BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan, kurikulum dan pembelajaran memiliki keterikatan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan adalah usaha manusia yang dilakukan oleh manusia dalam sebuah kelembagaan dengan tujuan untuk mendekatkan manusia itu sendiri pada tingkat kesempurnaan. Pendidikan yang baik saat ini adalah suatu sistem pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang seimbang antara segi intelektual dengan segi moralitas (Suwija, 2012:67). Pendidikan merupakan tumpuan harapan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia dapat menemukan hal-hal baru yang dapat dikembangkan dan diperoleh untuk menghadapi tantangan yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Upaya pembentukan manusia yang tanggap terhadap lingkungan dan peka terhadap perubahan harus dimulai dari jenjang pendidikan. Di samping itu, pendidikan juga diarahkan untuk meningkatkan potensi siswa sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada kurikulum agar tidak melenceng dengan tujuan kurikulum itu sendiri. Pemilihan atau pengembangan modul dan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tujuan yang dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga lebih baik dan lebih efektif.

Kegiatan pembelajaran diharuskan dapat menarik perhatian siswa, dan pembelajaran berpusat pada siswa bukan berpusat pada guru. Oleh sebab itu, kurikulum mewajibkan setiap satuan pendidikan untuk melakukannya, Karena dalam pembelajaran siswa yang menjadi subjek. Siswa harus berperan aktif dalam setiap pembelajaran yang dilakukan diberikan oleh guru. Siswa dan guru harus saling bekerja sama agar pembelajaran yang tercipta lebih efektif, dan efisien. Tetapi kenyataanya pada saat pembalajaran siswa hanya menjadi objek pembelajaran, menerima apa yang disampaikan guru tanpa adanya proses bekerja untuk menemukan apa yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran seperti ini akan menjadikan siswa pasif karena siswa hanya duduk diam, mendengarkan, mencatat, dan menghafalkan tanpa mengerti dari pembelajaran yang dipelajarinya.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013:3). Sedangkan menurut Jihad (2013:11) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pembelajaran maka dapat disimpulkan pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan semua komponen yang ada diantaranya adalah siswa, guru, model pembelajaran, lingkungan sekolah dan lainnya, yang dapat membuat tujuan pembelajaran akan

tercapai. Untuk mencapai suatu pembelajaran, seorang siswa dalam pembelajaran harus aktif dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Dampaknya pelajaran akan mudah dipahami siswa, dan hasil belajar siswa akan baik. Dalam pembelajaran tema sehat itu penting subtema 1 pembelajaran 3 dan 4 didalamnya terdapat beberapa muatan atau mata pelajaran, diantaranya adalah muatan IPS dan muatan Bahasa Indonesia.

Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan yang membahas atau mengajarkan tentang pengetahuan sosial. Selain itu, muatan IPS bertujuan membentuk siswa menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang memiliki jiwa nasionalisme, sehingga mampu menjaga persatuan dan kesatuan negara Indonesia. Pada dasarnya pendidikan IPS itu sendiri bertujuan untuk menjadikan manusia yang baik dalam kehidupan. Baik dalam kehidupan dalam artian manusia tidak mengalami kesulitan hidup dalam memenuhi berbagai macam kebutuhannya dengan sumber-sumber yang relatif langka, manusia bisa hidup secara harmonis dengan lingkungan dan ruang hidupnya, ia mempunyai pengetahuan, sikap, dan kepedulian sosial yang tinggi di tengah kehidupan sosialnya.

Hidayati (2008: 1-8) mengemukakan bahwa IPS merupakan fusi dari disiplin ilmu Sosial. Pengertian fusi disini, bahwa IPS merupakan bidang studi utuh yang tidak terpisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu, artinya bidang studi IPS tidak mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu. Tujuan utama dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan

kemampuannya untuk membuat keputusan-keputusan yang beralasan dan sebagai warga negara yang bertanggung jawab pada suatu masyarakat yang berbeda budaya, masyarakat demokratis dunia yang saling tergantung.

Pada dasarnya muatan IPS dapat dipelajari dengan melihat peristiwaperistiwa sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Secara tidak sadar, siswa
melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran IPS. Tujuan muatan
IPS menurut Suprayogi dkk (2011: 14) yang mengacu pada permendiknas (2006)
yaitu: (1) mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat
dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar berfikir logis dan kritis, rasa
ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam sosial; (3)
memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial; (4) memiliki
kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat
yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Muatan Bahasa Indonesia merupakan materi dasar yang penting untuk dipelajari oleh siswa. Keterampilan berbahasa menurut sunarsih (2012: 36) menjelaskan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang pendidikan Sekolah Dasar memuat materi yang dapat digolongkan menjadi empat aspek Keterampilan Berbahasa yaitu aspek keterampilan mendengarkan, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Tarigan (2015: 1) setiap keterampilan itu berhubungan erat dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berfikir.

