa menghubungkan keterkaitan masalah yang ada pada masyarakat dengan teori pada buku, sehingga sulit untuk melakukan tanya jawab dalam pertanyaan tersebut. Ketiga, siswa masih terbiasa mengobrol saat pembelajaran berlangsung hal ini berpengaruh pada tingkat kemampuan berpikir kritis ketika guru bertanya pada siswa tersebut karena kurang memperhatikan pembelajaran dikelas. Keempat, ketika guru memberikan pertanyaan pada siswa mengenai konflik/permasalahan pada lingkungan sekitar, siswa belum bisa untuk memutuskan kausalitas (sebab- akibat) pada konflik/permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Kurangnya mencermati dan menafsirkan pada diri siswa sehingga tidak dapat menjawab dengan sempurna.

Dengan demikian, pada pola berpikir kritis pada tiap masing-masing siswa menjadi peran utama yang wajib ada pada siswa, dengan kapabilitas berpikir siswa dapat memecahkan masalah, bertanggungjawab, bekerja sama, serta berani berargumen, berpendapat, berdebat dan bertanya. Permasalahan diatas merupakan permasalahan yang harus segera diatasi dalam proses pembelajaran , menurut Wuryan dan Syaifullah (2008, hlm.39) bahwa pelajar harus berpartisipasi secara bebas dan dinamis agar pelajar dapat memecahkan masalah. Maka dari itu, proses belajar dilaksanakan menggunakan model yang dapat mendukung untuk meningkatkan tingkat berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil wawancara Bapa H Saepudin Permana sebagai guru di SD Negeri Bungurendah Bandung Barat mengatakan bahwa (1) siswa belum siap karena kondisinya dalam proses pembelajaran ribut, ngobrol dengan teman (2) Siswa (laki-laki) banyak yang tidak serius belajar karena mereka senang keluar kelas dengan alasan ke toilet padahal mereka ke kantin (3) Belum siap atau tidak berusaha untuk memahami materi yang akan dipelajari serta malas belajar dan tidur-tiduran dikelas (4) Siswa (laki-laki) banyak yang bermasalah baik itu kehadiran, tingkah laku kepribadian maupun dalam pengerjaan tugas. Maka demikian, hal tersebut dapat menurunkan sifat berpikir dari tiap-tiap siswa, serta hal yang bisa dilakukan peneliti untuk menumbuhkan rasa keingintahuan siswa di kelas II dalam

penerapan pendekatan *active learning*. Hal yang bisa dilakukan yaitu dengan menampung keluh kesah siswa ketika pembelajaran, kemudian didapatkan suatu pemecahan masalah untuk siswa kelas II tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Saya penerapan pendekatan *active learning* dilakukan pada tiap siklus serta dijabarkan pada tahapan tindakan yakni perancangan, penerapan, peninjauan serta spekulasi/refleksi. Tahap siklus pertama berdasar kegiatan/aktivitas belajar ialah 75%. Hal tersebut memberitahukan bahwasannya 20 siswa yang melaksanakan pembelajaran terdapat 16 siswa yang mencapai ketuntasan KKM. Kemudian untuk siklus kedua, mendapat peningkatan yang signifikan dengan mencapai 100%, sehingga dapat dilihat bahwa siswa berhasil dalam pencapaian yang diharapkan.

Suherman (2008, hlm.116) berpendapat bahwa Pendekatan *Active Learning* yakni model yang mempresentasikan rangkaian pertanyaan menuntun serta menelusuri pertanyaan sehingga terjadi proses berpikir kritis yang dapat mengaitkan wawasan baru. Kemudian, siswa mengkonstruksi rencana dasar serta peraturan dari wawasan baru tersebut serta tidak untuk dipaparkan/diberitahukan. Berdasarkan pendapat tersebut, Pendekatan *Active Learning* dirasa cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis

siswa dalam proses pembelajaran dengan dibantu media video animasi sebagai bentuk penggunaan aplikasi berbasis online. Dengan penggunaan media ini, siswa diharapkan mampu untuk mengaplikasikan proses KBM dengan model Pendekatan *Active Learning* terhadap kemampuan berpikir kritis yang diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, peneliti sangat tertarik melakukan penelitian tentang penerapan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi, maka peneliti menuangkannya pada judul upaya meningkatkan hasil belajar tugasku sehari-hari melalui Pendekatan *Active Learning* di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1.

1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan
2. Hasil belajarnya masih kurang
3. Guru dan siswa belum terjadi interaksi yang maksimal
4. Tugas yang diberikan guru kepada siswa dikerjakan tidak tepat waktu
5. Siswa ketika diberikan pertanyaan memilih diam

1.2.2 Analisis Masalah

Pertama perencanaan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1

Kedua pelaksanaan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning Dalam* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1

Ketiga hasil peningkatan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning Dalam* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1

Keempat hambatan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning Dalam* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang. pembelajaran Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1 yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1?
3. Bagaimana hasil pembelajaran Penerapan Model *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1 ?
4. Bagaimana hambatan pembelajaran Penerapan Model *Active Learning Dalam* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar pada latar belakang dan rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tugasku sehari-hari melalui pendekatan *Active Learning* kelas II di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1, tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan Pendekatan *Active Learning* kelas II di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1
2. Mengidentifikasi pelaksanaan penerapan Pendekatan *Active Learning* kelas II di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1.
3. Menjelaskan hasil peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam penerapan Pendekatan *Active Learning* kelas II di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1.
4. Menjelaskan hambatan untuk meningkatkan hasil belajar Tema 3 Tugasku sehari-hari melalui Pendekatan *Active Learning* kelas II di SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1?

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Dari Segi Teori

1. Secara teoritis, penelitian ini menjelaskan secara detail dan merinci mengenai penerapan pendekatan active learning kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1..
2. Secara teoritis, manfaat penelitian ini untuk memberikan masukan serta menambahkan wawasan ilmu pengetahuan yang luas khususnya pada pendekatan active learning kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1

B. Manfaat Dari Segi Praktik

1. Bagi Siswa

Melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga siswa terbiasa dan mampu untuk memecahkan masalah serta berpendapat di dalam penerapan pendekatan *active learning*, serta mampu meningkatkan motivasi belajar yang mampu untuk menghindari rasa jenuh pada kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan penerapan pendekatan active learning sebagai alternatif guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan dapat meningkatkan inovasi belajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk program yang berkenaan dengan pendekatan active learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui media video animasi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Tindakan Kelas

2.1.1 Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas disingkat PTK atau Classroom Action Research adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Penelitian tindakan kelas dapat dipakai sebagai implementasi berbagai program yang ada di sekolah, dengan mengkaji berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa atau keberhasilan proses dan hasil implementasi berbagai program sekolah.

Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk mengubah perilaku mengajar guru, perilaku peserta didik di kelas, peningkatan atau perbaikan praktik pembelajaran, dan atau mengubah kerangka kerja melaksanakan pembelajaran kelas yang diajar oleh guru tersebut sehingga terjadi peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran. Berikut definisi dan pengertian penelitian tindakan kelas dari beberapa sumber buku:

- Menurut Arikunto, dkk (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.
- Menurut Supardi (2006), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.
- Menurut Aqib (2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- Menurut O'Brien (Mulyatiningsih, 2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya.
- Menurut Kemmis dan Taggart (Padmono, 2010), penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial

mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktek itu dan terhadap situasi tempat dilakukan praktik-praktek tersebut.

Karakteristik utama penelitian tindakan kelas adalah adanya partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota kelompok sasaran. Penelitian tindakan kelas harus menunjukkan adanya perubahan ke arah perbaikan dan peningkatan secara positif. Apabila dengan tindakan justru membawa kelemahan, penurunan atau perubahan negatif, berarti hal tersebut menyalahi karakter penelitian tindakan kelas. Adapun karakteristik yang menunjukkan ciri dari penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

1. **Inkuiri reflektif.** Penelitian tindakan kelas berangkat dari permasalahan pembelajaran riil yang sehari-hari dihadapi oleh guru dan siswa. Jadi, kegiatan penelitian berdasarkan pada pelaksanaan tugas (*practise driven*) dan pengambilan tindakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi (*action driven*).
2. **Kolaboratif.** Upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti di luar kelas, tetapi ia harus berkolaborasi dengan siswa. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya bersama dari berbagai pihak untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan.
3. **Reflektif.** Penelitian tindakan kelas memiliki ciri khas khusus, yaitu sikap reflektif yang berkelanjutan. Berbeda dengan pendekatan penelitian formal, yang sering mengutamakan pendekatan empiris eksperimental, penelitian tindakan kelas lebih menekankan pada proses refleksi terhadap proses dan hasil penelitian.

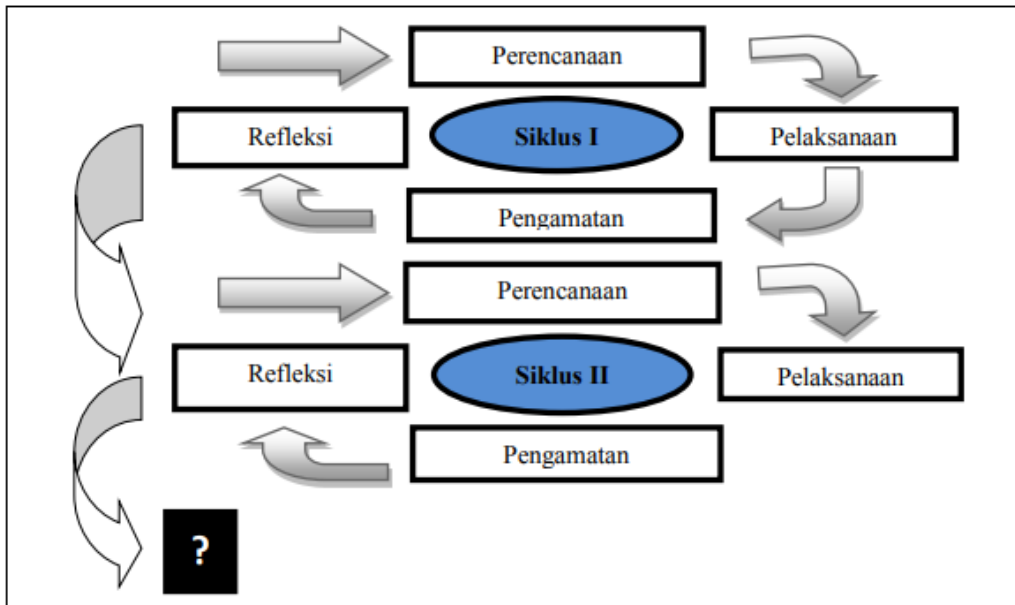
Penelitian tindakan kelas dapat berjalan dengan baik apabila dalam perencanaan dan pelaksanaannya menerapkan enam prinsip, yaitu sebagai berikut(*Hopkins,1993*):

1. Tugas pertama dan utama guru di sekolah adalah mengajar siswa sehingga apapun metode penelitian tindakan kelas yang akan diterapkan tidak akan mengganggu komitmen sebagai pengajar.
2. Metode pengumpulan data yang di gunakan tidak menuntut waktu yang berlebihan dari guru sehingga berpeluang mengganggu proses pembelajaran.
3. Metodologi yang digunakan harus cukup reliable sehingga memungkinkan guru mengidentifikasi serta merumuskan hipotesis secara cukup meyakinkan, mengembangkan strategi yang dapat diterapkan pada situasi kelasnya dan memperoleh data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis yang di kemukakannya.

4. Masalah penelitian yang diusahakan oleh guru seharusnya merupakan masalah yang merisaukannya. Bertolak dari tanggung jawab profesionalnya, guru sendiri memiliki komitmen yang diperlukan sebagai motivator intrinsik bagi guru untuk bertahan dalam pelaksanaan kegiatan yang jelas-jelas menuntut lebih dari yang sebelumnya diperlukan dalam rangka pelaksanaan tugas-tugas pengajarnya.
5. Dalam menyelenggarakan penelitian tindakan kelas, guru harus selalu bersikap konsisten menaruh kepedulian tinggi terhadap prosedur etika yang berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini penting ditekankan karena selain melibatkan anak-anak, penelitian tindakan kelas juga hadir dalam suatu konteks organisasional sehingga penyelenggaraannya harus mengindahkan tata krama kehidupan berorganisasi.
6. Kelas merupakan cakupan tanggung jawab seorang guru, namun dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sejauh mungkin digunakan *classroom exceeding perspective*, artinya permasalahan tidak dilihat terbatas dalam konteks dalam kelas atau mata pelajaran tertentu, melainkan dalam perspektif yang lebih luas ini akan berlebih-lebih lagi terasa urgensinya apabila dalam suatu penelitian tindakan kelas terlibat dari seorang pelaku.

2.1.2 Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Hopkins (1993), penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (Planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (Observation and evaluation). Sedangkan prosedur kerja dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Gambar dan penjelasan langkah-langkah penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



1. **Perencanaan (Planning)**, yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran.
2. **Pelaksanaan Tindakan (Acting)**, yaitu deskripsi tindakan yang akan dilakukan, skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan.
3. **Observasi (Observe)**, Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan semua rencana yang telah dibuat dengan baik, tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dapat dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi atau dengan cara lain yang sesuai dengan data yang dibutuhkan.
4. **Refleksi (Reflecting)**, yaitu kegiatan evaluasi tentang perubahan yang terjadi atau hasil yang diperoleh atas yang terhimpun sebagai bentuk dampak tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan langkah ini akan diketahui perubahan yang terjadi. Bagaimana dan sejauh mana tindakan yang ditetapkan mampu mencapai perubahan atau mengatasi masalah secara signifikan. Bertolak dari refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan dalam bentuk replanning dapat dilakukan.

1. Hakikat Pendekatan Active Learning

Pengertian Active Learning Kata active diadopsi dari bahasa Inggris dengan kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat¹ dan learning berasal dari kata learn yang berarti mempelajari.² Dari kedua kata tersebut, yaitu active dan learning dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan active atau bersemangat dalam hal belajar. Konsep active

learning atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.³ Active learning bukanlah sebuah ilmu dan teori tetapi merupakan salah satu strategi partisipasi peserta didik sebagai subyek didik secara 1 John M. Echols dan Hasan shadily, kamus inggris Indonesia,(Jakarta: gamedia,tt), 9. 2 John M. Echols dan Hasan shadily, kamus inggris Indonesia,(Jakarta: gamedia,tt) 352 3 Mudjiono Dimiyanti, belajar dan pembelajaran,(jakarta:PT Rineka Cipta, 1999),115. 8 9 optimal sebagai peserta didik mampu merubah dirinya(tingkah laku cara berfikir dan bersikap) secara lebih efektif. Keterlibatan peserta didik secara active dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal yang di ikuti dengan sebuah keaktifan fisik. Sehingga peserta didik benar benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran, dengan menempatkan kedudukan peserta didik sebagai subyek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar.⁴ Pada hakekatnya konsep ini adalah untuk mengembangkan keaktifan proses belajar mengajar baik dilakukan guru atau siswa. Jadi dalam active learning tampak jelas adanya guru aktif mengajar disatu pihak dan siswa aktif belajar dilain pihak. Konsep ini bersumber dari teori kurikulum yang berpusat pada anak (child centered curriculum). Pada kurikulum berpusat pada anak, siswa mempunyai peran sangat penting dalam menentukan bahan pelajaran. Oleh karena itu aktivitas siswa merupakan faktor dominan dalam pengajaran, sebab siswa itu sendiri mampu membuat perencanaan, menentukan bahan pelajaran dan corak proses belajar mengajar yang diinginkan. Penerapan active learning sendiri berdasarkan pada teori gestalt (insightful learning theory) yang menekankan pentingnya belajar melalui proses untuk memperoleh pemahaman. Belajar 4 Ahmad rohani HM, pengolahan pengajaran,(Jakarta: PT Rineka cipta, 1995),61-62 10 merupakan hasil dari proses interaksi antara diri individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar tidak hanya semata-mata sebagai sesuatu upaya dalam merespon suatu stimulus akan tetapi lebih dari itu. Belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami, mengerjakan, dan memahami belajar melalui proses (learning by procces) oleh karena itu hasil belajar akan dapat diperoleh dengan baik bila siswa aktif.⁵

b. Karakteristik Dalam Active Learning Dalam active learning ada beberapa indikator yang mempengaruhinya secara optimal antara lain: 1) Dari Segi Peserta Didik (Murid) a) Keinginan dan keberanian dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya. b) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk partisipasi dalam kegiatan persiapan,

proses dan kelanjutan belajar. c) Penampilan berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar hingga mencapai keberhasilannya. d) Kebebasan dan keleluasan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru atau pihak lainnya.

