

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia ini berperan penting sebagai modal utama kemajuan bangsa dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong memfasilitasi kegiatan belajar mereka (Syah, 2003 : 1). Ihsan (2005: 1) mengemukakan bahwa pendidikan secara sederhana adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan. Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan adalah salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan yang dimilikinya manusia dapat menghadapi persoalan-persoalan yang menghampirinya. Pendidikan juga dapat menjadikan manusia menjadi berkualitas dan berakhlak mulia.

Mengingat peran penting pendidikan dalam menyiapkan manusia yang berkualitas dan berani menghadapi tantangan zaman, maka pemerintah memberlakukan kebijakan baru yaitu tentang perubahan kurikulum, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif dan inovatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan, bermasyarakat berbangsa dan peradaban dunia (Kunandar, 2014:16). Perubahan kurikulum ini dilakukan agar tujuan dari pendidikan nasional dapat diwujudkan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Poerwati dan Amri (2013: 22). Tujuan pendidikan tingkat nasional lebih menggambarkan perubahan perilaku spesifik apa yang hendak dicapai siswa melalui proses pembelajaran. Inovasi perubahan kurikulum ini merupakan suatu bentuk usaha dalam meningkatkan mutu dan kuliatas pendidik dan siswa, khususnya di Negara Indonesia.

Kurikulum 2013 menekankan pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa secara holistik (seimbang). Kompetensi

pengetahuan, keterampilan, dan sikap ditagih dalam rapor dan merupakan penentu kenaikan kelas dan kelulusan siswa. Kompetensi pengetahuan siswa yang diharapkan dapat berkembang dan meningkat dalam penelitian ini adalah kompetensi berpikir kreatif. Kompetensi ini dapat dikembangkan melalui keterampilan-keterampilan berpikir yaitu: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberi penjelasan lanjut, dan mengatur strategi dan taktik (Ennis dalam Susanto. 2013:110).

Strategi pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 siswa harus aktif dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif menentukan materi dan tujuan belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya, serta menentukan cara-cara yang paling sesuai untuk memperoleh materi sekaligus mencapai tujuan belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat kontekstual, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan tidak lagi disajikan oleh guru, melainkan dari siswa sendiri atau bersifat individu, langsung, dan kelompok. Dengan demikian guru hanya sebagai fasilitator dan motivator (Poerwati dan Amri. 2013: 22).

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif, pembelajaran didalam kurikulum 2013 yang menjadi menarik yaitu terletak didalam penggunaan tema yang didalamnya terdapat subtema dan di dalamnya lagi terdapat pembelajaran, kita ketahui bahwa kurikulum ini diterapkan melalui pendekatan tematik integratif yang mana terdapat penggabungan dari beberapa mata pelajaran. Misalnya pada kelas V tema 8Lingkungan Sahabat Kita subtema 2Perubahan Lingkungan, terdapat dua muatan yang digabungkan yaitu IPA danBahasa Indonesia. Kedua muatan tersebut saling berkesinambungan dan memiliki keterkaitan antar kedua muatan tersebut.

Susanto (2013:167) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, dan menggunakan prosedur, serta dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Sutrisno (dalam Susanto, 2013:167-169), hakikat IPA dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian: yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sebagai sikap. Penelitian ini mengarah pada ilmu pengetahuan alam sebagai

proses, karena materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah tentang perubahan lingkungan yang meliputi siklus air.

Pendidikan IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep-konsep IPA. Tujuan pengajaran IPA bagi siswa akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana. Pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berpikir kreatif melalui pembelajaran IPA. Dengan demikian, peranan IPA sangat penting untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik dalam menjaga lingkungan alam (Susanto, 2013:171).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dikuasai oleh seluruh siswa pada semua jenjang pendidikan. Bahasa Indonesia sendiri terdapat 4 komponen keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*) (Murtono, 2014: 2). Susanto (2013:241) menyatakan bahwa keempat aspek berbahasa ini saling terkait antara satu dengan yang lainnya, karena dalam berinteraksi dengan seseorang, diperlukan kemampuan berbahasa agar dapat mengkomunikasikan pesan.

