

SKRIPSI



PENERAPAN PENDEKATAN JELAJAH ALAM SEKITAR
BERBANTU PERMAINAN BERBURU HARTA KARUN
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PROSES SAINS PADA TEMA EKOSISTEM

Oleh
ILHAM LUKMAN HAKIM
NIM 201433263

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019



**PENERAPAN PENDEKATAN JELAJAH ALAM SEKITAR
BERBANTU PERMAINAN BERBURU HARTA KARUN
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
PROSES SAINS PADA TEMA EKOSISTEM**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2019**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Semua hal yang sulit sebelum hal-hal tersebut akan menjadi mudah
(Thomas Fuller)
2. Hiduplah seolah kamu akan mati besok. Belajarlah seolah engkau hidup selamanya (Mahatma Gandhi)
3. Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu, orang-orang yang mau belajar akan menjadi pemilik masa depan. (Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

1. Kepada kedua orang tua ibu dan bapak yang telah memberikan doa, dan semangat dalam segala hal.
2. Kepada kedua kakak-kakak yang telah memberikan doa dan motivasinya.
3. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing I dan Khamdun, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing II yang sabar dalam membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi.
4. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 dan 2015.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh ILHAM LUKMAN HAKIM (201433263) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujji.

Kudus, 11 Februari 2019

Pembimbing I



Fina Fakhriyah, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0616098701

Kudus, 31 Oktober 2018

Pembimbing II



Khamdun, S.Pd, M.Pd

NIDN. 0612047001

Mengetahui

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ketua



Ika Oktavianti, S.Pd.,M.Pd.

NIDN. 0631108401

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh ILHAM LUKMAN HAKIM (201433263) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 11 Februari 2019

Tim Penguji

Fina Fachriyah, S.Pd, M.Pd

(Ketua)

NIDN. 0616098701

Khamidun, S.Pd, M.Pd

(Anggota)

NIDN. 0612047001

Siti Masruq, S.Pd, M.Pd

(Anggota)

NIDN. 0615129001

Sekar Dwi Ardianti, S.Pd, M.Pd

(Anggota)

NIDN. 0623119001

Mengetahui
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Penerapan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar Berbantu Permainan Berburu Harta Karun untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Tema Ekosistem Muatan IPA dan Bahasa Indonesia di SD”. Skripsi ini ditunjukan sebagai prasyarat memperoleh gelar sarjana Strata I (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak berupa saran, bimbingan, motivasi dan bantuan dalam bentuk lainnya, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
3. Fina Fakhriyah, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing I dan Khamdun, S.Pd., M.Pd. dosen pembimbing II yang sabar dalam membimbing dan mengarahkan dalam penulisan skripsi.
4. Bapak/Ibu dosen khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bekal kepada penulis selama perkuliahan.
5. Kepala Sekolah SD 1 Bakalan Krupyak yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
6. Bapak/Ibu guru SD 1 Bakalan Krupyak yang telah memberikan fasilitas selama melaksanakan penelitian.
7. Orang tua saya yang telah memberikan motivasi dan doanya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2014 dan 2015.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan mohon maaf atas segala kekurangan yang ada. Karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun terhadap skripsi ini, besar harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca dan membutuhkan.

Kudus, 11 Februari 2019
Penulis



Ilham Lukman Hakim

ABSTRACT

Hakim, I.L. 2019. The Application of JAS Approach is Based On Treasure Hunting Games to Improve Science Process Skills On Ecosystems Themes. Teacher Training in Elementary School of Teacher Training and Education at Muria Kudus University. Supervisor (1) Fina Fakhriyah, M.Pd (2) Khamdun, M.Pd.

This study aims to describe the application of assisted JAS approach to treasure hunting games to improve science process skills on the theme of science and Indonesian language content in class V of SD 1 Bakalan Krapyak Kudus. Describe the improvement of teacher teaching skills through the JAS approach to the theme of ecosystem science and Indonesian language content in SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Science process skill is the whole of skills used to find a concept, develop or deny an existing study. The JAS approach is an approach that utilizes the surrounding natural environment. The action hypothesis in this study is the application of a JAS approach assisted by treasure hunting games can improve science process skills and teacher teaching skill on the themes of the science and Indonesian content ecosystem for fifth grade students of SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

This action research will conducted in fifth grade class of SD 1 Bakalan Krapyak with 22 research subjects. Available two cycles in this research, each cycle consist of four stages: planning, implementation, observation, analysis and reflection. The independent variable is the JAS approach to treasure hunting games. Meanwhile the dependent variable is science process skills. The technique of collecting data uses observation, tests, and documentation. Data analysis used is an analysis of quantitative and qualitative data.