5 Muhammad Ali, *Guru dalam proses belajar mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1996), 68.

11 Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika murid berpartisipasi secara aktif. Penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa sikap pasif adalah merupakan cara yang buruk dalam memperoleh pengalaman belajar. Bentuk belajar secara aktif meliputi interaksi antara murid dan guru, murid dengan murid lainnya, sekolah dengan rumah, sekolah dengan masyarakat. Dan murid dengan segala macam alat pengajaran dengan demikian murid harus didorong untuk berpartisipasi aktif sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman. Dalam keterampilan keagamaan hendaknya dipelajari murid melalui pengalaman aktual beberapa keterampilan keagamaan dapat mereka pelajari melalui dramatisasi bermain peran atau diskusi, murid-murid hendaknya diberikan kesempatan untuk memecahkan.

6 Berbagai masalah sosial dengan lingkungan dan perkembangan kejiwaannya sehingga mereka menemukan sendiri dan mempelajari kekurangan-kekurangan dan bahaya-bahaya dari penarikan kesimpulan yang salah dari pengalaman demikian itu, melalui bimbingan guru, mereka dapat memperoleh kesadaran yang tinggi dan melakukan perbaikan dan pembinaan diri dengan upayanya sendiri tanpa di dorong atau dipaksa.

7 6 Zakiah Derajat, *DKK metodologi pengajaran agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara 1996) hal 60-122

Dari Segi Pengajar (Guru)

- Usah mendorong, membina gairah belajar dan berpartisipasi peserta didik secara aktif.
- Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar peserta didik.
- Memberi kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing menggunakan beberapa jenis metode mengajar dan pendekatan multimedia.

8 3) Dari Segi Program Pengajaran

- Tujuan pengajaran dan konsep maupun isi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan subyek didik.
- Program cukup jelas, dapat dimengerti dan menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan.

9 4) Dari Segi Situasi Mengajar

- Iklim hubungan erat guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, guru dengan guru dan antara unsur pimpinan sekolah.
- Gairah dan kegembiraan belajar peserta didik sehingga mereka memiliki motivasi kuat dan keleluasan mengembangkan cara belajar masing-masing.

8 Ahmad Rohani, *pengelolaan pengajaran* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 1995) 63

9 Ibid Ahmad Rohani..... 64-13

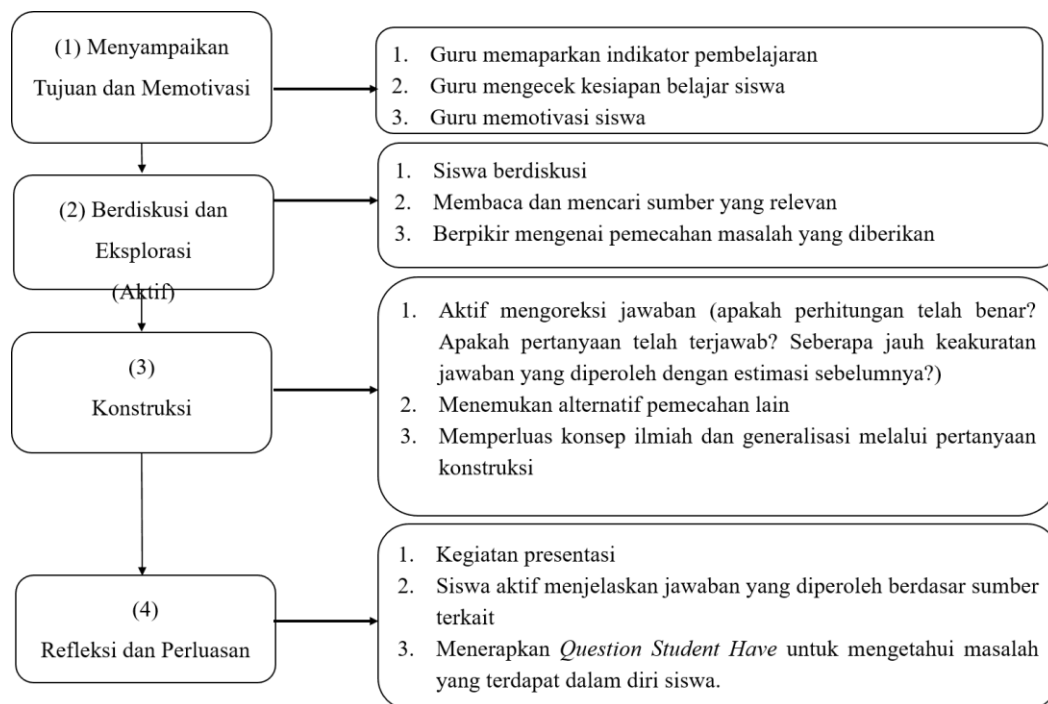
5) Dari Segi Situasi Mengajar

- Ada sumber belajar bagi peserta didik.
- Fleksibilitas waktu untuk kegiatan belajar.
- Dukungan berbagai jenis media pengajaran.
- Kegiatan belajar peserta didik terbatas dalam kelas

(ruang kelas) tetapi juga diluar kelas. Kegiatan pengajaran dalam konteks active learning tentu selalu melibatkan peserta didik secara active untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran seperti memahami, mengamati, menginterpretasikan konsep, merancang penelitian, melaksanakan penelitian, mengkomunikasikan hasilnya dan seterusnya, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang teratur dan urut¹⁰. Adapun karakteristik dari active learning menurut Prof. Dr. T. Reka Joni mengatakan antara lain: (1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan. (2) Guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, guru bukan satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar yang harus memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha sendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya. (3) Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengajar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan di tekankan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan seimbang. (4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap. (5) Penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengatur kegiatan dan kemajuan siswa serta mengukur berbagai keterampilan yang tidak dikembangkan misalnya keterampilan berbahasa, keterampilan sosial, keterampilan lainnya serta mengukur hasil belajar siswa.

2. Implementasi pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) di kelas dengan pada dasarnya meminta semua pihak terlibat dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa diharapkan mampu merefleksikan pengalaman dan kemauan untuk membagikan pengalaman tersebut. Strategi belajar aktif yang mampu merefleksikan diri siswa yang digunakan dalam penerapannya berupa *Question Student Have* (pertanyaan siswa) (Hartono, 2010). Strategi *Question Student Have* digunakan untuk mempelajari tentang keinginan dan harapan siswa sebagai dasar untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki serta mendapatkan partisipasi siswa melalui tulisan.
3. Untuk menerapkan pembelajaran aktif beberapa hal harus diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sebagaimana mestinya, antara lain: (1) tujuan pembelajaran aktif harus ditegaskan dengan jelas; (2) siswa harus diberitahu apa yang akan dilakukan; (3) memberikan pengarahan yang jelas dalam diskusi; (4) menciptakan iklim pembelajaran

aktif . Melupakan hal-hal tersebut dapat membuat pembelajaran aktif tidak berhasil dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai (Sukamto, 2010). Langkah konkrit pelaksanaan model pembelajaran aktif (*active learning*) di kelas dapat dilihat pada Gambar 2



4. Hasil Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning*

Setelah diimplementasikan pendekatan *active learning* pada proses pembelajaran tugas sehari-hari di kelas 2 SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1, siswa mampu menjawab pertanyaan guru dan setiap diberi tugas peserta didik dapat menumpulkannya dalam waktu yang telah ditentukan.

5. Hambatan untuk meningkatkan hasil belajar tema 3 tugas sehari-hari melalui pendekatan *active learning* kelas 2 di SDN Bungurendah Bandung Barat semester 1

1. Keterbatasan waktu

Waktu yang disediakan untuk pembelajaran sudah ditentukan sebelumnya, sehingga pembelajaran yang memakan waktu lama akan terputus menjadi dua atau lebih pertemuan.

2. Kemungkinan Bertambahnya Waktu untuk Persiapan

Waktu yang digunakan untuk persiapan kegiatan akan bertambah, baik waktu untuk merancang kegiatan maupun untuk mempersiapkan agar peserta didik siap untuk melakukan kegiatan.

3. Ukuran Kelas yang Besar

Kelas yang mempunyai jumlah peserta didik yang relatif banyak akan mempersulit terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan active learning. Kegiatan diskusi tidak akan dapat memperoleh hasil yang optimal.

4. Keterbatasan Materi, Peralatan, dan Sumber Daya

Keterbatasan materi, peralatan yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran, serta sumber daya akan menghambat kelancaran penerapan active learning dalam pembelajaran.

5. Risiko Penerapan Active Learning

Hambatan terbesar adalah keengganan pendidik untuk mengambil berbagai risiko di antaranya risiko peserta didik tidak akan berpartisipasi, menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi atau mempelajari isi yang sampai selesai.

2.2. Teori Hasil Belajar Siswa

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah berupa hasil belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi. Untuk itu diperlukan teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar. Menurut Sri Anitah (2008:2.19) hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis dan ilmiah siswa Sekolah Dasar, dapat dikaji berdasarkan :

- a. Kemampuan membaca, mengamati dan atau menyimak apa yang dijelaskan atau diinformasikan.
- b. Kemampuan mengidentifikasi atau membuat sejumlah (sub-sub) pertanyaan berdasarkan substansi yang dibaca, diamati dan atau didengar.
- c. Kemampuan mengorganisasikan hasil-hasil identifikasi dan mengkaji dari sudut persamaan dan perbedaan.
- d. Kemampuan melakukan kajian secara menyeluruh. H.M. Surya (2008:8.6) menyatakan hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar meliputi aspek tingkah laku kognitif, konotatif, afektif atau motorik. Belajar yang hanya menghasilkan perubahan satu atau dua aspek tingkah laku saja disebut belajar sebagian dan bukan belajar lengkap.

b. Jenis Hasil Belajar Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok”¹ Pendapat ini berarti prestasi tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu prestasi belajar bukan ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut. Menurut Gagne, “prestasi belajar dapat dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kategori yaitu :

- 1) Syamsul Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1994) 1) Keterampilan intelektual (intellectual skills). Belajar keterampilan intelektual berarti belajar bagaimana melakukan sesuatu secara intelektual. Ada enam jenis keterampilan intelektual antara lain:
 - a) Diskriminasi-diskriminasi, yaitu kemampuan membuat respons yang berbeda terhadap stimulus yang berbeda pula;
 - b) Konsep-konsep konkret, yaitu kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri atau atribut-atribut suatu objek;
 - c) Konsep-konsep terdefinisi, yaitu kemampuan memberikan makna terhadap sekelompok objek-objek, kejadian-kejadian, atau hubungan-hubungan;
 - d) Aturan-aturan, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian;
 - e) Aturan tingkat tinggi, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian secara lebih kompleks;
 - f) Memecahkan masalah, yaitu kemampuan memecahkan masalah yang biasanya melibatkan aturan-aturan tingkat tinggi.
- 2) Strategi-strategi kognitif (cognitive strategies). Strategi-strategi ini merupakan kemampuan yang mengarahkan perilaku belajar, mengingat, dan berpikir seseorang. Ada lima jenis strategi-strategi kognitif diantaranya :
 - a) Strategi-strategi menghafal, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara menghafal ide-ide dari sebuah teks;
 - b) Strategi-strategi elaborasi, yaitu strategi belajar dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dengan materi lain yang relevan;
 - c) Strategi-strategi pengaturan, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara mengelompokkan konsep-konsep agar menjadi kategori-kategori yang bermakna;
 - d) Strategi-strategi pemantauan pemahaman, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara memantau proses-proses belajar yang sedang dilakukan;
 - e) Strategi –strategi afektif, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara memusatkan dan mempertahankan perhatian.

3) Informasi verbal (verbal information). Belajar informasi verbal adalah belajar untuk mengetahui apa yang dipelajari baik yang berbentuk nama-nama objek, fakta-fakta, maupun pengetahuan yang telah disusun dengan baik.

4) Keterampilan motor (motor skills). Kemahiran ini merupakan kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan mekanisme otot yang dimiliki.

5) Sikap (attitudes). Sikap merupakan kemampuan mereaksi secara positif atau negative terhadap orang, sesuatu, dan situasi.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Menurut Sudjana hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penguasaan peserta didik antara lain berupa penguasaan kognitif yang dapat diketahui melalui hasil belajar. Usaha untuk mencapai aspek tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. 2 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain :

1) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Yaitu suatu kondisi yang ada disekitar peserta didik contoh suhu, udara, cuaca, juga termasuk keadaan sosial yang ada disekitar peserta didik. 2 Nana Sudjana, Penelitian Hasil Proses Pembelajaran (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989), hlm.2

b) Faktor Instrumental Yaitu faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Contoh : Kurikulum, Metode, sarana, media, dan sebagainya. 2) Faktor Internal

Yaitu Faktor Internal yang mempengaruhi peserta didik antara lain : Kondisi psikologi dan fisiologi peserta didik. d. Teori Hasil Belajar Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Adapun Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, tujuan institusional maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Model berpikir ilmiah dengan tipe hypotheticodeductive dan inductive sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, mengembangkan dan menafsirkan hipotesa (Asri Budiningsih, 2008: 39). Hasil belajar akan dipengaruhi oleh banyak faktor. Sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu :3 1) Faktor-faktor stimulasi belajar Yaitu

segala sesuatu di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar, yang dikelompokkan dalam faktor stimuli belajar antara lain; banyaknya bahan pelajaran, tingkat kesulitan bahan pelajaran, kebermanaan bahan pelajaran, berat ringannya tugas, suasana lingkungan eksternal. 2) Faktor-faktor metode belajar Metode belajar yang dipakai guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh pembelajar. Adapun faktor-faktor metode belajar menyangkut kegiatan berlatih atau praktek, over learning dan drill, repetisi belajar, pengenalan tentang 3 Wasty Soemanto, Psikologi Pendidikan, (Jakarta : Rineka Cipta, 1990), hlm. 107-114. hasil-hasil belajar, belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian, penggunaan modalitas indera, bimbingan dalam belajar, kondisi-kondisi intensif. 3) Faktor-faktor Individual Faktor-faktor individu meliputi kematangan, faktor usia kronologis, perbedaan jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, dan motivasi. Kemudian hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut. a) Kepuasan dan kebanggan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri peserta didik b) Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya c) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mantap dan tahan lama d) Hasil belajar yang diperoleh peserta didik secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotoris e) Kemampuan peserta didik untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