Melalui pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman dalam bentuk pemikiran yang kreatif dari konsep dan prinsip-prinsip IPA dan Bahasa Indonesia. Kemampuan yang diperolehnya nantinya diharapkan dapat digunakan untuk berkomunikasi maupun mengungkap fenomena-fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berpikir kreatif termasuk dalam kategori berpikir tingkat tinggi, dan berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah (Munandar, 2012 : 45). Semakin banyak dan beragam kemungkinan penyelesaian masalah yang diberikan

seseorang maka semakin kreatiflah orang tersebut, namun tentu saja kemungkinan penyelesaian tersebut haruslah tepat dan benar sesuai permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif dapat ditempuh melalui langkah langkah: menghilangkan penghalang daya berpikir kreatif dari siswa, membuat siswa sadar akan asal-usul berpikir kreatif, mengenalkan dan mempraktikkan strategi berpikir kreatif, dan menciptakan sebuah lingkungan kreatif (Filsaime dalam Susanto, 2013:118).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V tanggal 24 November 2018 di SD Negeri 03 Ngeling Jepara, yaitu Suparman,S.Pd., menyatakan bahwa berpikir kreatif siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA masih kurang. Hal ini dibuktikan dengan kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung hanya memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran yang menyebabkan rendahnya berpikir kreatif siswa. Hal ini dikarenakan siswa takut jika mengungkapkan pendapat nantinya pendapatnya tidak dihargai, pendapatnya disalahkan oleh siswa lain atau disalahkan oleh guru. Akibatnya adalah siswa menjadi pasif dan enggan untuk berpikir. Jikalau mau menjawab, siswa hanya menjawab dengan jawaban yang seragam.

Beberapa permasalahan tersebut juga didukung dengan hasil prasiklus yang peneliti lakukan pada keesokan harinya. Hasil yang diperoleh peneliti adalah berpikir kreatif siswa kelas V dapat dikategorikan masih rendah. Data ini ditunjukkan oleh hasil prasiklus pada siswa kelas V yang berjumlah 17 siswa, 2 siswa (11,76%) berada dalam kategori baik, 5 siswa (29,41%) berada dalam kategori cukup, 10 siswa (58,82%) dalam kategori perlu bimbingan. Masalah tersebut dikarenakan siswa kurang aktif dalam bertanya apabila belum memahami materi dan karena suasana kelas yang gaduh. Masalah tersebut berdampak pada berpikir kreatif siswa yang rendah.

Solusi pemecahan masalah yang telah dijelaskan di atas, akan lebih cocok diaplikasikan dengan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa agar dapat mempermudah dan memfokuskan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang khususnya menuntut mereka untuk mengetahui dan mengembangkan pembelajaran yang

perlu pemikikiran tinggi. Shoimin (2014:126) menyatakan bahwa pembelajaran *Probing Prompting* merupakan pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Melalui model pembelajaran ini, proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindari dari proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada peningkatan kreativitas berpikir siswa.

Dari hasil penelitian yang terdahulu diantaranya oleh Diasputri (2013:1108), menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan lembar kerja berstruktur terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian Agus, dkk (2017:6) juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *probing prompting* dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *probing prompting* pada mata pelajaran IPA kelas V di Gugus V Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Hal ini diketahui dari hasil analisis hipotesis dengan SPSS 16, nilai signifikansi $< 0,05$ dan skor rata-rata siswa yang belajar dengan model pembelajaran *probing prompting* lebih tinggi yaitu 24,14 sedangkan skor rata-rata kelompok siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *probing prompting* yaitu 17,95. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *probing prompting* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model Pembelajaran *Probing Prompting* akan lebih baik dan bermakna lagi jika dipadukan dengan suatu media pembelajaran, yakni media audio visual. Media audio visual merupakan media yang sering digunakan oleh para guru karena dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam belajar karena dapat memberikan pengalaman nyata, serta menarik minat dan perhatian siswa sehingga pembelajaran tidak membosankan. Media audio visual dalam penelitian ini berupa tayangan video tentang intruksi langkah-

langkah terjadinya siklus air. Siswa secara berkelompok mempraktikkan terjadinya siklus air yang meliputi air tanah dan air permukaan dari langkah-langkah yang ada di layar LCD. Melalui media audio visual ini diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa, karena media ini akan memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut siswa untuk mencari jawaban-jawaban yang tepat, dan disitulah letak berpikir kreatif.