The results of the study showed that there was a significant increase in science process skills on the theme of ecosystems of science and Indonesian content for the cycle I of 63.64 with less criteria. The results of the cycle II process skills amounted to 78.79 with good criteria. Teachers' teaching skills using the JAS approach in the cycle I get an average score of 76 with sufficient criteria. In cycle II the skills of the teacher get an average score of 85.5 with good criteria. This proves that the application of JAS approach can improve science process skills and teacher skills on the theme of the ecosystem of science and Indonesian content in V class SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Based on the results of the process skills and teacher skills on the ecosystem theme of the class V SD 1 Bakalan Krapyak, it can be concluded that there is an increase in science prosess skills and teacher skills in the ecosystem theme of class V SD 1 Bakalan Krapyak by applying JAS approach help by treasure hunting games. It is suggested that applying JAS approach, the teacher must better direct students so that students can be more active in the learning process.

Key words: JAS approach, Game Treasure Hunt, Science Process Skills



ABSTRAK

Hakim, I.L. 2019. Penerapan Pendekatan JAS Berbantu Permainan Berburu Harta Karun untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Tema Ekosistem. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Fina Fakhriyah, M.Pd (2) Khamdun, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan pendekatan jelajah alam sekitar berbantu media permainan berburu harta karun untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada tema ekosistem muatan IPA dan Bahasa Indonesia pada kelas V SD 1 Bakalan Krapyak Kudus, mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui pendekatan JAS pada tema ekosistem muatan IPA dan Bahasa Indonesia di SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Keterampilan proses sains merupakan keseluruhan dari keterampilan yang digunakan untuk menemukan suatu konsep, mengembangkan atau menyangal suatu penelitian yang sudah ada. Pendekatan JAS adalah suatu pendekatan yang memanfaatkan lingkungan alam sekitar. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan pendekatan JAS berbantu media permainan berburu harta karun dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan keterampilan mengajar guru pada tema ekosistem muatan IPA dan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SD 1 Bakalan Krapyak dengan subyek penelitian 22 siswa. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, analisis dan refleksi. Variabel bebas penelitian ini yaitu pendekatan JAS berbantu media permainan berburu harta karun. Sedangkan variabel terikatnya yaitu keterampilan proses sains. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan merupakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan proses sains pada tema ekosistem muatan IPA dan Bahasa Indonesia cukup signifikan untuk siklus I sebesar 63.64 dengan kriteria kurang. Hasil keterampilan proses siklus II sebesar 78.79 dengan kriteria baik. Keterampilan mengajar guru dengan menggunakan pendekatan jelajah alam sekitar pada siklus I mendapatkan hasil rata-rata sebesar 76 dengan kriteria cukup. Pada siklus II keterampilan guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 85.5 dengan kriteria baik. Hal ini membuktikan bahwa penerapan pendekatan JAS dapat meningkatkan keterampilan proses sains dan keterampilan guru pada tema ekosistem muatan IPA dan Bahasa Indonesia pada kelas 5 SD 1 Bakalan Krapyak Kudus.

Berdasarkan hasil keterampilan proses dan keterampilan guru pada tema ekosistem kelas V SD 1 Bakalan Krapyak dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan proses dan keterampilan guru pada tema ekosistem kelas V SD 1 Bakalan Krapyak dengan menerapkan pendekatan JAS berbantu permainan berburu harta karun. Disarankan agar

menerapkan pendekatan JAS, guru harus lebih mengarahkan siswa agar siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Pendekatan Jelajah Alam Sekitar, Media Permainan Berburu Harta Karun, Keterampilan Proses Sains



DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL	ii
LOGO.....	ii
JUDUL.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR DIAGRAM.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	5
1.6. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1. Kajian Pustaka	8
2.1.1. Pendekatan Jelajah Alam Sekitar.....	8
2.1.2. Keterampilan Mengajar Guru	11
2.1.3. Keterampilan Proses Sains	11
2.1.4. Media Permainan	15
2.1.5. Tema 5 (Ekosistem)	16
2.2. Penelitian yang Relevan	29
2.3. Kerangka Berpikir	32
2.4. Hipotesis Tindakan	33
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Seting dan Karakter Subjek Penelitian	34
3.2. Variabel Penelitian.....	35
3.3. Rancangan Penelitian.....	35
3.4. Teknik Pengumpulan Data	42
3.5. Instrumen Penelitian	43
3.6. Validitas	44
3.7. Analisis Data.....	44
3.8. Indikator Keberhasilan.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1. Hasil Penelitian.....	49
4.1.1. Prasiklus.....	49

4.1.2. Siklus I.....	51
4.1.3. Siklus II.....	67
4.2. Pembahasan	86
4.2.1. Keterampilan Mengajar Guru	86
4.2.2. Keterampilan Proses Sains	90
4.2.2.1. Keterampilan Proses Sains Ranah Afektif.....	91
4.2.2.2. Keterampilan Proses Sains Ranah Psikomotor.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	95
5.2. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100
PERNYATAAN	



DAFTAR TABEL

Tabel (Table)	Halaman
2.1 Aspek Keterampilan Proses Sains dan Indikator	12
2.2 Pengukuran Aspek Keterampilan Proses Sains.....	14
3.1 Indikator Penilaian Validitas.....	44
3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal.....	45
3.3 Klasifikasi Nilai Keterampilan Proses Sains.....	46
3.4 Kritesia Hasil Keterampilan Guru.....	47
3.5 Kritesia Hasil Keterampilan Proses Aspek Afektif	47
3.6 Kritesia Hasil Keterampilan Proses Aspek Psikomotor.....	48
4.1 Hasil Keterampilan Proses Sains Aspek Kognitif Siklus I	60
4.2 Hasil Keterampilan Proses Aspek Afektif Siklus I.....	61
4.3 Hasil Keterampilan Proses Aspek Psikomotor Siklus I.....	62
4.4 Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	63
4.5 Hasil Ketuntasan Keterampilan Proses Sains Siklus I	67
4.6 Hasil Keterampilan Proses Sains Aspek Kognitif Siklus II	76
4.7 Hasil Keterampilan Proses Sains Aspek Afektif Siklus II.....	77
4.8 Hasil Keterampilan Proses Sains Aspek Psikomotor Siklus II	78
4.9 Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	79
4.10 Hasil Ketuntasan Keterampilan Proses Sains Siklus II.....	84