2.3. Hakikat Metode Active Learning

a. Pengertian Active Learning

Kata active diadopsi dari bahasa Inggris dengan kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat dan learning berasal dari kata learn yang berarti mempelajari. Dari kedua kata tersebut, yaitu active dan learning dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan active atau bersemangat dalam hal belajar. Konsep active learning atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Active learning bukanlah sebuah ilmu dan teori tetapi merupakan salah satu strategi partisipasi peserta didik sebagai subyek didik secara 1 John M. Echols dan Hasan Shadily, kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia, tt), 9. 2 John M. Echols dan Hasan Shadily, kamus Inggris Indonesia, (Jakarta: Gramedia, tt) 352 3 Mudjiono Dimiyanti, belajar dan pembelajaran, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 115. 8 9 optimal sebagai peserta didik mampu merubah dirinya (tingkah laku cara berfikir dan bersikap) secara lebih efektif. Keterlibatan peserta

didik secara active dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal yang di ikuti dengan sebuah keaktifan fisik. Sehingga peserta didik benar benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran, dengan menempatkan kedudukan peserta didik sebagai subyek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar. Pada hakekatnya konsep ini adalah untuk mengembangkan keaktifan proses belajar mengajar baik dilakukan guru atau siswa. Jadi dalam active learning tampak jelas adanya guru aktif mengajar disatu pihak dan siswa aktif belajar dilain pihak. Konsep ini bersumber dari teori kurikulum yang berpusat pada anak (child centered curriculum). Pada kurikulum berpusat pada anak, siswa mempunyai peran sangat penting dalam menentukan bahan pelajaran. Oleh karena itu aktivitas siswa merupakan faktor dominan dalam pengajaran, sebab siswa itu sendiri mampu membuat perencanaan, menentukan bahan pelajaran dan corak proses belajar mengajar yang diinginkan. Penerapan active learning sendiri berdasarkan pada teori gestalt (insightful learning theory) yang menekankan pentingnya belajar melalui proses untuk memperoleh pemahaman. Belajar 4 Ahmad rohani HM, pengelolaan pengajaran,(Jakarta: PT Rineka cipta, 1995),61-62 10 merupakan hasil dari proses interaksi antara diri individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar tidak hanya semata-mata sebagai sesuatu upaya dalam merespon suatu stimulus akan tetapi lebih dari itu. Belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami , mengerjakan, dan memahami belajar melalui proses (learning by procces) oleh karena itu hasil belajar akan dapat diperoleh dengan baik bila siswa aktif.

b. Karakteristik Dalam Active Learning

Dalam active learning ada beberapa indikator yang mempengaruhinya secara optimal antara lain: 1) Dari Segi Peserta Didik (Murid) a) Keinginan dan keberanian dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya. b) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk partisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar. c) Penampilan berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kgiatan belajar mengajar hingga mencapai keberhasilannya. d) Kebebasan dan keleluasan melakukan hal tersebut diatas tempat tekanan guru atau pihak lainnya. 5 Muhammad ali, guru dalam proses belajar mengajar,(bandung: sinar baru algesindo,1996),68. Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika murid berpartisipasi secara aktif. Penelitian dibidang pendidikan menunjukkan bahwa sikap pasif adalah merupakan cara yang buruk dalam memperoleh pengalaman belajar. Bentuk belajar secara aktif meliputi interaksi antara murid dan guru, murid dengan murid lainnya, sekolah dengan rumah, sekolah dengan masyarakat. Dan murid dengan segala macam alat pengajaran dengan demikian murid harus didorong untuk berpartisipasi aktif sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman. Dalam keterampilan keagamaan hendaknya dipelajari murid melalui

pengalaman aktual beberapa keterampilan keagamaan dapat mereka pelajari melalui dramatisasi bermain peran atau diskusi, murid-murid hendaknya diberikan kesempatan untuk memecahkan. Berbagai masalah sosial dengan lingkungan dan perkembangan kejiwaannya sehingga mereka menemukan sendiri dan mempelajari kekurangan-kekurangan dan bahaya-bahaya dari penarikan kesimpulan yang salah dari pengalaman demikian itu, melalui bimbingan guru, mereka dapat memperoleh kesadaran yang tinggi dan melakukan perbaikan dan pembinaan diri dengan upayanya sendiri tanpa di dorong atau dipaksa.^{7 6} Zakiyah derajat , DKK metodologi pengajaran agama islam (Jakarta: bumi aksara 1996) hal 60 12 2)

Dari Segi Pengajar (Guru)

- a) Usah mendorong, membina gairah belajar dan berpartisipasi peserta didik secara aktif.
- b) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar peserta didik.
- c) Memberi kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing menggunakan beberapa jenis metode mengajar dan pendekatan multimedia.^{8 3)}

Dari Segi Program Pengajaran

- a) Tujuan pengajaran dan konsep maupun isi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan subyek didik.
- b) Program cukup jelas, dapat dimengerti dan menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- c) Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan.^{9 4)}

Dari Segi Situasi Mengajar

- a) Iklim hubungan erat guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, guru dengan guru dan antara unsur pimpinan sekolah.
- b) Gairah dan kegembiraan belajar peserta didik sehingga mereka memiliki motivasi kuat dan keleluasan mengembangkan cara belajar masing-masing. ^{8 Ahmad Rohani, pengolahan pengajaran (Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 1995) 63 9 Ibid Ahmad Rohani..... 64 13 5)}

Dari Segi Situasi Mengajar

- a) Ada sumber belajar bagi peserta didik.
- b) Fleksibilitas waktu untuk kegiatan belajar .
- c) Dukungan berbagai jenis media pengajaran.
- d) Kegiatan belajar peserta didik terbatas dalam kelas (ruang kelas) tetapi juga diluar kelas. Kegiatan pengajaran dalam konteks active learning tentu selalu melibatkan peserta didik secara active untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran seperti memahami, mengamati, menginterpretasikan konsep, merancang penelitian, melaksanakan penelitian, mengkomunikasikan hasilnya dan seterusnya, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang ter-

atur dan urut. Adapun karakteristik dari active learning menurut Prof. Dr. T. Reka Joni mengatakan antara lain: (1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan. (2) Guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, guru bukan satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar yang harus memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha sendiri. (3) Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengajar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan di tekankan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan seimbang. (4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap. (5) Penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengatur kegiatan dan kemajuan siswa serta mengukur berbagai keterampilan yang tidak dikembangkan misalnya keterampilan berbahasa, keterampilan sosial, keterampilan lainnya serta mengukur hasil belajar siswa.

2.4 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harafiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Akhirnya, dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Macam-macam media menurut jenisnya adalah sebagai berikut :

a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, tape recorder.

b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.

c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis yaitu :

1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film sound slide.

2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara, video cassette dan VCD.

3. Manfaat Media Pembelajaran

penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran maka pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran maka akan diperoleh manfaat diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Lebih menarik minat siswa.

b. Materi pengajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

c. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2001:2) juga mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

c. Metode mengajar akan lebih bervariasi.

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN BUNGURENDAH dengan jumlah 20 siswa terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

3.2. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN BUNGURENDAH KECAMATAN SINDANGKERTA KABUPATEN BANDUNG BARAT. Adapun alasan pemilihan SDN BUNGURENDAH dijadikan sebagai tempat penelitian adalah sebagai berikut:

- Peneliti memperoleh kemudahan perizinan untuk melakukan penelitian dari Kepala Sekolah SDN BUNGURENDAH.
- Peneliti memperoleh dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru SDN BUNGURENDAH untuk mengadakan penelitian.
- Lokasi penelitian merupakan tempat mengajar peneliti sehingga mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data.

3.3. Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan dalam kurun waktu 6 minggu dimulai bulan September sampai bulan November 2020

Agar penelitian terlaksana dengan baik maka peneliti merancang jadwal penelitian beserta materi pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun rinciannya dapat dilihat pada tabel berikut:

Siklus	Tindakan	Pelaksanaan		Materi
		Hari/ Tanggal	Waktu	
I	1	Rabu, 7 Oktober 2020	2x35 menit	Membaca teks percakapan
	2	Kamis, 8 Oktober 2020	2x35 menit	Bermain peran
	3	Jumat, 9 Oktober 2020	2x35 menit	Mengamati gambar

	4	Sabtu, 10 Oktober 2020	2x35 menit	Menyelesaikan soal cerita
II	1	Rabu, 14 Oktober 2020	2x35 menit	Membaca teks percakapan
	2	Kamis, 15 Oktober 2020	2x35 menit	Bermain peran
	3	Jumat, 16 Oktober 2020	2x35 menit	Mengamati gambar
	4	Sabtu, 17 Oktober 2020	2x35 menit	Menyelesaikan soal cerita

3.4 Deskripsi Per Siklus

3.4.1 Siklus I

Pada pembelajaran Tema 3 subtema 4 PB 1 tentang Tugasku sehari-hari, guru mencermari, mengidentifikasi dan menemukan adanya masalah di kelas 2 SDN Bungurendah Kecamatan Sindangkerta Kabupaten Bandung Barat.

Pembelajaran selama ini belum dapat membangkitkan aktifitas siswa yang berkaitan dengan pendekatan *active learning*. Permasalahan utama bagi guru dengan media pembelajaran yang disampaikan hari ini kurang memadai dan tidak menerapkan teknologi.

Perencanaan

- a. Peneliti dan kolaborator menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kompetensi dasar menentukan kosa kata dan konsep tentang lingkungan geografis, dan budaya di lingkungan sekitar dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya dan indikator memahami isi teks berkaitan dengan kehidupan sosial.

- b. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa gambar dan video.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.

Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami tugas sehari-hari, Prosedur pelaksanaannya adalah:

a. Pra Kegiatan (5 menit)

- 1) Memberi salam
- 2) Berdoa
- 3) Absensi

b. Kegiatan Awal (10 menit)

- 1) Apersepsi : Tanya jawab : Pernahkah kalian melakukan kerjasama di masyarakat ? Kegiatan apa saja yang kalian lakukan dalam bekerja sama ?
- 2) Menyampaikan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai
- 3) Memberikan motivasi

c. Kegiatan Inti (40 menit)

- 1) Menginformasikan topik yang akan dibahas (*eksplorasi*)
- 2) Menyampaikan materi pengantar yaitu kegiatan sehari-hari dalam kehidupan sosial dengan menampilkan *sound slide* (*eksplorasi*)
- 3) Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yaitu melalui diskusi kelompok. Guru membagi siswa kedalam kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5–6 siswa. (*elaborasi*)
- 4) Membagikan 1 set gambar kepada masing-masing kelompok (*eksplorasi*)
- 5) Berdiskusi menyebutkan macam-macam kegiatan sosial . (*elaborasi*)

- 6) Mengundi perwakilan kelompok untuk mendeskripsikan gambar kerjasama dalam kehidupan sosial yang disajikan yang telah dipasangkan. (*eksplorasi*)
- 7) Perwakilan kelompok maju kedepan kelas memasang gambar dan menyampaikan dasar pemikiran gambar. (*elaborasi*)
- 8) Dari dasar pemikiran yang disampaikan siswa guru mulai menanamkan konsep melalui media audio visual (*Konfirmasi*)
- 9) Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok (*eksplorasi*)
- 10) Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD (*elaborasi*)
- 11) Setelah selesai, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*elaborasi*)
- 12) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami (*Konfirmasi*)
- 13) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah mengerjakan tugas dengan benar (*Konfirmasi*)

d. Kegiatan Akhir (15 menit)

- 1) Guru bersama siswa bertanya jawab membuat kesimpulan tentang tugas sehari-hari dalam kehidupan social.
- 2) Memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan
- 3) Memberikan penilaian berdasarkan hasil evaluasi dan tindak lanjut berupa tugas individual.

Observasi

- a. Mengamati perilaku guru dan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran Tugas Sehari-hari..
- b. Memantau kerjasama tim siswa

- c. Mengamati pemahaman masing-masing anak.

Refleksi

- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran
- b. Menganalisis hasil observasi dan hasil belajar
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I. Adapun daftar permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:
 - 1) Guru terlambat masuk kelas
 - 2) Siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan dasar pemikiran kerja sama dalam kehidupan social.
 - 3) Pengkondisian siswa saat pembelajaran masih kurang
 - 4) Guru belum memberikan penguatan berupa gerakan tubuh.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus 2

3.4.2 Siklus II

Setelah ada perbaikan pada siklus ke I dengan menggunakan pendekatan *active learning* dan menggunakan media audio visual, keaktifan siswa lebih meningkat.

Perencanaan

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kompetensi dasar menentukan kosa kata dan konsep tentang lingkungan geografis, dan budaya di lingkungan sekitar dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya dan indikator memahami isi teks berkaitan dengan kehidupan sosial.
- b. Guru datang ke sekolah lebih awal agar dapat mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa gambar dan video.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.

Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menjelaskan tugas sehari-hari manusia dengan menggunakan gambar dan menggambarkan nama-nama gangguan peredaran darah manusia. Prosedur pelaksanaannya adalah :

a. *Pra Kegiatan (5 menit)*

- 1) Memberi salam
- 2) Berdoa
- 3) Absensi

b. *Kegiatan Awal (10 menit)*

- 1) Apersepsi : Tanya jawab tentang : Apa yang kalian lakukan dalam bekerjasama di kehidupan sosial ? Mengapa kita harus bekerjasama?
- 2) Menyampaikan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.
- 3) Memberikan motivasi

c. *Kegiatan Inti (40 menit)*

- 1) Menginformasikan topik yang akan dibahas (*eksplorasi*)
- 2) Menyampaikan materi pengantar yaitu tentang pengertian daur air dengan menampilkan pada tayangan *sound slide* (*eksplorasi*)
- 3) Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yaitu melalui diskusi kelompok. Guru membagi siswa kedalam kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5–6 siswa. (*elaborasi*)
- 4) Membagikan 1 set gambar kepada masing-masing kelompok (*eksplorasi*)
- 5) Berdiskusi untuk mengurutkan gambar yang menunjukkan kerjasama dalam kehidupan social yang benar. (*elaborasi*)
- 6) Mengundi perwakilan kelompok untuk mengurutkan dan menyampaikan penjelasan gambar yang telah diurutkan (*eksplorasi*)

- 7) Perwakilan kelompok maju kedepan kelas mengurutkan gambar dan menyampaikan dasar pemikiran urutan gambar kerjasama dalam kehidupan sosial. (*elaborasi*)
- 8) Ketika siswa menyampaikan dasar pemikiran, guru memberikan motivasi agar siswa lebih percaya diri dalam berbicara. (*elaborasi*)
- 9) Dari dasar pemikiran yang disampaikan siswa guru mulai menanamkan konsep melalui media audio visual (*Konfirmasi*)
- 10) Guru membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok (*eksplorasi*)
- 11) Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD (*elaborasi*)
- 12) Setelah selesai, perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok (*elaborasi*)
- 13) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami (*Konfirmasi*)
- 14) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah mengerjakan tugas dengan benar (*Konfirmasi*)

d. Kegiatan Akhir (15 menit)

- 1) Guru bersama siswa bertanya jawab membuat kesimpulan tentang materi peredaran darah manusia .
- 2) Memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan.
- 3) Memberikan penilaian berdasarkan hasil evaluasi dan tindak lanjut berupa tugas individual untuk menggambarkan proses daur air.

75

Observasi

- a. Mengamati perilaku guru dan siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual dalam pembelajaran tugasku sehari-hari.
- b. Memantau kerjasama tim siswa

- c. Mengamati pemahaman masing-masing anak.

Refleksi

- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran.
- b. Menganalisis hasil observasi dan hasil belajar.
- c. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II. Adapun daftar permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut:
 - 1) Guru belum tegas menghadapi siswa yang gaduh dikelas.
 - 2) Siswa belum berani bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.
 - 3) Masih terdapat beberapa siswa yang mencontek saat mengerjakan soal evaluasi.

3.5 SUBYEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat (peneliti) dan siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat sebanyak 20 siswa, yang terdiri atas 12 siswa putra dan 8 siswa putri tahun pelajaran 2014/2015.

3.6 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat yang berada di Kecamatan Sindangkerta, Bandung Barat pada semester 1 tahun pelajaran 2020/2021.

3.7 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran tugasku sehari-hari menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran tugasku sehari-hari menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tugasku sehari-hari menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.

3.8 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.8.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini meliputi:

3.8.1.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar berupa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tertulis pembelajaran tugas sehari-hari dengan materi peredaran darah manusia dan kegiatan manusia yang mempengaruhinya.

3.8.1.2 Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, wawancara, serta catatan lapangan dalam pembelajaran tugas sehari-hari yang menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.

3.8.2 Sumber Data

Sumber data dalam PTK ini adalah sebagai berikut:

3.8.2.1 Guru

Diperoleh dari lembar pengamatan yang berisi keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran tugas sehari-hari materi peredaran darah manusia dan kegiatan manusia yang mempengaruhinya menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual.

3.8.2.2 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari observasi yang dilakukan pada siklus pertama, kedua dan ketiga hasil evaluasi.