Dari hasil penelitian yang terdahulu diantaranya menurut Malia (2016:88) hasil penelitian yang diperoleh yaitu penggunaan media audiovisual memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Tajurhalang 01 Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor. Penelitian dari Purwono (2014:137) dengan hasil penelitian yang diperoleh siklus I dengan rata-rata nilai 68,18 dengan kategori “cukup” dan hasil belajar pada siklus II meningkat dengan rata-rata nilai 75,90 dengan kategori “baik sekali”, hal ini terlihat pada kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran pada siklus I dengan rata-rata 2,53 dengan kategori “cukup” dan meningkat pada siklus II menjadi 3,16 dengan kategori “Baik”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SMPN 1 Pacitan. Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan dapat memahami dan menguraikan konsep-konsep dalam proses pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memfokuskan dalam penelitian tindakan kelas dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Dengan Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V Tema 8 di SD Negeri 03 Ngeling Jepara”**. Nantinya setelah penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* dengan media audio visual diharapkan dapat memberikan alternatif pada proses pembelajaran agar lebih optimal dalam pembelajarannya, kemampuan berpikir kreatif siswa lebih meningkat serta siswa dapat lebih tertarik lagi dengan proses pembelajaran dan mampu memandang pengetahuan secara global dan mampu memberikan solusi dari permasalahan sosial yang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan berbantuan media audio visual dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V tema 8 di SD Negeri 03 Ngeling Jepara tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan berbantuan media audio visual dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V tema 8 di SD Negeri 03 Ngeling Jepara tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *Probing Prompting* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran pada Tema Lingkungan Sahabat Kita muatan IPA dan Bahasa Indonesia di kelas V SDN 3 Ngeling Jepara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian tindakan kelas ini, sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan berbantuan media audio visual dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas V tema 8 di SD Negeri 03 Ngeling Jepara
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media audio visual dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V di SDN 03 Ngeling Jepara
3. Mendeskripsikan keterampilan guru melalui penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media audio visual pada tema Lingkungan Sahabat Kita muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN 03 Ngeling Jepara

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA di sekolah dasar.

1.4.1 Manfaat Teoretis

- a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi ilmiah khazanah Bahasa Indonesia dan IPA, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan berpikir kreatif siswamelalui model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media audio visual.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan berpikir kreatif siswa.
- 2) Memudahkan siswa memahami isi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.
- 3) Menumbuhkan dan meningkatkan berpikir kreatif siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.
- 2) Meningkatkan ketrampilan dalam menyusun, merencanakan, dan melaksanakan serta menilai proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.
- 3) Membantu guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu sekolah dengan tenaga profesional yang berkompetensi dalam mengembangkan berpikir kreatif siswa.
- 2) Sebagai bahan referensi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Dasar.

- 3) Sebagai rujukan dan kerka diskusi dalam kelompok kerja guru.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

- 1) Memberikan sumbangan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.
- 2) Sebagai referensi dalam penelitian serupa bagi penelitian berikutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Bahan kajian dalam penelitian ini adalah peningkatan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 03 Ngeling pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dalam muatan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Pada muatan pembelajaran IPA memuat materi tentang siklus air, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia memuat materi tentang peristiwa pada teks fiksi dan nonfiksi.

Bahan kajian penelitian ini menjadi sangat penting karena nantinya siswa diharapkan mampu menyatakan pengetahuan baru, yang diambil dari olah konsep, prinsip, dan aturan oleh siswa itu sendiri. Solusi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan sebuah model dan media pembelajaran yaitu model pembelajaran *probing prompting* dengan berbantuan media audio visual.