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Media Permainan	15
Gambar 2.2 Hewan Herbivora	17
Gambar 2.3 Hewan Karnivora	17
Gambar 2.4 Hewan Omnivora	18
Gambar 2.5 Daur Hidup Kupu-kupu.....	19
Gambar 2.6 Daur Hidup Kucing	19
Gambar 2.7 Daur Hidup Kecoa.....	19
Gambar 2.8 Daur Hidup Nyamuk	20
Gambar 2.9 Simbiosis Mutualisme	20
Gambar 2.10 Simbiosis Komensalisme	21
Gambar 2.11 Simbiosis Parasitisme.....	22
Gambar 2.12 Rantai Makanan.....	23
Gambar 2.13 Jaring Makanan.....	24
Gambar 2.14 Piramida Jumlah.....	25
Gambar 2.15 Piramida Biomassa.....	26
Gambar 2.16 Piramida Energi.....	26
Gambar 2.17 Buku Informasi.....	27
Gambar 2.18 Biografi.....	28
Gambar 2.19 Skema Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Penjelasan Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	35
Gambar 4.1 Kegiatan Prasiklus.....	49
Gambar 4.2 Guru Membuka Pembelajaran.....	53
Gambar 4.3 Guru Menerangkan Materi.....	54
Gambar 4.4 Kegiatan Permainan Berburu Harta Karun	55
Gambar 4.5 Guru Menutup Pembelajaran	56
Gambar 4.6 Guru Membuka Pembelajaran.....	57
Gambar 4.7 Kegiatan Permainan Berburu Harta Karun Pos 3.....	58
Gambar 4.8 Guru Menutup Pembelajaran	60
Gambar 4.9 Guru Membuka Pembelajaran.....	69
Gambar 4.10 Kegiatan Permainan Pos 1	71
Gambar 4.11 Kegiatan Permainan Pos 2	71
Gambar 4.12 Kegiatan Pembukaan.....	73
Gambar 4.13 Kegiatan Permainan Pos 1	74
Gambar 4.14 Kegiatan Permainan Pos 3	74
Gambar 4.15 Kegiatan Penutup	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lampiran 1 Daftar Nama Siswa Kelas V SD 1 Bakalan Krapyak	100
2. Lampiran 2 Tabel Jadwal Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas	101
3. Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru Pra Siklus	103
4. Lampiran 4 Pedoman Wawancara Siswa Pra Siklus	105
5. Lampiran 5 Kisi-Kisi Soal Pra Siklus.....	107
6. Lampiran 6 Daftar Hasil Nilai Pra Siklus.....	110
7. Lampiran 7 Lembar Observasi Mengajar Guru Pra Siklus	116
8. Lampiran 8 Instrumen Penilaian Keterampilan Proses Sains.....	126
9. Lampiran 9 Kisi-Kisi Keterampilan Proses Sains Ranah Afektif	127
10. Lampiran 10 Lembar Observasi KPS Ranah Afektif	128
11. Lampiran 11 Kisi-Kisi KPS Ranah Psikomotor	130
12. Lampiran 12 Lembar Observasi KPS Ranah Psikomotor	131
13. Lampiran 13 Lembar Observasi Keterampilan Guru	133
14. Lampiran 14 Peta Harta Karun	144
15. Lampiran 15 Silabus Siklus 1 Pertemuan 1	145
16. Lampiran 16 RPP Siklus 1 Pertemuan 1	148
17. Lampiran 17 Hasil Keterampilan Mengajar Guru	164
18. Lampiran 18 Hasil Keterampilan Proses Sains	167
19. Lampiran 19 Silabus Siklus 1 Pertemuan 2	172
20. Lampiran 20 RPP Siklus 1 Pertemuan 2	175
21. Lampiran 21 Kisi-kisi Soal Evaluasi	194
22. Lampiran 22 Hasil Keterampilan Mengajar Guru	203
23. Lampiran 23 Hasil Keterampilan Proses Sains	206
24. Lampiran 24 Silabus Siklus 2 Pertemuan 1	213
25. Lampiran 25 RPP Siklus 2 Pertemuan 1	217
26. Lampiran 26 Hasil Keterampilan Mengajar Guru	236
27. Lampiran 27 Hasil Keterampilan Proses Sains	239
28. Lampiran 28 Silabus Siklus 2 Pertemuan 2	244
29. Lampiran 29 RPP Siklus 2 Pertemuan 2	248
30. Lampiran 30 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	267
31. Lampiran 31 Hasil Keterampilan Mengajar Guru	273
32. Lampiran 32 Hasil Keterampilan Proses Sains	275
33. Lampiran 33 Pedoman Wawancara Guru Akhir Siklus	282
34. Lampiran 34 Pedoman Wawancara Siswa Akhir Siklus	283

DAFTAR DIAGRAM

Lampiran	Halaman
Diagram 4.1 Hasil Keterampilan Proses Prasiklus	52
Diagram 4.2 Peningkatan Nilai Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	64
Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Keterampilan Proses Afektif Siklus I	65
Diagram 4.4 Peningkatan Keterampilan Proses Psikomotor Siklus I	66
Diagram 4.5 Peningkatan Hasil Keterampilan Mengajar Guru Siklus II.....	80
Diagram 4.6 Peningkatan Hasil Keterampilan Mengajar Guru	81
Diagram 4.7 Peningkatan Hasil Keterampilan Proses Kognitif.....	82
Diagram 4.8 Peningkatan Hasil Keterampilan Proses Afektif Siklus II	83
Diagram 4.9 Peningkatan Keterampilan Proses Psikomotor Siklus II.....	84
Diagram 4.10 Peningkatan Keterampilan Proses Siklus I dan II	85