3.8.2.3 Data dokumen

Sumber data dokumen berupa daftar nilai awal sebelum dilakukan tindakan/solusi, hasil pengamatan dan data dokumen setelah dilakukan penelitian berupa

foto dan video pada saat pelaksanaan penelitian dan data nilai siswa setelah dilaksanakan penelitian.

3.8.2.4 Catatan lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan-kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran berupa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tema 3 tugasku sehari-hari.

3.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes.

3.8.3.1 Teknik Tes

Menurut Poerwanti (2008: 4-3) tes adalah himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan peserta dengan tujuan mengukur suatu aspek tertentu.

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pertanyaan pernyataan yang harus diberikan tanggapan. Dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Mardapi, 2008: 67).

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar secara tertulis mengenai materi peredaran darah manusia dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi gangguan peredaran darah manusia. Tes ini berguna untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan model *Saintifik Learning* berbantu media audio visual.

3.8.3.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes adalah suatu alat penilaian yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi tertentu tentang keadaan peserta tanpa menggunakan tes.

Hal ini berarti, jawaban yang diberikan peserta tes tidak bisa dikategorikan sebagai jawaban benar atau salah sebagaimana interpretasi jawaban tes (Hamdani, 2011: 316). Pada penelitian ini teknik non tes yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.8.3.2.1 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik penilaian yang dilakukan dengan menggunakan indra secara langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang akan diamati (Suprijono, 2014: 139). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema 3 tugas sehari-hari dengan menggunakan model pembelajaran *Active Learning* berbantu audio visual.

3.8.3.2.2 Dokumentasi

Saat melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Poerwanti, 2008: 3.28). Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan video dan foto untuk mengetahui data yang terjadi dalam pembelajaran siswa kelas II di SDN Bungurendah Bandung Barat.

Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah dengan mencari informasi dari guru kelas V pada saat siklus berakhir dengan menerapkan model *Active Learning* berbantu media audio visual yang dilakukan di dalam kelas.

3.8.3.2.4 Catatan lapangan

Catatan lapangan merupakan sumber informasi yang penting agar mudah mencatat dan mengamati apa yang terjadi di dalam kelas (Poerwanti, 2008: 3.24). Penelitian ini menggunakan catatan lapangan berupa catatan selama proses pem-

belajaran yang merupakan data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema 3 tugas sehari-hari menggunakan model *Active Learning* berbantuan media audio visual.

3.9 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah secara kuantitatif dan kualitatif. Adapun penjelasan kedua teknik analisis tersebut adalah sebagai berikut.

3.9.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti menentukan aspek-aspek yang dianalisis berupa ketuntasan belajar individu, nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan klasikal siswa.

Analisis tingkat keberhasilan belajar siswa setiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi atau tes pada akhir pembelajaran berupa soal tes tertulis. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: a. Menghitung ketuntasan belajar individu

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100$$

keterangan:

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

S_t = skor teoritis (skor dalam menjawab semua butir soal)

(Poerwanti, 2008: 6.15)

b. Menentukan mean atau nilai rata-rata (Herrhyanto, 2007: 4.2):

Keterangan:

\bar{x} = mean (rata-rata)
 \sum = jumlah semua nilai siswa
 \sum = jumlah banyak data

c. Menentukan median atau nilai tengah (Herrhyanto,2007:4.21)

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

Keterangan :

Me = median

Bb = batas bawah kelas yang mengandung nilai media

P = panjang kelas interval

n = jumlah siswa

F = jumlah dari frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f_m = banyak frekuensi kelas median

d. Menentukan modus atau nilai yang sering muncul

$$Mo = Bb + P \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \quad (\text{Herrhyanto,2007:4.19})$$

Keterangan :

Mo = modus

Bb = batas bawah kelas yang mengandung nilai modus

P = panjang kelas interval

b₁ = selisih antaranilai frekuensi di kelas modus (f) dengan frekuensi sebelum kelas modus (fsb)

b₂ = selisih antara nilai frekuensi di kelas modus (f) dengan frekuensi sesudah kelas modus (fsd)

e. Menentukan persentase ketuntasan klasikal

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

(Aqib, 2010: 41)

Hasil penghitungan dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1.
Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria ketuntasan	Kualifikasi
≥ 68	Tuntas
< 68	Tidak Tuntas

(KKM Tema 3 Tugasku Sehari-hari di SD N Bungurendah Bandung Barat.

a. rumus: $k = 1 + (3,3)(\log n)$

keterangan: k = banyak kelas interval

n = banyak data yang digunakan

Menurut Aqib (2010: 41) kriteria tingkat keberhasilan siswa < 20 termasuk dalam kriteria sangat rendah, 20-39 termasuk dalam kriteria rendah, 40-59 termasuk dalam kriteria sedang, 60-79 termasuk dalam kriteria tinggi dan ≥ 80 termasuk dalam kriteria sangat tinggi.

Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti menentukan kriteria tingkat keberhasilan siswa sebanyak ≥ 80 , kemudian dijadikan dasar dalam menentukan indikator keberhasilan.

Penyajian data disajikan dengan membuat tabel distribusi frekuensi.

Adapun langkah-langkahnya menurut Herrhyanto (2008: 2.11) sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi nilai tertinggi dan terendah.
- b. Menentukan rentang dengan rumus:

Rentang = data terbesar – data terkecil

Menentukan banyaknya kelas dengan

- c. Menentukan panjang kelas dengan ru-

mus: Panjang kelas =

- d. Menentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama yaitu dengan mengambil nilai data terkecil atau mengambil nilai yang lebih kecil dari data terkecil dengan syarat nilai data terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
- e. Memasukkan setiap nilai ke dalam kelas interval.

3.9.2 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema 3 Tugas Sehari-hari melalui model *Active Learning* berbantu media audio visual dianalisis dengan mengklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kriteria untuk memperoleh simpulan. Hasil analisis data keterampilan guru dan aktivitas siswa selanjutnya dikonsultasikan dengan tabel kriteria penilaian data kualitatif.

Adapun untuk data keterampilan guru dan aktivitas siswa menggunakan kriteria menurut Widoyoko (2013: 110) dengan langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor maksimal (m) dan skor minimal (k)
- b. Menentukan jumlah kelas interval/ kriteria

Skala dengan 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

- c. Menentukan jarak interval dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2013: 110)

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Keberhasilan

Interval Nilai	Kriteria
(k+3(i)) s/d m	Sangat Baik
(k+2(i)) s/d (k+3(i))	Baik
(k+i) s/d (k+2(i))	Cukup
k s/d (k+i)	Kurang

Penelitian ini menggunakan 10 indikator untuk keterampilan guru

sehingga diperoleh :

$$\text{Skor maksimal (m)} = 10 \times 4 = 40$$

$$\text{Skor minimal (k)} = 0$$

Jumlah kelas = 4 (sangat baik, baik, cukup, kurang) _____
() _____

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

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

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

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat dibuat tabel kriteria penilaian data kualitatif untuk keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Pengamatan Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
>30 s/d 40	Sangat baik
>20 s/d 30	Baik
>10 s/d 20	Cukup
0 s/d 10	Kurang

Selain itu, penelitian ini menggunakan 8 indikator untuk aktivitas siswa sehingga diperoleh :

$$\text{Skor maksimal (m)} = 8 \times 4 = 32$$

$$\text{Skor minimal (k)} = 0$$

Jumlah kelas = 4 (sangat baik, baik, cukup, kurang)

() _____

$$(k+3(i)) = (0+3(8)) = 24$$

$$(k+2(i)) = (0+2(8)) = 16$$

$$(k+i) = (0+8) = 8$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat dibuat tabel kriteria penilaian data kualitatif untuk aktivitas sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kriteria Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
>24 s/d 32	Sangat baik
>16 s/d 24	Baik
>8 s/d 16	Cukup
0 s/d 8	Kurang

3.10 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model pembelajaran *Active Learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari pada siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat dengan indikator keberhasilan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran Tema 3 Tugasku sehari-hari melalui model *Active Learning* berbantu media audio visual meningkat dengan skor minimal >20 s/d 30 dalam kriteria baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari melalui model *Active Learning* berbantu media audio visual meningkat dengan skor minimal >16 s/d 24 dalam kriteria baik.
- c. Siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat $\geq 80\%$ mengalami ketuntasan belajar klasikal sebesar ≥ 68 dalam pembelajaran penerapan model *active learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri bungurendah Bandung Barat semester 1.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran dikelas II SDN Bungurendah pada siklus I ditemukan seperti yang terdapat pada tabel berikut:

Rekapitulasi hasil penilaian siswa kelas II SDN BUNGURENDAH
SIKLUS 1

NO	NAMA SISWA	Kkm	Nilai	KET
1	Anggi nuraeni	65	75	
2	Alfika Seftiani	65	85	
3	Dimas Aditya	65	75	
4	Lutfhiana	65	90	
5	Mega Abdul R	65	80	
6	M. Fadillah	65	75	
7	Naya Asila	65	60	Belum tuntas
8	Nursalina	65	80	
9	Rifa Nurfadilah	65	80	
10	Rijal Mustakim	65	85	
11	Ripan Julian	65	60	Belum tuntas
12	Shifa	65	90	
13	PiraSilvia	65	90	
14	Syeifa Shahra	65	50	Belum tuntas
15	Siska A	65	80	
16	Sinta Amelia	65	80	
17	Silvi N	65	85	
18	Zaki	65	60	Belum tuntas
19	Zihan	65	80	
20	Zulkifli	65	90	
	Jumlah		1.550	
	Rata-rata kelas		77,5	

Dari hasil refleksi siklus 1 diperoleh keberhasilan dan kegagalan dalam perbaikan pembelajaran.

Adapun keberhasilan dalam siklus 1 adalah:

1. Tingkat daya serap siswa atau tingkat keberhasilan pembelajaran mencapai 77,5
2. Prestasi siswa dari hasil meningkat dan bantuan orang tua sangat bagus
3. Penggunaan pendekatan active learning dapat dikatakan cukup berhasil walaupun pembelajarannya secara daring.

Sedangkan kegagalannya di siklus 1

1. Belum mencapai ketuntasan semua siswa seperti yang ditentukan dalam indikator ketercapaian.
2. Karena Pembelajaran daring masih ada siswa yang pasif ketika belajar dirumah.

2.SIKLUS II

Perbaikan pembelajaran siklus II di laksanakan pada tanggal 05 November 2020

Adapun hasil nilai tes dari siklus II disajikan dalam table berikut.

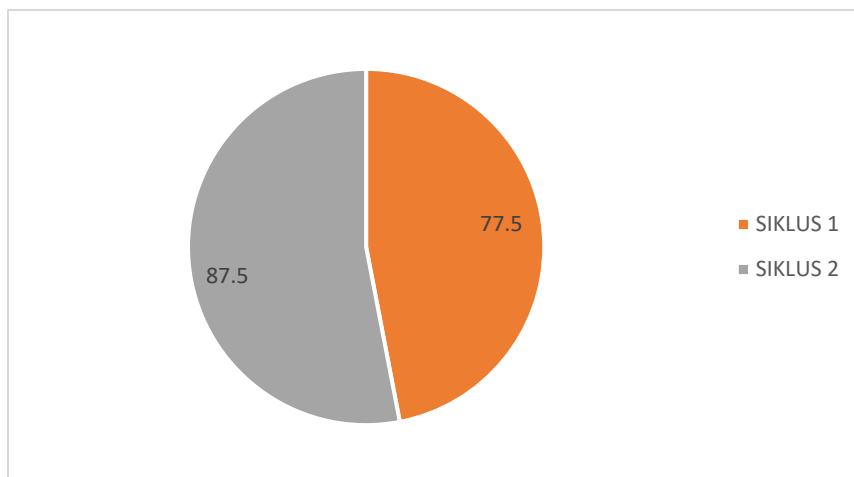
Rekapitulasi hasil penilaian siswa kelas II SDN BUNGURENDAH

SIKLUS II

NO	NAMA SISWA	Kkm	Nilai	KET
1	Anggi nuraeni	65	90	TUNTAS
2	Alfika Seftiani	65	90	TUNTAS
3	Dimas Aditya	65	90	TUNTAS
4	Lutfhiana	65	90	TUNTAS
5	Mega Abdul R	65	90	TUNTAS
6	M. Fadillah	65	90	TUNTAS
7	Naya Asila	65	80	TUNTAS
8	Nursalina	65	90	TUNTAS
9	Rifa Nurfadilah	65	90	TUNTAS
10	Rijal Mustakim	65	90	TUNTAS
11	Ripan Julian	65	75	TUNTAS
12	Shifa	65	90	TUNTAS
13	PiraSilvia	65	90	TUNTAS
14	Syeifa Shahra	65	80	TUNTAS
15	Siska A	65	90	TUNTAS
16	Sinta Amelia	65	90	TUNTAS

17	Silvi N	65	90	TUNTAS
18	Zaki	65	75	TUNTAS
19	Zihan	65	90	TUNTAS
20	Zulkifli	65	90	TUNTAS
	Jumlah		1.750	
	Rata-rata kelas		87,5	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pemahaman dan keberhasilan siswa kelas II SDN Bungurendah tentang Tugasku sehari-hari setelah menggunakan pendekatan active learning media audio visual mengalami PERKEMBANGAN NILAI HASIL PERBAIKAN PEMBELAJARAN TEMA 3 TUGASKU SEHARI-HARI.



Pada siklus I yang hanya 77,5% secara keseluruhan tingkat keberhasilan siswa meningkat di siklus II menjadi 87,5%. Mengacu pada teori belajar tuntas maka pembelajaran tema 3 tugasku sehari-hari dengan pendekatan active learning di kelas II SDN Bungurendah dapat dikatakan berhasil.

3. HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA PADA SIKLUS II

NO	AKTIVITAS SISWA	KEMUNCULAN		
		Ya	skor	%
1.	Memperhatikan penjelasan guru	√	4	100
2.	Membaca/ mengerjakan (buku siswa,LKS,,SOAL)	√	4	100
3.	Bekerja dengan kelompok	√	3	80
4.	Menulis kegiatan yang ada dalam LKS	√	4	100
5.	Menyajikan hasil pembelajaran	√	4	100
6.	Merangkum pembelajaran	√	4	100
7.	Mengerjakan Evaluasi	√	4	100
	Jumlah rata-rata		27	97,14

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kualitas pembelajaran TEMA 3 Tugasku- Sehari-hari melalui Pendekatan *Active Learning* berbantu media audio visual yang sudah peneliti laksanakan di kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari melalui *Pendekatan Active Learning* berbantu media audio visual di kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat dapat meningkatkan keterampilan guru. Keterampilan guru pada pelaksanaan siklus I tergolong kriteria baik. Pada pelaksanaan siklus II tergolong dalam kriteria sangat baik. Ditunjukkan dengan perolehan skor yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu: (a) melaksanakan kegiatan awal; (b) menyampaikan materi pengantar melalui media audio visual; (c) membimbing siswa dalam melaksanakan diskusi kelompok.
- 2) Pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari- hari melalui *Pendekatan Active Learning* berbantu media audio visual di kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat dapat meningkatkan aktivitas siswa. Aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I dengan kriteria baik. Pada siklus II dengan kriteria sangat baik. Ditunjukkan dengan perolehan skor yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu: (a) siap mengikuti pembelajaran; (b) memperhatikan tayangan materi yang ditampilkan oleh guru; (c) saling bekerjasama dalam kegiatan berkelompok; (d) memasang gambar yang sesuai atau mengurutkan gambar yang acak menjadi urutan yang benar; (e) menyampaikan dasar pemikiran pasangan/ urutan gambar yang telah disusun; (f) mempresentasikan hasil diskusi kelompok; (g) menyimpulkan hasil diskusi; (h) mengerjakan tugas evaluasi.

3) Pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari melalui Pendekatan *Active Learning* di kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,79 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 55,17%. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 75,17 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 68,97%. Pada Siklus III terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,51 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,20%. Hasil belajar Tema 3 Tugasku Sehari-hari sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 80\%$ siswa kelas II mengalami ketuntasan belajar klasikal sebesar ≥ 68 .