Aspek keterampilan berbahasa sangatlah penting sebagai dasar utama untuk memahami muatan Bahasa Indonesia, sebagai contoh keterampilan berbicara adalah satu aspek keterampilan penting dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia karena dalam kehidupan sehari-hari tidak jauh dengan berbicara sebagai perantara untuk berinteraksi atau berkomunikasi dengan sesama manusia. Keterampilan berbicara sendiri bertujuan untuk melatih siswa agar mampu dalam berkomunikasi secara lisan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Kemampuan berbicara seseorang sangat berpengaruh dalam kegiatan bersosialisasi dalam dimasyarakat.

Berdasarkan dari wawancara dan observasi di SD 4 Gribig pada 29 Agustus 2018 diperoleh sebuah informasi tentang suatu pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013. Telah ditemukan fakta yang terjadi diantaranya, yaitu (1) siswa masih banyak yang tidak memperhatikan gurunya saat diterangkan, (2) guru masih menggunakan metode ceramah,tanya jawab atau metode konvensional, (3) rasa ingin tahu siswa sangatlah rendah, (4) keaktifan siswa dalam bertanya jawab di dalam proses pembelajaran tidak terlihat atau bahkan sama sekali tidak ada siswa yang bertanya, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa rendah, (5) siswa kurang berani dalam menyampaiakan hasil pekerjaanya didepan kelas atau bisa dikatakan tidak percaya diri. Berdasarkan hasil nilai ulangan tengah semester ganjil pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia terdapat sebuat kriteria ketuntasan minimal pada muatan IPS yaitu 65, dan Bahasa Indonesia yaitu 70 dengan presentase ketuntasan klasikal 75% diukur dari tes ulangan tengah semester.

Dari hasil tes ulangan tengah semester yang telah dilaksanankan guru pada siswa kelas V semester I tahun ajaran 2018/2019 yang sebagian hasilnya berada dibawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk muatan IPS yaitu 65. Hasil tes ulangan tengah semester sebanyak 19 siswa menunjukkan rata-rata 57,10. Data hasil belajar menunjukkan sebanyak 6 atau 31,57% dari 19 siswa diatas KKM, sedangkan siswa atau 68,43% berada dibawah batas KKM. Selain itu, muatan Bahasa Indonesia batas KKMnya adalah 70, hasil tes ulangan tengah semester sebanyak 19 siswa menunjukkan rata-rata 64,7. Data hasil belajar menunjukkan sebanyak 8 atau 42% dari 19 siswa diatas KKM, sedangkan siswa atau 58% berada dibawah batas KKM. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang efektif maks<mark>udnya pembelaja</mark>ran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga siswa memahami suatu pembelajaran dengan baik. Menyenangkan, maksudnya dapat menjadikan siswa belajar dengan senang sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai. Begitu pula dengan keterampilan yang dimiliki siswa, perlu diperhatiakan untuk menunjang proses belajar berjalan dengan baik.

Berdasarkan pengamatan keterampilan yang telah dilakukan pada kelas V SD 4 Gribig, dari 19 siswa memiliki keterampilan sosial yang berbeda-beda. Tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dari 19 siswa sebanyak 7 siswa dalam kategori baik. Sedangkan sisanya 12 siswa termasuk dalam kategori cukup. Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelas V SD 4 Gribig dapat disimpulkan bahwa berkaitan dengan ranah keterampilan siswa masih tergolong

rendah, sehingga guru harus bisa membuat pembelajaran semenarik mungkin untuk memancing siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru di SD 4 Gribig harus menggunakan metode, strategi, media dan model pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Saat ini, kegiatan pembelajaran pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Rutinitas semacam ini membuat siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi pada setiap hal yang harus mereka kerjakan, padahal pemaham materi siswa sangat penting untuk menunjang hasil belajar siswa. Akibat dari kondisi ini siswa ketika ditunjuk oleh guru tidak berani untuk maju kedepan karena tidak bisa untuk mengerjakan atau menjelaskan suatu hal yang diperintahkan oleh guru. Contoh lain perilaku pasif siswa adalah kurang berani bertanya, takut menjawab pertanyaan yang diberikan guru, kurang berkonsentrasi, lebih senang berdiam diri dari pada memberikan pendapatnya, bahkan berbicara atau bercanda dengan teman sebangku.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada sebuah penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *time token*. Model pembelajaran *time token* adalah pembelajaran yang digunakan untuk menghindari sikap siswa yang mendominasi pembicaraan dan sikap diam sama sekali. Metode pembelajaran *time token* merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai objek, sepanjang proses belajar. Aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara

aktif. Guru berperan mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui (Arends dalam huda, 2013: 239).