Sumber data dan subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 03 Ngeling yang berlokasi di Desa Ngeling Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara. Siswa kelas V di SD N 03 Ngeling ini berjumlah 17siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Adapun materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah materi siklus air dan peristiwa dalam teks fiksi dan nonfiksi. Materi siklus air terdapat pada KD 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup dan KD 4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Selanjutnya, materi peristiwa pada teks fiksi dan nonfiksi terdapat pada KD 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi dan KD 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam kegiatan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Probing Prompting* dengan Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V Tema 8 di SDN 03 Ngeling Jepara”, penulis menjelaskan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut. Pemaparan sebagai berikut.

1.6.1 Model Pembelajaran *Probing prompting*

Model *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa mengontruksikan konsep, prinsip, dan aturan menjadi pengetahuan baru.

Langkah-langkah atau sintaks dalam model pembelajaran *probing prompting* adalah siswa dihadapkan pada situasi baru (gambar, rumus, atau situasi lainnya) yang mengandung permasalahan. Setelah beberapa saat, siswa ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan dari permasalahan tadi. Siswa yang lain dimintai tanggapan tentang jawaban dari siswa yang telah ditunjuk. Apabila jawaban sudah benar, guru melanjutkan memberi pertanyaan baru kepada siswa yang lain, tetapi apabila jawaban masih salah, guru akan melempar pertanyaan tersebut kepada siswa yang lain sebelum guru menyampaikan pertanyaan yang baru.

1.6.2 Media audio visual

Media audio visual yaitu media yang dalam pemanfaatannya menggunakan pendengaran dan penglihatan dengan mengandalkan suara dan gambar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Di dalam media audio visual ini, terdapat tayangan video tentang langkah-langkah percobaan untuk mengetahui air tanah dan permukaan. Siswa diminta untuk melihat dan memahami isi dari video yang ditayangkan. Melalui media ini, peneliti memberikan masalah-masalah terkait dengan isi video. Selanjutnya siswa diberi pertanyaan-pertanyaan secara acak dan bergantian, apabila siswa yang

ditunjuk memberikan jawaban yang kurang tepat, maka akan dilempar kepada siswa yang lain, sampai ditemukan jawaban yang tepat.

1.6.3 Berpikir kreatif

Kreativitas adalah kemampuan untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang dikuasai sebelumnya. Maka berpikir kreatif dapat dimaknai dengan berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru.

Indikator berpikir kreatif meliputi keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan memerinci (*elaboration*).

1.6.4 Keterampilan Guru

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar, yakni: Keterampilan membuka pelajaran (*set induction skills*), Keterampilan bertanya (*questioning skills*), Keterampilan memberi penguatan (*reinforcement skills*), Keterampilan mengadakan variasi (*variation skills*), Keterampilan menjelaskan (*explaining skills*), Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, Keterampilan mengelola kelas, Keterampilan pembelajaran perseorangan, Keterampilan menutup pelajaran (*closure skills*).

1.6.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik dan mental yang saling berkaitan dalam interaksi belajar mengajar yang memungkinkan siswa memperoleh pemahaman mengenai materi sehingga tujuan dapat tercapai. Tidak akan ada proses belajar mengajar jika tidak ada aktivitas belajar, maka dari itu aktivitas belajar menjadi asas terpenting dalam meningkatkan hasil belajar agar

tujuan pembelajaran tercapai. Aktivitas belajar siswa dapat digolongkan menjadi *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities.*

1.6.6 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan dan Subtema 2 Perubahan Lingkungan

Materi pada muatan IPA yaitu tentang siklus air yang menjelaskan daur air di bumi. Selanjutnya penjelasan mengenai air permukaan dan air tanah serta dampaknya bagi kehidupan manusia. Materi pada Bahasa Indonesia yaitu urutan peristiwa yang ada pada teks fiksi dan teks nonfiksi.