Dengan demikian maka hipotesis tindakan telah terbukti bahwa Pendekatan *Active Learning* berbantu media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar Tema 3 Tugasku Sehari-hari di Kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat Semester 1.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui Pendekatan Active Learning berbantu media audio visual, maka peneliti memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut :

- a. Dalam meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran melalui Pendekatan Active Learning berbantu media audio visual sebaiknya : (1) guru melakukan persiapan dan perencanaan yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran; (2) guru memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk bertanya ataupun menyampaikan pendapat; (3) guru membimbing siswa dalam presentasi siswa; (4) guru harus bersikap lebih tegas dalam mengelola kelas agar dapat mencegah terjadinya keributan.
- b. Dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran melalui Pendekatan Active Learning berbantu media audio visual sebaiknya : (1) siswa bekerjasama dengan baik dalam diskusi kelompok; dan (3) siswa percaya diri dalam menyampaikan dasar pemikiran gambar yang dipasangkan/ diurutkan.
- c. Hendaknya sekolah selalu berinovasi menerapkan pembelajaran yang inovatif, baik itu dalam penggunaan model atau media pembelajaran. Pendekatan Active Learning berbantu media audio visual dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zaenal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- BSNP. 2006. *Standar Isi Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI*. Jakarta : Depdiknas.
- Cain, E. Sandra dan Evans, M. Jack. 1990. *Sciencing An Involvement Approach to Elementary Science Methods*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Depdikbud. 1995. *Metodik Khusus Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Standar Kompetensi Tematik SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Tematik*. Jakarta: Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Dewiki dan Yuniati. 2006. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Diansari, Dewi. 2011. Penerapan model picture and picture untuk meningkatkan pembelajaran Tema 3 Tugasku Sehari-hari siswa kelas II SDN Gampingan 01 Pagak. *Jurnal Universitas Malang*. Vol. 2 (2): 6-13.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Facione (2011, hlm.9) penguasaan berpikir kritis mencakup; Interpretasi, analitis, inferensi atau simpulan, evaluasi, eksplanasi atau interpretasi, dan regulasi diri (self regulation).

- Holland, J. 2007. *Ensiklopedia Iptek 2* (Terjemahan) Jakarta : PT Lentera Abadi.
- Johnson, Dawid W. 2012. *Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis. University of Minnesota: Journal of Statistics Education*. Vol.21 (1): 34-50.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto Bambang. 2011. *Media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Leong, A. dan K.S. Tin. 2000. *Progresive Mathematics for Primary School*. Longman Group FE Ltd.
- Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Marno, dan Idris. 2012. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Marshal, J., dkk. 2000. *New Curriculum Mathematics for School* . Hongkong :
- Moerwani, Ninik Sri. 2011. Penggunaan pembelajaran Active Learning untuk meningkatkan hasil belajar Tema 3 Tugasku Sehari-hari pada siswa kelas II Semester 1 SD Negeri 2 Jatipohon Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan Tahun 2011/2012. *Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana*. Vol. 1 (1): 2-12.
- Nugroho, Junaedi. 2011. Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran Tema 3 Tugasku sehari-hari pada siswa kelas II SDN Bungurendah Bandung Barat.. *Jurnal Universitas Malang*. Vol. 1 (1): 5-14.
- Ong, P. dan Tan K.T. 2000. *Mathematics-An Enrichmen Programme for Primary*. Singapore : Education Publications Bunran Pte, Ltd.
- Singapore : pan Fasific publications Pte. Ltd.
- Suherman (2008, hlm.116) berpendapat bahwa Pendekatan *Active Learning* yakni model yang mempresentasikan rangkaian pertanyaan menuntun serta menelusuri pertanyaan sehingga terjadi proses berpikir kritis yang dapat mengaitkan wawasan baru.
- Wuryan dan Syaifullah (2008, hlm.39) bahwa pelajar harus berpartisipasi secara bebas dan dinamis agar pelajar dapat memecahkan masalah

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil penilaian siswa kelas II SDN BUNGURENDAH

SIKLUS 1

NO	NAMA SISWA	Kkm	Nilai	KET
1	Anggi nuraeni	65	75	
2	Alfika Seftiani	65	85	
3	Dimas Aditya	65	75	
4	Lutfhiana	65	90	
5	Mega Abdul R	65	80	
6	M. Fadillah	65	75	
7	Naya Asila	65	60	Belum tuntas
8	Nursalina	65	80	
9	Rifa Nurfadilah	65	80	
10	Rijal Mustakim	65	85	
11	Ripan Julian	65	60	Belum tuntas
12	Shifa	65	90	
13	PiraSilvia	65	90	
14	Syeifa Shahra	65	50	Belum tuntas
15	Siska A	65	80	
16	Sinta Amelia	65	80	
17	Silvi N	65	85	
18	Zaki	65	60	Belum tuntas
19	Zihan	65	80	
20	Zulkifli	65	90	
	Jumlah		1.550	
	Rata-rata kelas		77,5	

hasil penilaian siswa kelas II SDN BUNGURENDAH

SIKLUS II

NO	NAMA SISWA	Kkm	Nilai	KET
1	Anggi nuraeni	65	90	TUNTAS
2	Alfika Seftiani	65	90	TUNTAS
3	Dimas Aditya	65	90	TUNTAS
4	Lutfhiana	65	90	TUNTAS
5	Mega Abdul R	65	90	TUNTAS
6	M. Fadillah	65	90	TUNTAS
7	Naya Asila	65	80	TUNTAS
8	Nursalina	65	90	TUNTAS
9	Rifa Nurfadilah	65	90	TUNTAS
10	Rijal Mustakim	65	90	TUNTAS
11	Ripan Julian	65	75	TUNTAS
12	Shifa	65	90	TUNTAS
13	PiraSilvia	65	90	TUNTAS
14	Syeifa Shahra	65	80	TUNTAS
15	Siska A	65	90	TUNTAS
16	Sinta Amelia	65	90	TUNTAS
17	Silvi N	65	90	TUNTAS
18	Zaki	65	75	TUNTAS
19	Zihan	65	90	TUNTAS
20	Zulkifli	65	90	TUNTAS
	Jumlah		1.750	
	Rata-rata kelas		87,5	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pemahaman dan keberhasilan siswa kelas II SDN Bungurendah tentang Tugasku sehari-hari setelah menggunakan pendekatan active learning media audio visual mengalami peningkatan pada pembelajaran sebelumnya hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Lampiran 2

ANALISIS MATERI PELAJARAN (AMP) KELAS II

**MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia,
Matemtika dan SBdP**

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli dan bertanggungjawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya

B. KOMPETENSI DASAR

Bahasa Indonesia

	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi	3.3.1 Memahami isi teks berkaitan kehidupan sosial 3.3.2 Menemukan kosa kata dan maknanya berkaitan kehidupan sosial
2	4.3 Melaporkan penggunaan kosa kata Bahasa Indonesia yang atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual	4.3.1 Menulis kalimat tanya 4.3.2 Membaca teks drama

Mate

No	KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
1	3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.	3.5.1 Menentukan pecahan uang yang nilainya sama 3.5.2 Menghitung nilai sekelompok pecahan
2	4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.	4.5.1 Menaksir harga barang dengan sekelompok pecahan uang yang setara 4.5.2 Menjelaskan taksiran harga barang dengan sekelompok pecahan uang yang setara

3	<p>SBdP</p> <p>3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya.</p> <p>4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan</p>	<p>3.4.1 Menyebutkan benda-benda dari bahan alam untuk membuat prakarya</p> <p>4.4.1 Membuat bingkai foto dari bahan alam</p>

C. MATERI AJAR

4. Materi Kunci/Pokok

- Materi Pokok : 1. Kosa Kata
2. Taksiran Harga
3. Prakarya dari Bahan Alam

➤ Bahasa Indonesia

- a. kalimat tanya
- b. Cara membaca teks drama
- c. Menjelaskan isi teks drama
- d. Kosa kata yang berkaitan dengan kehidupan sosial

➤ Matematika

- a. Nilai Pecahan uang
- b. Taksiran harga

➤ SBdP

Prakarya dari bahan alam

LAMPIRAN 3

**LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
DALAM PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN
TEMA 3 TUGASKU SEHARI-HARI MELALUI
PENDEKATAN *ACTIVE LEARNING*
BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL
SISWA KELAS II SDN BUNGURENDAH BANDUNG
BARAT**

Siklus...

Nama Guru : Isop Sopiah,S.Pd.SD
 Nama Sekolah : SDN Bungurendah Bandung Barat
 Tema 3 : Tugasku Sehari-hari
 Kelas/ Semester : II / 1
 Hari/ Tanggal :
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat 10 indikator keterampilan guru !
2. Berilah tanda check (v) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1.	Mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran (keterampilan)	a. Masuk kelas tepat waktu		
		b. Menyiapkan perlengkapan yang diperlukan selama pembelajaran		
		c. Memimpin berdoa		
2.	Melaksanakan kegiatan awal (keterampilan membuka pelajaran)	a. Melakukan apersepsi		
		b. Menyampaikan kompetensi yang akan dibahas		
		c. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai		
		d. Memberikan motivasi		
3.	Menyampaikan materi pengantar melalui media audio visual (keterampilan)	a. Materi yang disampaikan sesuai		
		b. Menyampaikan materi dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar		
		c. Menyampaikan materi dengan suara yang jelas dan lancar		

	menjelaskan dan keterampilan menga-	d. Penjelasan disertai contoh atau ilustrasi	
4.	Membimbing pembentukan kelompok secara heterogen (keterampilan mengelola kelas)	a. Memberi petunjuk dalam	
		b. Membentuk kelompok secara heterogen	
		c. Mengatur tempat duduk sesuai kelompok	
		d. Mengkondisikan siswa supaya tertib dalam berkelompok	
5.	Menggunakan gambar sesuai pendekatan <i>activ learning</i>	a. Menggunakan gambar yang disesuaikan dengan materi	
	(keterampilan mengadakan variasi dan keterampilan mengajar)	b. Gambar yang digunakan menggunakan warna yang menarik	
		c. Gambar terlihat jelas hingga bangku belakang	
		d. Meminta siswa untuk menempel pasangan/ urutan gambar di papan tulis	
6.	Bertanya jawab alasan/ dasar pemikiran urutan atau pasangan gambar (ket-	a. Menunjuk siswa untuk menyampaikan dasar pemikiran terkait gambar yang dipasangkan	
		b. Mengajukan pertanyaan secara jelas	
		c. Penyebaran giliran menyampaikan alasan/ dasar pemikiran	
		d. Pemberian waktu untuk berfikir	
7.	Menanamkan konsep berdasarkan alasan/ dasar pemikiran yang disampaikan siswa me-	a. Memberikan konfirmasi terhadap jawaban yang benar dan yang salah	

		b. Memberi penguatan materi yang sedang dibahas melalui media audio visual Penyebaran giliran menyampaikan alasan	
		c. Memberikan penghargaan kepada siswa	
		d. Memberikan penguatan verbal dan gestural	
8.	Menggunakan media audio visual	a. Media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran	
(keterampilan mengadakan variasi dan keterampilan menjelaskan)		b. Media audio visual menarik perhatian siswa	
		c. Media audio visual dapat didengar dan dilihat semua siswa	
		d. Media audio visual membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas	
9.	Membimbing siswa dalam melaksanakan diskusi kelompok (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	
		b. Mencegah dominasi individu dan kelompok	
		c. Memberi kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil	
		d. Menindaklanjuti hasil diskusi	
10.	Menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.	
		b. Memberikan evaluasi	
		c. Melaksanakan refleksi	
		d. Memberikan tindak lanjut berupa pemberian tugas/ PR	
Jumlah Skor			
Kriteria			

Keterangan :

Skor maksimal (m) = $10 \times 4 = 40$

Skor minimal (k) = 0

Jumlah kelas = 4 (sangat baik, baik, cukup, kurang)
() _____

$(k+3(i)) = (0+3(10)) = 30$ $(k+2(i)) = (0+2(10)) = 20$ $(k+i) = (0+10) = 10$

Kriteria Hasil Pengamatan Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
>30 s/d 40	Sangat baik
>20 s/d 30	Baik
>10 s/d 20	Cukup
0 s/d 10	Kurang

Bandung Barat, Oktober 2020

Observer,



N. Nurhayati, S.Pd.SD

NIP : 196301101983051001

LAMPIRAN 6

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DALAM PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN *ACTIVE LEARNING* BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL
SISWA KELAS II SDN BUNGURENDAH BANDUNG BARAT Semester 1**

SIKLUS

Nama Siswa : ...

Nama Sekolah : SDN BUNGURENDAH

Tema : Tugasku Sehari-hari (3)

Kelas/ Semester : II / 1

Hari/Tanggal

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 8 indikator aktivitas siswa !
2. Berilah tanda check () pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1.	Siap mengikuti pembelajaran (<i>mental activities dan emotional activities</i>)	a. Datang tepat waktu dan masuk kelas sebelum pelajaran dimulai		
		b. Menempati tempat duduk dengan rapi		
		c. Berdoa bersama sebelum pelajaran dimulai		
		d. Mengeluarkan alat tulis dan buku		
2.	Memperhatikan tayangan materi yang ditampilkan oleh guru (<i>Listening and visual activities</i>)	a. Bersemangat memperhatikan tayangan audio visual		
		b. Tidak gaduh ketika penayangan		
		c. Berani bertanya ketika ada materi yang belum dipahami		

		d. Mencatat penjelasan yang-disampaikan guru	
3.	Siswa saling bekerjasama dalam kegiatan berkelompok (<i>Mental activities</i>)	a. Adanya pembagian kerja	
		b. Saling membantu dan berperan serta dalam memecahkan soal	
		c. Tidak bekerja sendiri	
		d. Memecahkan masalah secara tepat waktu	
4.	Memasangkan gambar yang sesuai atau mengurutkan gambar yang acak menjadi urutan yang benar (<i>Motor activities</i>)	a. Siswa tertarik terhadap gambar yang ditunjukkan guru	
		b. Bertanya tentang gambar yang ditunjukkan	
		c. Berdiskusi dengan kelompok mengenai pasangan/ urutan gambar	
		d. Memasangkan/ mengurutkan gambar didepan kelas dengan banar	
5.	Menyampaikan dasar pemikiran pasangan/ urutan gambar yang disusun (Oral activities dan mental activities)	a. Berani berpendapat mengenai isi gambar	
		b. Pendapat yang disampaikan sesuai dengan gambar yang telah dipasangkan/ diurutkan	
		c. Menyampaikan pendapat dengan suara yang jelas	
		d. Menjawab pertanyaan dengan antusias mengenai penjela-	
6.	Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (Oral activi-	a. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas	
		b. Siswa percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok	

		c. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dengan bahasa yang lancar	
		d. Siswa bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok	
7.	Menyimpulkan hasil diskusi (Oral activities dan mental activities)	a. Menyimpulkan sesuai materi yang dipelajari	
		b. Siswa berani mengemukakan pendapat mengenai kesimpulan materi	
		c. Menyusun simpulan menggunakan bahasa yang runtut	
		d. Menulis hasil simpulan di buku catatan	
8.	Mengerjakan tugas evaluasi (<i>Writing activities</i>)	a. Siswa mengerjakan evaluasi sendiri	
		b. Siswa mengerjakan evaluasi tanpa membuka buku	
		c. Siswa tenang dalam mengerjakan evaluasi	
		d. Siswa dapat mengerjakan semua soal evaluasi tepat waktu	
Jumlah Skor			
Kriteria			

Keterangan :

Skor maksimal (m) = $8 \times 4 = 32$

Skor minimal (k) = 0

Jumlah kelas = 4 (sangat baik, baik, cukup, kurang)

() _____

$$(k+3(i)) = (0+3(8)) = 24$$

$$(k+2(i)) = (0+2(8)) = 16$$

$$(k+i) = (0+8) = 8$$

Kriteria Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
>24 s/d 32	Sangat baik
>16 s/d 24	Baik
>8 s/d 16	Cukup
0 s/d 8	Kurang

Bandung Barat, Oktober 2020



N. Nurhayati, S.Pd.SD

NIP : 196301101983051001

LEMBAR CATATAN LAPANGAN

Siklus

Hari :

Tanggal :

Tempat : Ruang kelas II SDN BUNURENDAH

Hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *active learning* berbantu media audio visual :

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

Bandung Barat, Oktober 2020

Observer,




Neneng N, S.Pd.SD



NIP : 19660609 199102 1 001

Lampiran 9

JURNAL KEGIATAN NON MENGAJAR PPL



Nama Mahasiswa PPG : ISOP SOPIAH,S.Pd.SD
Kelas / kelompok : 4 / 2
No Peserta PPG : 20022302710038
LPTK : UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
Tempat PPL : SDN BUNGURENDAH


No	Nama Kegiatan	Tanggal dan tempat kegiatan	Civitas sekolah yg terlibat (Jumlah peserta)	Proses kegiatan	Hasil Kegiatan	Refleksi
1.	Mengerjakan administrasi sekolah	12 Oktober 2020	Guru (7) Kepala Sekolah(1)	Guru menyiapkan berkas-berkas penting berkaitan dengan administrasi pendidikan di sekolah, seperti buku siswa/guru dan kalender pendidikan untuk membuat prota, kemudian berturut-turut turunannya yaitu prosem, pemetaan KD, silabus dan RPP.	Perangkat pembelajaran yang siap untuk dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran 	Menganalisis hasil penyusunan perangkat pembelajaran, baik secara silang antar guru atau dengan kepala sekolah.