Keunggulan Model pembelajaran *time token* dengan metode pembelajaran lainnya adalah meningkatkan inisiatif dan pasrtisipasi. Setiap siswa akan berpikir dan mempunyai pendapat sendiri dan menghargai pendapat orang lain, mampu membimbing siswa lainnya untuk mencapai solusi bersama. Model pembelajaran *time token* diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada tema sehat itu penting subtema 1 dan 2 pembelajaran 3 dan 4 pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Disamping itu, model pembelajaran *time token* sangat menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya siswa cenderung pasif dalam menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh teman maupun guru, sehingga model pembelajaran *time token* dapat diterapkan pada pembelajaran 3 dan 4 pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia berbantuan media *puzzle* aksi sopan.

Media *puzzle* merupakan media visual karena hanya dapat dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara. *Puzzle* adalah permainan yang sudah sangat popular terutama dikalangan anak-anak. Karena media *puzzle* dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak-anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat (Jamil, 2012: 21-22).

Berdasarkan pembahasan diatas, telah dilakukan penelitian di SD 4 Gribig karena sekolah tersebut terdapat permasalahan yang diteliti. maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Sehat Itu Penting Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Time Token* Berbantuan Media *Puzzle* Aksi Sopan di SD 4 Gribig".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

- 1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas V pada tema sehat itu penting melalui penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan di SD 4 Gribig?
- 2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah keterampilan siswa kelas V pada tema sehat itu penting melalui penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan di SD 4 Gribig?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

- 1. Dapat mengetahui peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas V pada tema sehat itu penting melalui penerapan model pembelajaran *time token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan di SD 4 Gribig.
- Dapat mengetahui peningkatan hasil belajar ranah keterampilan siswa kelas V
 pada tema sehat itu penting melalui penerapan model pembelajaran *time token*berbantuan media *puzzle* aksi sopan di SD 4 Gribig.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pembahasan diatas memiliki manfaat penelitian, adapun manfaatnya meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategi pembelajaran melalui model pembelajaran *Time Token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tema sehat itu penting subtema 1 dan 2 pembelajaran 3 dan 4 pada materi mengidentifikasi interaksi sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar, faktorfaktor yang mempengaruhi interaksi sosial, upaya peningkatan pembangunan sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar, dan mengidentifikasi makna pantun, jenisjenis pantun, ciri-ciri pantun serta membuat pantun.

1.4.2 **Manfaat Praktis**

Penelitian ini memiliki manfaat praktis yang meliputi bagi siswa, bagi sekolah, dan bagi guru.

1.4.2.1 Bagi Siswa

1. Meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sehat itu penting tentang mengidentifikasi interaksi sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, upaya peningkatan pembangunan sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar dan mengidentifikasi makna pantun, jenis-jenis pantun, ciri-ciri pantun serta membuat pantun.

- 2. Mempermudah siswa dalam memahami arti mengidentifikasi interaksi sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial, upaya peningkatan pembangunan sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar dan mengidentifikasi makna pantun, jenis-jenis pantun, ciri-ciri pantun serta membuat pantun.
- 3. Tumbuhnya kesadaran siswa untuk selalu bertanggungjawab dalam setiap kegiatan belajar mengajar.
- 4. Tumbuhnya kesadaran siswa untuk selalu berpartispasi aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar.
- 5. Siswa merasa senang dengan pembelajaran pada tema sehat itu penting karena tidak merasa canggung untuk bertanya, meminta penjelasan berkaitan dengan kesulitan belajar yang dialaminya.
- 6. Dapat melatih mental dan keberanian siswa pada saat pembelajaran sehingga siswa aktif dan tanggungjawab pada saat pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Sekolah

- 1. Dapat menjadi bahan kepustakaan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Time Token* berbantuan media *puzzle* aksi sopan.
- Meningkatkan mutu/kualitas pendidikan.
- 3. Memberikan fasilitas untuk kemajuan pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung.
- 4. Sebagai cara dalam menangani masalah dalam pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Guru

- 1. Strategi belajar ini dapat menjadi alternatif bagi guru yang mempunyai permasalahan siswa dengan hasil belajar yang relatif rendah.
- 2. Sebagai motivasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.
- 3. Dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang model *Time Token* yang dapat dijadikan pedoman atas pembelajaran yang telah dilakukan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- 1. Menambah pengetahuan dan pengalaman karena sesuai dengan profesi yang ditekuni yakni sebagai calon pendidik sehingga nantinya dapat diterapkan dilingkungan.
- 2. Mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lebih jelas tentang penerapan model *Time Token* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dipusatkan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sehat itu penting subtema 1 dan 2 pembelajaran 3 dan 4 dengan menggunakan model pembelajaran *Time Token*.