2.	Membimbing siswa dalam pembelajaran menari	09 Oktober 2020	guru dan siswa	Peserta didik diajak mempraktikkan mata pelajaran SBdP yaitu menari	Budaya disiplin yang berawal dari kepala sekolah dan guru secara langsung memberikan contoh positif untuk peserta didik 	Pentingnya menumbuhkan sikap disiplin mulai dari diri sendiri dengan memberikan contoh sikap secara langsung
3.	Membina kegiatan Pramuka	10 Oktober 2020	Guru 2 Siswa 20	Membina Pramuka mahir di sekolah sehingga dapat mengembangkan sistem nilai gerakan pramuka. Kegiatan dilakukan sesuai rencana yang sudah dituliskan dalam rencana kegiatan pramuka dan sesuai protokol kesehatan pemerintah.	Siswa menguasai kecakapan untuk kelompok penggalang, seperti tali temali, baris berbaris, dan yang lainnya 	Mahasiswa PPL PPG pada saat melaksanakan kegiatan membina pramuka seharusnya menyiapkan pemetaan dan manajemen risiko kegiatan.

4.	Meningkatkan rapat dinas sekolah	12 Oktober 2020,	Kepala Sekolah dan Guru	Rapat membahas kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan secara luring (belajar disekolah) dengan tetap melaksanakan protokol Kesehatan	Berdasarkan permintaan orang tua/masyarakat Kegiatan belajar dilaksanakan disekolah berdasar pembelajaran yang dilaksanakan secara daring kurang mendukung baik dari sarana android yang hanya beberapa siswa yang memiliki dan jaringan yang sulit	Kegiatan rapat dihadiri oleh perwakilan dari orang tua siswa
5	Melaksanakan ekstra olahraga atletik kids	13 Oktober 2020	Guru dan siswa	Kegiatan dilaksanakan setelah jam pelajaran di sekolah selesai	Siswa melakukan kegiatan olahraga sebagai pelajaran ekstra di luar jam pelajaran disekolah	Kegiatan dilaksanakan di lapangan olahraga milik sekolah



6	Melaksanakan Pendidikan sekolah Diniyah	Dilakukan tiap hari dimulai jam 14.00 s.d 15.00	Seluruh siswa diwajibkan mengikuti Pendidikan keagamaan setelah kegiatan di sekolah	Jadwal berlatih solat sunat Duha	<p>Seluruh peserta didik mengikuti latihan praktik shalat Duha dan membaca do'a setelah melaksanakan shalat</p> 	Kegiatan dilaksanakan di madrasah
7	Melaksanakan ibadah shalat	Dilaksanakan sesuai waktu shalat	Seluruh siswa dan sisiwi diingatkan agar melaksanakan kewajiban yaitu melaksanakan shalat baik di rumah dan atau di mesjid	Kegiatan dilaksanakan secara bersama	<p>Peserta didik mengirimkan dokumentasi kegiatan non belajar di sekolah</p> 	Kegiatan dilaksanakan di rumah

8	Kegiatan membaca Al-quran (Surat Yasin)	Dilaksanakan bersama teman dengan memperhatikan protokol kesehatan	Siswa ditugaskan untuk membaca Al-quran secara berjamaah	Kegiatan dilaksanakan secara bersama-sama	Peserta didik melaksanakan kegiatan baca Al-quran 	Kegiatan dilaksanakan di lingkungan sekolah
---	---	--	--	---	---	---

Bandung Barat, Oktober 2020
Mahasiswa PPG



ISOP SOPIAH, S.Pd.SD

VISI DAN MISI SEKOLAH SDN BUNGURENDAH

A. Visi Sekolah

“ MENCETAK SISWA – SISWI BERPRESTASI BERDASARKAN IMTAQ DAN IPTEK”

B. Misi Sekolah

1. Mewujudkan Peningkatan Mutu Lulusan
2. Membentuk Generasi yang cerdas dan terampil
3. Membentuk Generasi yang mandiri dan setia kawan
4. Semangat dan prestasi kerja dilandasi dengan semangatkekeluargaan dan keteladanan
5. Mendorong siswa lulusan untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi

LAMPIRAN 9

Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah	
1 Nama Sekolah	: SD NEGERI BUNGURENDAH
2 NPSN	: 20206903
3 Jenjang Pendidikan	: SD
4 Status Sekolah	: Negeri
5 Alamat Sekolah	: Kp. Pasirbungur, RT 02 RW 05
RT / RW	: 2 / 5
Kode Pos	: 40563
Kelurahan	: Ranca Senggang
Kecamatan	: Kec. Sindangkerta
Kabupaten/Kota	: Kab. Bandung Barat
Provinsi	: Prov. Jawa Barat
Negara	: Indonesia
6 Posisi Geografis	: -7,0179 Lintang 107,4187 Bujur
3. Data Pelengkap	
7 SK Pendirian Sekolah	: 1636/E-82/1984
8 Tanggal SK Pendirian	: 1981-07-06
9 Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
10 SK Izin Operasional	: 1636/E-82/1984
11 Tgl SK Izin Operasional	: 1981-07-06
12 Kebutuhan Khusus Dilayani	:
13 Nomor Rekening	: 0011625258100
14 Nama Bank	: BPD JABAR BANTEN...
15 Cabang KCP/Unit	: BPD JABAR BANTEN CABANG SINDANGKERTA...
16 Rekening Atas Nama	: SDNBUNGURENDAH...
17 MBS	: Ya
18 Memungut Iuran	: Tidak
19 Nominal/siswa	: 0
20 Nama Wajib Pajak	: BENDAHARA BOS SDN BUNGURENDAH
21 NPWP	: 006005821421000
3. Kontak Sekolah	
20 Nomor Telepon	: 083821737294
21 Nomor Fax	:
22 Email	: sdnbungurendahsdk@gmail.com
23 Website	: http://
4. Data Periodik	

24	Waktu Penyelenggaraan	:	Pagi/6 hari
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Ya
26	Sertifikasi ISO	:	Proses Sertifikasi
27	Sumber Listrik	:	PLN
28	Daya Listrik (watt)	:	450
29	Akses Internet	:	Tidak Ada
30	Akses Internet Alternatif	:	Tidak Ada

5. Sanitasi

Sustainable Development Goals (SDG)

31	Sumber air	:	Ledeng/PAM
32	Sumber air minum	:	Tidak Ada
33	Kecukupan air bersih	:	Cukup sepanjang waktu
34	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	:	Tidak
35	Tipe jamban	:	Leher angsa (toilet duduk/jongkok)
36	Sekolah menyediakan pembalut cadangan	:	Menyediakan dengan cara memberikan secara gratis
37	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	:	5 hari
38	Jumlah tempat cuci tangan	:	1
39	Jumlah tempat cuci tangan rusak	:	2
40	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	:	Tidak
41	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	:	Ada saluran pembuangan air limbah ke tangki septik atau IPAL
42	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	:	Tidak/Tidak tahu
	Stratifikasi UKS	:	
43	Sekolah memiliki selokan untuk menghindari genangan air	:	Ya
44	Sekolah menyediakan tempat sampah di setiap ruang kelas (Sesuai permendikbud tentang standar sarpras)	:	Ya

45	Sekolah menyediakan tempat sampah tertutup di setiap unit jamban perempuan	:	Ya						
46	Sekolah menyediakan cermin di setiap unit jamban perempuan	:	Tidak						
47	Sekolah memiliki tempat pembuangan sampah sementara (TPS) yang tertutup	:	Ya						
48	Sampah dari tempat pembuangan sampah sementara diangkut secara rutin	:	Ya						
49	Ada perencanaan dan penganggaran untuk kegiatan pemeliharaan dan perawatan sanitasi sekolah	:	Tidak						
50	Ada kegiatan rutin untuk melibatkan siswa untuk memelihara dan merawat fasilitas sanitasi di sekolah	:	Tidak						
51	Ada kemitraan dengan pihak luar untuk sanitasi sekolah	:	<input type="checkbox"/> Ada, dengan pemerintah daerah <input type="checkbox"/> Ada, dengan perusahaan swasta <input type="checkbox"/> Ada, dengan puskesmas <input type="checkbox"/> Ada, dengan lembaga non-pemerintah						
52	Jumlah jamban dapat digunakan	:	<table border="0"> <tr> <td>Jamban laki-laki</td> <td>Jamban perempuan</td> <td>Jamban bersama</td> </tr> <tr> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="0"/></td> <td><input type="text" value="1"/></td> </tr> </table>	Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>
Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama							
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="1"/>							
53	Jumlah jamban tidak dapat digunakan	:	<table border="0"> <tr> <td>Jamban laki-laki</td> <td>Jamban perempuan</td> <td>Jamban bersama</td> </tr> <tr> <td><input type="text" value="1"/></td> <td><input type="text" value="1"/></td> <td><input type="text" value="1"/></td> </tr> </table>	Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>
Jamban laki-laki	Jamban perempuan	Jamban bersama							
<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="1"/>							

Sekolah memiliki kegiatan dan media komunikasi, informasi dan edukasi (KIE) tentang sanitasi sekolah

	Variabel	Kegiatan dan Media Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE)					
		Guru	Ruang Kelas	Toilet	Selasar	Ruang UKS	Kantin
53	Cuci tangan pakai sabun	✓		✓			
54	Kebersihan dan kesehatan						
55	Pemeliharaan dan perawatan toilet						
56	Keamanan pangan						
57	Ayo minum air	✓	✓				

LAMPIRAN 10

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM 2013 (TEMA 3 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1)**

KELAS II

Diajukan untuk memenuhi tugas Pendidikan Profesi Guru

PPG



Disusun Oleh :

Isop Sopiah, S.Pd.SD

20022302710038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR DEPARTE-
MEN PEDAGOGIK**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : **SD Negeri Bungurendah**

Kelas / Semester : **II (Dua) / 1**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP

Tema 3 : Tugasku Sehari-hari

Subtema 4 : Tugasku dalam kehidupan Sosial

Pembelajaran : 1

Materi Pokok : 1. Kosa Kata
2. Taksiran Harga
3. Prakarya dari Bahan Alam

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

Siklus

A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	
3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan. .	3.3.1 Memahami isi teks berkaitan kehidupan sosial 3.3.2 Menemukan kosa kata dan maknanya berkaitan kehidupan sosial
4.3 Melaporkan penggunaan kosa kata Bahasa Indonesia yang atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam ben-	4.3.1 Menulis kalimat tanya 4.3.2 Membaca teks drama

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.	3.5.1 Menentukan pecahan uang yang nilainya sama 3.5.2 Menghitung nilai sekelompok pecahan uang

4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai	4.5.1 Menaksir harga barang dengan sekelompok pecahan uang yang setara
--	--

SBdP

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan	3.4.1 Menyebutkan benda-benda dari bahan
4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.	4.4.1 Membuat bingkai foto dari bahan alam

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video si ulat dan si semut melalui youtube , siswa mampu memahami teks berkaitan dengan kehidupan sosial.(ICT)
2. Dengan mengamati video si ulat dan si semut melalui youtube , siswa mampu menemukan kosakata berkaitan dengan kehidupan sosial.(ICT HOTS)
3. Dengan mengamati video si ulat dan si semut melalui youtube , siswa mampu menemukan makna berkaitan dengan kehidupan sosial. (ICT HOTS)
4. Dengan menyimak tayangan power point, siswa mampu menghitung nilai sekelompok pecahan uang (ICT HOTS)

5. Dengan menyimak tayangan Powertpoint, siswa mampu menaksir harga barang dengan sekelompok pecahan uang yang setara. (ICT dan HOTS).
6. Dengan menyimak tayangan Powertpoint, siswa mampu memahami prakarya dari bahan alam. (ICT)
7. Dengan menyimak tayangan Powertpoint, siswa mampu membuat prakarya dari bahan alam.

D. Materi Pembelajaran

Materi Pokok

Bahasa Indonesia

- a. Kalimat tanya
- b. Cara membaca teks drama
- c. Menjelaskan isi teks drama
- d. Kosakata yang berkaitan dengan kehidupan sosial

Matematika

- a. Nilai Pecahan uang
- b. Taksiran harga **SBdP**

Prakarya dari bahan alam

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Active learning*
2. Model : Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*) Tipe *Picture and Picture*
3. Metode : *Ceramah, tanya jawab, diskusi, Pengamatan*

G. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran:

Audio

Video

Bahan ajar berupa ebook

Power point dan video pembelajaran zoom meeting

Soft file LKPD dan Evaluasi di google form

2. Alat Pembelajaran

Leptop

Proyektor

HP

Power Point

LKPD di google drive

Bahan:

- a. Biji jagung
- b. Kacang kedelai c. Kacang tanah
- d. Kacang hijau e. Pena
- f. Gunting
- g. Penggaris
- h. Lem
- i. Kertas gulung

3. Sumber Belajar

Kemendikbud RI. 2017. *Tema 3: Tugasku Sehari-hari (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013) Buku Guru SD/MI Kelas II Revisi 2017*. Jakarta: Kemendikbud.



Buku siswa SD/MI Kelas II Revisi 2017. *Tema 3 Tugasku Sehari-hari Sub Tema 4 Tugasku Dalam Kehidupan Sosoal (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013) Buku Guru SD/MI Kelas II Revisi 2017*. Jakarta: Kemendikbud.


Irene MJA, dkk Bupena Jilid 2B. Jakarta : Penerbit erlangga (halaman 113-122)

Keluarga

Modul Tematik, penerbit SETI-AJI

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu	Komponen
Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan siswa sebelum memulai pembelajaran 2. Guru meminta kepada KM untuk memimpin doa sebelum proses belajar dan mengucapkan salam. 3. Guru mengecek kehadiran siswa, dan mengecek perlengkapan yang akan digunakan untuk belajar. 4. Guru meminta siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu Indonesia Raya. 5. Guru membimbing siswa melafalkan Pancasila, dalam rangka memaknai nilai-nilai sila untuk di-amalkan dalam kehidupan sehari-hari. Nasionalisme.  <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mempersilahkan siswa untuk duduk kembali dan menanyakan kabar siswa. 7. Guru melakukan apersepsi melalui Zoom dengan menayangkan gambar peserta didik yang sedang berdiskusi.  <ol style="list-style-type: none"> 8. Guru bertanya pada siswa tentang kerja sama dalam kehidupan sosial. 9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	15 Menit	TCK

<p style="text-align: center;">Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, dengan menghitung dari 1 – 8 melalui zoom meeting 2. Siswa berkumpul dengan teman sekelompoknya melalui virtual zoom 3. Guru membagikan bahan ajar kepada masing-masing siswa, dan memintanya untuk membuka bahan ajar halaman 113 dan membaca teks yang berjudul Tugas Sehari-hari 4. Setelah selesai membaca, guru bertanya kepada siswa apa isi dari teks yang telah dibaca. 5. Siswa memahami pelajaran melalui bahan ajar yang dikirim guru melalui grup WA. 6. Guru menyebutkan bahan ajar kepada masing-masing siswa, dan meminta untuk membuka bahan ajar halaman 113 7. Siswa bersama guru mengidentifikasi video animasi si ulat dan si semut pada Link youtube : https://youtu.be/ov8M68v4imA  <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kehidupan melalui tayangan video pembelajaran di Powerpoint (Sharevia Zoom). (ICT) 9. Guru meminta dua orang siswa untuk membacakan percakapan yang ada di bahan ajar halaman 114-116 	<p style="text-align: center;">45</p> <p style="text-align: center;">Menit</p>	<p style="text-align: center;">CK</p>
--	---	--	--

Si Ulat & Si Semut

10. Guru bertanya kepada siswa apa isi teks drama si ulat dan si semut
11. Siswa menjawab dengan jawaban hasil berpikirnya sendiri (jawaban bersifat sementara)
12. Guru meminta siswa untuk membaca bahan ajar halaman 116 bagian “Ayo Membaca”
13. Siswa melihat video animasi si ulat dan si semut pada Link youtube : <https://youtu.be/ov8M68v4imA>



14. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai kehidupan melalui tayangan video pembelajaran di Powerpoint (Sharevia Zoom). (ICT)
15. Setelah selesai menyimak, guru bertanya kepada siswa apa isi dari video animasi tersebut

16. Siswa bersama guru mengidentifikasi cerita si ulat dan si semut (Collaboration-4C dan HOTS)
17. Siswa menghitung total harga barang yang terdapat pada tayangan. (Critical Thinking and Problem Solving, HOTS)
18. Siswa menaksir harga barang yang terdapat pada tayangan. (Critical Thinking and Problem Solving, HOTS)
19. Siswa menghitung total harga barang yang terdapat pada tayangan. (Critical Thinking and Problem Solving, HOTS)
20. Siswa menaksir harga barang yang terdapat pada tayangan. (Critical Thinking and Problem Solving, HOTS)
21. Siswa membuat prakarya bingkai foto dari biji-bijian.(Creativity and Inovation, HOTS)



22. Siswa mengerjakan LKPD yang telah di kirim guru melalui grup WA
23. Siswa mengerjakan soal melalui google Form secara online mengenai menghitung harga barang dan menaksir harga dan materi hari ini (ICT, Creativity, HOTS)
24. Siswa mengumpulkan hasil prakarya bingkai foto dari bijibijian yang telah difoto dan dikirim melalui wa berikut (Siswa diberi waktu 2 hari untuk mengerjakan) :

	<p>25. Selanjutnya siswa bersama teman kelompoknya berdiskusi kosa kata apa saja yang ada di teks drama si ulat dan si semut.</p> <p>26. Lalu setiap perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya.</p> <p>27. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan apa makna kosa kata yang ada di teks drama si ulat dan si semut.</p> <p>28. Selanjutnya siswa membaca teks drama yang berjudul “si ulat dan si semut” yang tersedia di google drive</p> <p>29. Guru meminta siswa menjelaskan isi dari teks tersebut</p> <p>30. Setiap kelompok membacakan hasil diskusinya</p> <p>31. Guru meminta siswa untuk berdiri dan menyanyikan lagu Disini Senang Disana Senang.</p> <p>32. Siswa diminta kembali ke kelas zoom utama</p> <p>33. Setelah semua siswa bergabung di zoom utama, guru membagikan meminta siswa untuk mengerjakan LKPD yang sudah disiapkan link di google drive</p> <p>34. Setelah selesai mengerjakan LKPD guru meminta siswa untuk mengerjakan soal pilihan ganda melalui aplikasi kahoot dengan membagikan link kahoot</p> <p>35. Guru mengevaluasi jawaban siswa</p>		
--	---	--	--

Akhir	1. Guru bertanya kepada siswa apa saja yang telah dipelajari hari ini.	10 menit	
	2. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 3. Guru meminta beberapa orang siswa untuk menyampaikan perasaannya dalam pembelajaran hari ini. 4. Melaksanakan penilaian dan refleksi 5. . Dengan bimbingan guru, Siswa membuat kesimpulan . Creativity and Innovation 6. Guru menutup pembelajaran hari ini. 7. Guru meminta KM untuk memimpin doa setelah belajar		

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian

- a. Sikap : Observasi oleh Guru
- b. Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Keterampilan : Unjuk Kerja dan Praktik

2. Instrumen Penilaian

a. Instrumen Penilaian Sikap

- Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

		Aspek yang Dinilai			Jumlah Skor	Predikat
		1	2	3		
1.						
2.						
3.						

Pedoman penskoran instrument penilaian sikap spiritual:

- Keterangan:
- 1 : Berdoa sebelum pembelajaran dimulai
 - 2 : Bersyukur
 - 3 : Berdoa sebelum pulang dan mengakhiri pembelajar

Skor	Penjelasan
1	Jika yang diharapkan muncul
0	Jika yang diharapkan tidak muncul

Baik Sekali (A) : Jumlah skor yang diperoleh 3

Baik (B) : Jumlah skor yang diperoleh 2

Cukup (C) : Jumlah skor yang diperoleh 1

Kurang (D) : Jumlah skor yang diperoleh 0

Predikat:

Baik Sekali (A) : Jumlah skor yang diperoleh 3

Baik (B) : Jumlah skor yang diperoleh 2

Cukup (C) : Jumlah skor yang diperoleh 1

Kurang (D) : Jumlah skor yang diperoleh 0

- Instrumen Penilaian Sikap Sosial

No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai			Jumlah Skor	Predikat
		1	2	3		
1.						
2.						
3.						

Pedoman penskoran instrument penilaian sikap sosial:

- Keterangan:
- 1 : Berkerjasama dalam kelompok
 - 2 : Tidak mengganggu temannya yang sedang belajar
 - 3 : Tepat waktu dalam mengerjakan tugas

Skor	Penjelasan
1	Jika yang diharapkan muncul
0	Jika yang diharapkan tidak muncul

Baik Sekali (A) : Jumlah skor yang diperoleh 3


Baik (B) : Jumlah skor yang diperoleh 2

Cukup (C) : Jumlah skor yang diperoleh 1

Kurang (D) : Jumlah skor yang diperoleh 0

b. Instrumen Penilaian Pengetahuan

3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.

No.	Soal	Jawaban	Skor
Bahasa Indonesia			
3.3.1 Memahami isi teks berkaitan kehidupan social			
1.	Melaksanakan tugas dengan tanggung jawab membuat kehidupan lebih	B. Harmonis	
2.	Kita tidak boleh membeda-bedakan teman. Hal itu dikarenakan kita tidak bisa ... sendiri tanpa bantuan teman.	B. Hidup	SM : 10
3.	Perhatikan kalimat berikut! Ale memiliki sifat yang ramah sehingga	B. Baik	SM : 10
4.	Perhatikan gambar berikut!  Kegiatan yang sedang dilakukan siswa	C. Upacara bendera	SM : 10
3.5.1 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.			
5.	Made akan menukarkan 2 lembar uang dua puluh ribu rupiah. Made akan mendapat 20 keping	B. 30	SM : 10

6.	<p>Ibu Cici membeli gula seharga Rp5.500,00.</p> <p>Lalu, membeli tepung terigu seharga Rp3.000,00.</p> <p>Ibu Cici membayar dengan selembarnya Rp10.000,00.</p> <p>Sisa uang yang diterima oleh ibu Cici</p>	B. 20.000,00	SM : 10
7.	<p>Ayah Ale membeli beberapa peralatan untuk kerja bakti.</p> <p>Harga alat-alat tersebut sangat bervariasi.</p> <p>Cangkul dibeli dengan harga Rp28.000,00.</p> <p>Sapu lidi dibeli dengan harga Rp8.500,00.</p> <p>Serok dibeli dengan harga Rp17.000,00.</p> <p>Lalu, cetok dibeli dengan harga Rp9.000,00.</p> <p>Taksiran total harga alat-alat kerja bakti yang dibeli ayah Ale</p>	C. 100.000,00	SM : 10
3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam prakarya			
8.	Barang-barang bekas seperti plastik bekas dan koran bekas termasuk	A. Bahan buatan	SM : 10
9.	Karya seni yang dibuat dengan cara melipat-lipat kertas menjadi berbagai bentuk disebut	A. Origami	SM : 10

10.	Made ingin memotong kertas untuk berkarya. Alat yang digunakan untuk memotong kertas yaitu	B. Gunting	SM : 10
-----	--	------------	---------

	4) Memelihara persatuan kesatuan		
<i>Skor Maksimal untuk SBdP (KD 3.2)</i>			100
<i>Nilai Akhir SBdP = jumlah skor yang diperoleh siswa</i>			

Pedoman penskoran instrument penilaian pengetahuan:

- Tes terdiri dari 10 soal
- Skor maksimal adalah 100
- Nilai akhir = **Jumlah Skor Pemerolehan Siswa**

c. Instrumen Penialain Keterampilan

Menentukan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam keidupan sehari-hari

No.	Nama Siswa	Kriteria			Jumlah Skor	Predikat
		Menentukan	Menentukan	Menentukan tanggung ja-		
1.						
2.						
3.						

Pedoman penskoran instrument penilaian keterampilan SBdP:

Skor	Penjelasan
1	Jika yang diharapkan muncul
0	Jika yang diharapkan tidak muncul

Predikat :

- Baik sekali (A) : Jumlah skor yang diperoleh 3
Baik (B) : Jumlah skor yang diperoleh 2
Cukup (C) : Jumlah skor yang diperoleh 1
Kurang (D) : Jumlah skor yang diperoleh 0

Sindangkerta, Oktober 2020

Guru Kelas II



H. Saepudin Permana, S.Pd.SD
NIP 196301101983051002

Isop Sopiah. S.Pd.SD
NUPTK 6541756658300083

Lampiran 11

Bahan Ajar

Nama Sekolah	: SD Negeri Bungurendah
Kelas	: Kelas 2
Tema	: 3, Tugasku Sehari-hari
Sub Tema	: 4, Tugasku Dalam Kehidupan Sosial
Pembelajaran	: 1

A. KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- 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 dan sekolah.
- 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 Bahasa Indonesia

3.2 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.

4.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.

Matematika

3.5.5 Mengenal satuan waktu dan menggunakannya pada kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar

3.5.9 Memecahkan masalah nyata secara efektif yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, waktu, panjang, berat benda, dan uang, selanjutnya memeriksa kebenaran jawabnya.

Seni, Budaya, dan Prakarya

3.3 Memahami gerak sehari-hari dengan memperhatikan tempo gerak

4.1 Menirukan gerak bermain, berkebun, bekerja melalui gerak kepala, tangan, kaki, dan badan dengan mengamati secara langsung atau dengan media rekam.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

3.2.6 Membaca lancar teks petunjuk sederhana

4. 2.7 Menulis cerita teks petunjuk sederhana

3.2.5 Membacakan cerita narasi yang ditulis

Matematika

3.5.5 Menentukan waktu lebih lama

3.5. 3 Menentukan waktu lebih sedikit

3.5.9 Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan waktu

3.5.3 Menggambar jam analog dari soal cerita yang dikerjakan

Seni, Budaya, dan Prakarya

3.3.1 Mengidentifikasi gerakan simbolik

4.1.4 Menirukan berbagai gerakan simbolik

D. DESKRIPSI MATERI PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati animasi si ulat dan si semut, siswa dapat mendeskripsikan isi cerita
- Dengan teks bacaan, siswa dapat membaca lancar teks petunjuk sederhana dengan cermat
- Dengan teks drama si ulat dan si semut, siswa dapat membuat pertanyaan dari teks petunjuk permainan buaya berlomba dengan cermat dan penuh percaya diri
- Dengan pertanyaan yang dibuat, siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan temannya dengan cermat dan penuh percaya diri
- Dengan teks bacaan mengidentifikasi gerakan permainan buaya dengan cermat dan penuh percaya diri,
- Dengan mengidentifikasi gerakan permainan buaya dan pengamatan gambar, siswa dapat memperagakan gerakan permainan buaya dengan percaya diri dan penuh kedisiplinan.
- Dengan teks bacaan, siswa dapat menentukan penggunaan waktu lebih sedikit dengan cermat dan pengamatan gambar, siswa dapat
- Dengan teks bacaan, siswa dapat menentukan penggunaan waktu lebih lama dengan cermat
- Dengan contoh soal yang diberikan, siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan waktu secara cermat dan percaya diri
- Dengan teks petunjuk sederhana, siswa dapat menulis cerita teks sederhana dengan memuat penggunaan waktu secara cermat dan penuh kedisiplinan

- Dengan soal cerita yang dikerjakan, siswa dapat menggambar jam analog dari soal cerita yang dikerjakan dengan percaya diri
- Dengan cerita yang ditulis, siswa dapat membacakan tulisannya di depan kelas dengan percaya diri.

TUGASKU DALAM KEHIDUPAN SOSIAL

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk kehidupannya. Makhluk Sosial merupakan makhluk yang berhubungan secara timbal-balik dengan manusia lain, artinya saling membutuhkan satu sama lain. Maka dari itu manusia harus rukun satu sama lain dan harus mampu bekerja sama dengan yang lain. Sebagai contoh, ketika kita akan membangun rumah kita tidak mampu membuat sendiri tetapi perlu bantuan orang lain seperti bekerja sama dengan tukang kayu, kuli bangunan dan lainnya.

Begitupun kita tidak pernah ada kalau tidak orang tua kita, tanpa orang tua kita tidak bisa apa-apa tanpa guru pun kita tidak bisa belajar dan mendapat ilmu pengetahuan.

Ayo Mengamati!

Si Ulat dan Si Semut



Oleh: Agung Hastomo

(Suatu ketika Si Ulat menemukan buah Apel merah di ranting pohon yang tidak begitu tinggi)



Si Ulat : “Waaah... Apel merah, hmm....nyam–nyam, pasti rasanya manis. Coba aaahh ...

(Si Ulat bersiap menyantap Apel merah itu....)

Si Semut : “Hai... ulat! Apa kamu tidak melihat ada aku di sini? Apel merah ini milikku,

aku yang lebih dulu menemukannya, jadi aku yang berhak memilikinya. Pergi

kamu dari sini sebelum kupanggilkan teman–temanku untuk mengusirmu.”

Si Ulat : Hai... semut serakah, jangan begitu dong. Apel merah ini kan besar

dan bulat, jadi cukup untuk kita makan berdua.

Si Semut : Tidak bisa, Apel merah ini milikku, aku yang pertama kali menemukannya.

Jangan coba–coba kamu memakannya. Pergi sana, cari Apel merah yang lain,
dasar pemalas!

Si Ulat : Apa kamu bilang, aku pemalas? Kamu yang serakah, sini kalau berani. Si Semut

Siapa takut, akan kugigit kamu sampai habis.

Si Ulat : Rasakan gatalnya bulu buluku nanti.

(Semut dan Ulat mulai saling gigit, tiba - tiba mereka terkejut)

Anak : Hai... ada Apel merah besar, lumayan siang– siang begini.

(Semut dan Ulat berhenti berkelahi, mereka saling memandangi)

Si Semut : Ada juga yang mau makan Apel Merah ini.

Si Ulat : Bagaimana kalau dia yang makan, kita tidak dapat apa-apa dong.

Si Semut+ SI Ulat : **(diam ... berpikir)**

Si Semut : Aku ada ide. Kita takut–takuti saja dia, bagaimana?

Si Ulat : Baiklah ... aku setuju ide itu!

(Begitu anak hendak memasukkan Apel Merah itu kemulutnya, Semut dan Ulat segera beraksi. Semut berdiri di atas kepala Ulat, menjadi binatang baru yang mengerikan)

Anak : Toloong...ada hewan aneh, toloong. **(lari terbirit-birit)**

Si Semut + Si Ulat : Ha...ha...rasakan. Ini gunanya berteman, yuk kita makan Apel Merah ini bersama-sama!