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini ialah sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.

- KI3 : 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.
- KI4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak AKUDUS beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar

1). IPS

- 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
- 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

2). Bahasa Indonesia

- 3.6 Menganalisis isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.6 Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
- 3. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini dipusatkan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada tema sehat itu penting subtema 1 dan 2

pembelajaran 3 dan 4 tentang mengidentifikasi interaksi dan aktivitas sosial disekolah maupun dilingkungan sekitar, faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan sosial, upaya peningkatan pembangunan sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar dan mengidentifikasi makna pantun, jenis-jenis pantun, ciriciri pantun serta membuat pantun.

4. Penelitian tindakan kelas ini ditujukan pada peneliti sebagai guru dan siswa kelas V di SD 4 Gribig Kudus yang berjumlah 19 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki RIAKUI dan 12 siswa perempuan,

1.6 Definisi Operasional

Def<mark>inisi operasional dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini, dituj</mark>ukan bagi pembaca untuk menghindari adanya kesalah pahaman dalam pemaknaan. Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- 1. Hasil Belajar merupakan nilai yang diperoleh sebagai hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia yang telah dilakukan. Hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes kognitif, dan tes psikomotorik siswa.
- Model pembelajaran time token adalah pembelajaran yang digunakan untuk menghindari sikap siswa yang mendominasi pembicaraan dan sikap diam sama sekali. Metode pembelajaran time token merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek, sepanjang proses belajar. Aktivitas siswa menjadi titik

perhatian utama oleh guru. Dengan kata lain mereka selalu dilibatkan secara aktif.

Kegiatan inti diawali dengan memberikan kupon (kartu bicara) kepada siswa. Setelah itu membentuk siswa menjadi 5 kelompok, dengan masing-masing anggota 4 atau 5 orang. Siswa secara heterogen sehingga terdiri dari siswa pandai, sedang, dan lambat. Kelompok ini berlaku pada pertemuan-pertemuan berikutnya pula. Kemudian Guru menjelaskan materi yang dipelaj<mark>ari dalam kelompok secara garis besarnya sa</mark>ja. pada siklus I dan siklus II ini materi yang dipelajari mengenai mengidentifikasi interaksi dan aktivitas sosial disekolah maupun dilingkungan sekitar, faktor-faktor yang mempengaruhi pembangunan sosial, upaya peningkatan pembangunan sosial di sekolah maupun dilingkungan sekitar dan mengidentifikasi makna pantun, jenis-jenis pantun, ciri-ciri pantun serta membuat pantun. Selanjutnya guru membagikan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok dan membimbing siswa dalam melakukan diskusi dalam kelompoknya, masingmasing untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada lembar permasalahan.

Setelah masing-masing kelompok telah selesai dalam menjawab soal, guru memerintahkan salah satu kelompok untuk mempersentasikan hasil diskusi, seluruh anggota kelompok ikut serta dalam mempresentasikan hasil diskusi. Siswa yang mempersentasikan atau menyajikan hasil diskusi menyerahkan kupon terlebih dahulu, kemudian siswa tersebut berbicara. Ada siswa yang bertanya, mengkritik maupun menyarankan, siswa tersebut harus

menyerahkan kupon kepada guru, lalu memberikan pertanyaan, kritiatau saran kepada kelompok penyaji dan sebaliknya. Semua kelompok mendapatkan giliran untuk mempresentasikan hasil diskusinya, kegiatan berakhir sesuai waktu yang ditentukan habis.

- 3. IPS merupakan harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang bagi insan sosial yang rasional dan penuh tanggungjawab, sehingga oleh karenanya diciptakan sebuah nilai-nilai.
- 4. Bahasa merupakan alat komuikasi yang digunakan antar manusia. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang menjadi mjuara akhir dari mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis.
- 5. Media *Puzzle* merupakan suatu game atau permainan merangkai again-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang. Jika dikaitkan dalam pembelajaran, maka *puzzle* bisa dikatakan dengan belajar sambil bermain.