Lampiran 12

LKPD

Nama Siswa :

Kelas : II (Dua)

Tema/Subtema/PB : 3/ 4/1 (Tugasku Dalam Kehidupan Sosial)

Tujuan Pembelajaran :

1. Dengan mengamati cerita yang disajikan, siswa mampu memahami isi teks berkaitan kehidupan sosial.
2. Dengan mengamati cerita yang disajikan, siswa mampu menemukan kosa kata berkaitan kehidupan sosial.
3. Dengan mengamati cerita yang disajikan, siswa mampu menemukan makna kosakata berkaitan kehidupan sosial.
4. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu menghitung nilai sekelompok pecahan uang.
5. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu menaksir harga barang dengan sekelompok pecahan uang yang setara.
6. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu memahami prakarya dari bahan alam.
7. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu membuat prakarya dari bahan alam.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar:	Indikator:
1.1 Mengenal teks cerita narasi sederhana kegiatan dan bermain di lingkungan dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.	1.1.1 Membaca lancar teks petunjuk sederhana 1.1.2 Menulis cerita teks petunjuk sederhana Membacakan cerita narasi yang ditulis
1.2 Memperagakan teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	1.2.1 Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan teks tulisan.

Matematika

Kompetensi Dasar:	In di
2.1 Mengenal satuan waktu dan menggunakannya pada kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar	2.1.1 Menentukan waktu lebih lama 2.1.2 Menentukan waktu lebih sedikit

<p>2.2 Memecahkan masalah nyata secara efektif yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, waktu, panjang, beratbenda, dan uang, selanjutnya memeriksa kebenaran jawabnya.</p>	<p>2.2.1 Menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan waktu</p> <p>2.2.2 Menggambar jam analog dari soal cerita yang dikerjakan</p>
--	--

Seni, Budaya dan Prakarya

Kompetensi Dasar:	Indikator:
<p>3.1 Memahami gerak sehari-hari dengan memperhatikan tempo gerak</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi gerakan dalam permainan buaya</p>
<p>3.2 Menirukan gerak bermain, berkebun, bekerja melalui gerak kepala, tangan,kaki, dan badan dengan mengamati secara langsung atau dengan mediarekam.</p>	<p>3.2.1 Memperagakan gerakan dalam permainan buaya</p>

Ayo Mengamati!

Langkah-langkah pembelajaran.

1. Buatlah kelompok masing-masing 3 orang
2. Amatilah gambar disamping!



3. Bacalah teks percakapan Si Ulat & Si Semut pada buku tema hal 115-117 dengan beberapa temanmu.
4. Bagilah tugas untuk berperan sebagai Si Anak, Si Ulat, dan Si Semut serta seorang siswa sebagai narator!
5. Setelah itu jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini.
 - a. Mengapa Si Ulat dan Si Semut bertengkar?

- b. Mengapa akhirnya Si Ulat dan Si Semut bekerja sama?

c. Apakah akibat dari bersikap sombong kepada teman?

d. Apakah akibat sikap serakah kepada teman?

e. Dapatkah kamu hidup sendiri tanpa bantuan teman?

Ayo Berhitung!

Buatlah kelompok yang terdiri dari 5 orang, dan buatlah prakarya dan bekerja samalah dengan teman satu kelompokmu!

Langkah-langkah yang harus dilakukan:

1. Setiap kelompok menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, diantaranya:



2. Taksirlah harga barang yang dibeli kelompok Siti!
3. Kemudian, hitunglah harga barang yang kamu taksir!

Hasil Taksiran Harga

4. Coba kamu hitung total harga belanja Siti di bawah ini!

No	Nama Barang	Harga
1.	Kacang hijau	
2.	Kacang kedelai	
3.	Kacang tanah	
4.	Jagung	
5.	Selain membeli biji-bijian, Siti dan kelompoknya membeli alat dan bahan lainnya.	
		Total Harga

Berikut bahan-bahan lainnya!



6. Taksirlah harga barang lain yang dibeli kelompok Siti! Kemudian, hitunglah harga barang lain yang kamu taksir!

Hasil Taksiran Harga

7. Sekarang, coba kamu hitung jumlah keseluruhan harga belanja Siti di bawah ini!

No	Nama Barang	Harga
1.	Pena	
2.	Gunting	
3.	Penggaris	
4.	Lem	
5.	Kertas Gulung	
Total Harga		

Ayo Berkreasi!

Ayo, membuat bingkai foto dari biji-bijian! Bahan:

1. Karton
2. Lem
3. Kacang tanah
4. Biji jagung
5. Kacang hijau
6. Kacang kedelai
7. Foto



Alat:

1. Pena
2. Gunting
3. Penggaris

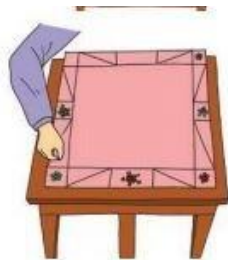
1. Guntinglah karton membentuk persegi panjang. Hati-hati saat menggunakan gunting!



2. Berilah garis di setiap pinggir karton untuk membuat bingkai.



3. Tempelkan biji yang kamu pilih di setiap sudut karton. Berilah lem terlebih dahulu sebelum menempelkan biji.



4. Setelah bingkai terpasang biji-bijian, pasang foto kamu.



LAMPIRAN 13

MEDIA PEMBELAJARAN



KELAS 2

TEMA 3:
Tugasku Sehari-hari

Sub Tema 4 :
Tugasku Dalam Kehidupan Sosial

Pembelajaran 1

Pembelajaran
1

KOMPETENSI DASAR

Matematika

- 3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang.
- 4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang.

SBdP

- 3.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya.
- 4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.



Bahasa Indonesia

- 3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan.
- 4.3 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.

TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati cerita yang disajikan, siswa mampu memahami isi teks berkaitan kehidupan sosial.
2. Dengan mengamati cerita yang disajikan, siswa mampu menemukan kosa kata berkaitan kehidupan sosial.
3. Dengan mengamati cerita yang disajikan, siswa mampu menemukan makna kosakata berkaitan kehidupan sosial.
4. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu menghitung nilai sekelompok pecahan uang.
5. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu menaksir harga barang dengan sekelompok pecahan uang yang setara.
6. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu memahami prakarya dari bahan alam.
7. Dengan teks yang disajikan, siswa mampu membuat prakarya dari bahan alam.

PERHATIKAN GAMBAR BERIKUT



Berdasarkan gambar di atas buatlah beberapa pertanyaan!

Bacalah teks drama berikut dengan seksama!



Si Ulat & Si Semut

Oleh: Agung Hastomo



(Suatu ketika, Si Ulat menemukan buah apel manis di ranting pohon yang tidak begitu tinggi)

Si Ulat : Waaah...apel! hmm nyam-nyam pasti rasanya manis, coba aahh ...
(Si Ulat bersiap menyantap apel)





- Si Semut : Hei... Ulat! Apa kamu tidak melihat, ada aku di sini? Apel ini milikku, aku yang lebih dulu menemukannya. Jadi, aku yang berhak memilikinya! Pergi kamu dari sini! Sebelum kupanggilkan teman-temanku untuk mengusirmu!
- Si Ulat : Hei... Semut! Jangan begitu dong! Apel ini kan besar dan bulat, jadi cukup untuk kita makan berdua.
- Si Semut : Tidak bisa! Apel ini milikku! Aku yang pertama kali menemukannya. Jangan coba-coba kamu memakannya! Pergi sana! Cari apel yang lain!
- Si Ulat : Apa kamu bilang? Sini kalau berani!
- Si Semut : Siapa takut!
- Si Ulat : Rasakan gatalnya bulu-buluku nanti.
(Si Semut dan Si Ulat yang hendak berkelahi saling gigit, tiba-tiba mereka kaget.)



Si Anak : Wah ... ada apel besar, lumayan siang-siang begini. (Si Semut dan Si Ulat berhenti berkelahi, mereka saling memandang.)

Si Semut : Ada juga yang mau makan apel ini.

Berdasarkan cerita drama di atas, jawablah pertanyaan berikut!

1. Mengapa Si Ulat dan Si Semut bertengkar?
2. Mengapa akhirnya Si Ulat dan Si Semut bekerja sama?
3. Apakah akibat dari bersikap sombong kepada teman?
4. Apakah akibat sikap serakah kepada teman?
5. Dapatkah kamu hidup sendiri tanpa bantuan teman?

Ingatlah kita semua harus selalu bekerja sama.
Kita tidak dapat hidup sendiri.
Semua orang membutuhkan orang lain.
Manusia adalah makhluk sosial.

Ayo Berlatih



Siti dan kelompoknya membeli biji jagung,
tanah, kacang hijau, dan kacang kedelai.

Berikut bahan-bahan yang dibeli siswa.



Biji jagung



Kacang tanah



Biji jagung



Kacang tanah

Rp1.000,00

Rp1.000,00



Kacang kedelai



Kacang hijau



Kacang kedelai

Rp2.000,00



Kacang hijau

Rp1.000,00

Hasil Taksiran Harga

Rp.

Sekarang, coba kamu hitung total harga belanja Siti di bawah ini!

No.	Nama Barang	Harga
1	Kacang hijau	Rp. 1.000,00
2	Kacang kedelai	Rp. 2.000,00
3	Kacang tanah	Rp. 1.000,00
4	Jagung	Rp. 1.000,00
Total Harga		Rp. 5.000,00

Selain membeli biji-bijian, Siti dan kelompoknya membeli alat dan bahan lainnya.

Berikut bahan-bahan lainnya!



Taksirlah harga barang yang dibeli kelompok Siti!
Kemudian, hitunglah harga barang yang kamu taksir!

Sekarang, coba kamu hitung jumlah keseluruhan harga belanja Siti di bawah ini!

No.	Nama Barang	Jumlah
1	Pena	Rp. 1.000,00
2	Gunting	Rp. 1.000,00
3	Penggaris	Rp. 500,00
4	Lem	Rp. 1.000,00
5	Kertas gulung	Rp. 500,00
Jumlah		Rp. 4.000,00

Ayo Berkreasi



Ayo, membuat bingkai foto dari biji-bijian!

Bahan:

1. Karton
2. Lem
3. Kacang tanah
4. Biji jagung
5. Kacang hijau
6. Kacang kedelai
7. Foto

Alat:

1. Pena
2. Gunting
3. Penggaris



Cara Membuat:

1. Guntinglah karton membentuk persegi panjang. Hati-hati saat menggunakan gunting!
2. Berilah garis di setiap pinggiran karton untuk membuat bingkai.
3. Tempelkan biji yang kamu pilih di setiap sudut karton. Berilah lem terlebih dahulu sebelum menempelkan biji.
4. Setelah bingkai terpasang biji-bijian, pasang foto kamu.





Kerja Sama dengan Orang Tua



Dengan bantuan orang tua, siswa dapat menaksir harga barang.



LAMPIRAN 14

SOAL EVALUASI

1. Perhatikan kalimat berikut!

Ale memiliki sifat yang ramah sehingga memiliki banyak teman.

Persamaan kata *ramah* pada kalimat tersebut adalah

- a. Peduli
- b. Baik
- c. Dermawan

2. Perhatikan gambar berikut!



Kegiatan yang sedang dilakukan siswa berdasarkan gambar adalah

- a. Bermain
 - b. Upacara
 - c. Berolahraga
3. Yang merupakan tugas dalam kehidupan sosial yaitu
- a. menyembunyikan sepatu teman
 - b. membuang sampah di jalan
 - c. menjenguk teman yang sakit
4. Persamaan kata *peduli* adalah
- a. Menyukai
 - b. Memperhatikan
 - c. Mengabaikan

5. Made akan menukarkan 2 lembar uang dua puluh ribu rupiah.
Made akan mendapat 20 keping uang logam lima ratus rupiah.
Made juga akan mendapat ... keping uang logam seribu rupiah.
- 30
 - 20
 - 15
6. Ibu Cici membeli gula seharga Rp5.500,00.
Lalu, membeli tepung terigu seharga Rp3.000,00.
Ibu Cici membayar dengan selembar uang Rp10.000,00.
Sisa uang yang diterima oleh ibu Cici adalah
- Rp2.500,00
 - Rp2.000,00
 - Rp1.500,00
7. Ayah Ale membeli beberapa peralatan untuk kerja bakti.
Harga alat-alat tersebut sangat bervariasi.
Cangkul dibeli dengan harga Rp28.000,00.
Sapu lidi dibeli dengan harga Rp8.500,00.
Serok dibeli dengan harga Rp17.000,00.
Lalu, cetok dibeli dengan harga Rp9.000,00.
Taksiran total harga alat-alat kerja bakti yang dibeli ayah Ale adalah
- Rp60.000,00
 - Rp70.000,00
 - Rp80.000,00
8. Karya seni yang dibuat dengan cara melipat-lipat kertas menjadi berbagai bentuk disebut
- Origami
 - Irigasi

c. Orisinil

9. Made ingin memotong kertas untuk berkarya.

Alat yang digunakan untuk memotong kertas yaitu

a. Selotip

b. Gunting

c. Lem

10. Barang-barang bekas seperti plastik bekas dan koran bekas termasuk

a. bahan alam

b. bahan buatan

c. bahan langka

KUNCI JAWABAN

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

1. Instrumen Pengumpul Data

Secara lebih spesifik, lembar observasi aktivitas siswa yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Siklus I / Tindakan I

Hari/ Tanggal : Senin, 7 Oktober 2019

Mata Pelajaran : Tema 3 ST 4 PB1

Kelas/ Semester : II/ I

Waktu : 07.15- 08.25

No	Aspek yang diamati	Kemunculan		Komentar
		ya	Tidak	
1	Siswa ikut terlibat dalam pengkondisian kelas untuk menerima pelajaran			
2	Siswa mendengarkan tujuan yang ingin di capai dari pembelajaran yang akan dilaksanakan.			
3	Siswa memperhatikan topik yang dituliskan guru dipapan tulis.			
4	Siswa membentuk kelompok secara heterogen berdasarkan peringkat.			
5	Siswa berdiskusi bersama teman kelompok dan memanipulasi alat peraga.			
6	Siswa mengerjakan LKPD.			
7	Siswa menerima bimbingan dari guru			
8	Siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.			

9	Siswa mengerjakan lembar evaluasi yang telah disiapkan secara Individual.			
10	Siswa mendengarkan dan mencatat kesimpulan dari guru.			

Sindangkerta, Oktober 2020

Observer 1



NENENG NURHAYATI,S.Pd.SD

NIP. 196306041983052005

Selanjutnya secara lebih spesifik, lembar observasi untuk kegiatan guru yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3. berikut.

Tabel 3.3. : Contoh Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar Observasi Aktivitas Guru

Siklus I / Tindakan I

Hari/ Tanggal : Senin, 10 Oktober 2020

Mata Pelajaran : Tema 3 ST4 PB1

Kelas/ Semester : II/ I

Waktu : 07.15- 08.25

No	Perilaku Guru yang Diobservasi	Kemunculan		Komentar
		Ada	Tdk Ada	
1.	Melaksanakan kegiatan rutin			
2.	Memulai pembelajaran secara menarik, motivasi peserta didik, dan mengadakan apersepsi.			
3.	Mengkondisikan kelas			
4.	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
5.	Bertanya jawab dengan peserta didik tentang materi pelajaran			
6.	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati gambar			
7.	Mengelompokkan peserta didik di kelompok awal			
8.	Memberikan materi pada tiap peserta didik dalam kelompok			
9.	Membentuk kelompok ahli			
10.	Membimbing peserta didik dalam berdiskusi			
11.	Mempresentasikan peserta didik tentang hasil diskusi.			
12.	Menyimpulkan materi pembelajaran			
13.	Menilai hasil pembelajaran			

14.	Memberikan tugas sebagai tindak lanjut pembelajaran			
-----	---	--	--	--

Sindangkerta, Oktober 2020

Observer 1



NENENG NURHAYATI,S.Pd.SD

NIP. 196306041983052005