

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran dengan usaha dasar manusia untuk mencapai kualitas belajar yang berada dalam diri sendiri. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003: 2). Membangun manusia yang berakhlak mulia salah satu faktor utamanya yaitu pendidikan, oleh karenanya sangat perlu mengembangkan pendidikan yang berkualitas agar kemajuan suatu bangsa.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan kurikulum baru dengan sebutan Kurikulum 2013. Pembaruan Kurikulum 2013 upaya pemerintahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia agar mendorong peserta didik untuk aktif dan bertambah rasa ingin tahu dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik integratif (Kurikulum 2013) merupakan kurikulum menggunakan model pembelajaran yang terpadu dengan beberapa mata pelajaran dikaitkan menjadi suatu tema belajar tidak dijabarkan dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2012: 254). Sedangkan menurut Sutirjo dan Mamik mengemukakan Pendekatan tematik adalah suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema (Sutirjo dan Mamik, 2005).

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan kurikulum sebelumnya yang perpusat pada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran supaya

pembelajaran di dalam kelas lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Meskipun, dalam Kurikulum 2013 mempunyai kelebihan dan banyak inovasi dalam penerapannya masih ada kendala yaitu pendidik masih kurang memahami kurikulum 2013 misalnya dalam pembelajaran mengharuskan model pembelajaran sedangkan pendidik masih kurang mengenal model pembelajaran yang cocok untuk di implementasikan dengan tema, dan siswa lebih mudah memahami suatu materi dengan metode ceramah. Kurikulum 2013 mata pelajarannya tidak terpisah melainkan berkaitan dengan tema terbagi lagi dengan subtema.

Dalam kurikulum 2013 terdapat beberapa muatan yaitu Bahasa Indonesia, IPS, IPA, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, SBdP, Matematika. Khusus pada kelas tinggi matematika berdiri sendiri tidak berkaitan dengan yang lain dan pengalaman belajar seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Pada tema 7 subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terdapat muatan bahasa Indonesia dan IPS yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. IPS adalah muatan pembelajaran yang mengkaji tentang mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia. Sedangkan bahasa Indonesia mengkaji tentang bacaan nonfiksi.

Perkembangan pendidikan semakin pesat seiringnya waktu khususnya di jenjang sekolah dasar wajib menerapkan pembelajaran model tematik. Pendidik dituntut agar lebih kreatif dalam menerapkan teknik belajar sehingga siswa dapat memacu semangat belajar. Pada kurikulum 2013 pendidik di haruskan menggunakan media sebagai alat bantu menerangkan suatu materi sehingga siswa mudah memahami suatu materi bahkan tidak jenuh dalam pembelajaran. Disitulah, peran pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang aktif, kreatif, dan mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan siswa menggunakan metode dan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan observasi yang telah di laksanakan pada tanggal 10 oktober 2018 yang ada dilapangan terkait penerapan Kurikulum 2013 dialami di SDN 01

Keben, Tambakromo, Pati. Pada tahun ajaran 2014/2015 di SDN 01 Keben menerapkan Kurikulum 2013 untuk kelas rendah dan tahun ajaran 2015/2016 kelas tinggi. Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah dasar ini mengalami kendala yaitu guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah, ketidaksiapan sekolah dalam mengimplementasikan kurikulum 2013, masih kurangnya teknologi informasi, pendidik masih mengacu pada buku guru, sekolah kurang mampu mengatasi masalah-masalah saat penerapan Kurikulum 2013 seperti kurang memahami model pembelajaran yang cocok sesuai untuk pembelajaran bahkan keterbatasan media sebagai sumber belajar. Keterbatasan sumber belajar mengakibatkan pembelajaran kurang optimal bilamana dalam pembelajaran tematik mengharuskan keaktifan peserta didik. Perahlian Kurikulum ini, Pemerintahan sudah menyediakan sumber belajar seperti buku yang sudah terintegasi dengan kurikulum 2013 dan modul bilamana hanya menggunakan sumber belajar seperti modul saja pembelajaran masih kurang efektif dan efisien sehingga pendidik memerlukan media yang beragam untuk menunjang keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 10 oktober 2018 melalui observasi di SDN 01 Keben, Tambakromo, Pati. Pembelajaran tematik akan lebih optimal bilamana pendidik menggunakan model dan media sesuai untuk sekolah dasar. Pemilihan model dan media menyesuaikan dengan peserta didik yang masih cenderung suka bermain sehingga peserta didik dapat belajar sekaligus bermain. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada siswa dan guru kelas IV terdapat kendala pada saat pembelajaran berlangsung di kelas IV pada khususnya pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS dikarenakan pada siswa kelas IV kurang percaya diri saat mengemukakan pendapatnya, peserta didik masih acuh tak acuh dalam pembelajaran, kurang minatnya siswa dalam pembelajaran, masih kurang maksimal saat merangkai atau menjawab pertanyaan sehingga pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara tertulis maupun lisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran pokok yang wajib dipelajari dari kelas I sampai kelas VI.

Pembelajaran Bahasa memiliki aspek yaitu menyimak, menulis, membaca dan berbicara. Keterampilan berbicara mempunyai peran penting di dalam kehidupan bermasyarakat. Masih kurangnya pemahaman pada muatan IPS seperti mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaannya di kehidupan sehari-hari, masih kurangnya komunikasi saat diskusi saat berkelompok, masih cenderung bermain sendiri karena jenuh ataupun bosan dengan proses pembelajaran. IPS merupakan ilmu sosial dalam bermasyarakat, Trianto (2010:171) menyebutkan, ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pembelajaran IPS merupakan bekal bagi peserta didik untuk kehidupan bermasyarakat sehingga peserta didik dapat memahami hubungan ekonomi dan peran profesi yang ada lingkup bermasyarakat.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 10 oktober 2018 di SD N 01 Keben mempunyai jumlah siswa pada kelas IV sebanyak 18 siswa, putra terdiri dari 9 siswa dan putri terdiri dari 9 siswa. Siswa kurang menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS dikarenakan pendidik menggunakan model dan media masih kurang variatif sehingga peserta didik kurang menyukai, peserta didik cenderung diam tidak berani mengemukakan pendapatnya mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata pada nilai Bahasa Indonesia dan IPS. Batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) di SD N 01 Keben yaitu 75. Dari jumlah 18 siswa yang tuntas hanya 6 sedangkan yang tidak tuntas kriteria ketuntasan minimal (KKM) ada 12 siswa masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi di kelas supaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan model *Circuit Learning* Shoimin (2013: 33) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Circuit Learning* adalah memaksimalkan dan mengupayakan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Model yang cocok untuk menuangkan ide, perasaan, pikiran serta memudahkan

peserta didik mengembangkan peta konsep baik secara lisan maupun tertulis. Dengan menggunakan model *Circuit Learning* siswa berperan aktif dan kreatif dalam mendapatkan tugas kelompok maupun individu. Model *Circuit Learning* menerapkan sistem berkelompok, dengan memberikan tugas membuat peta konsep melatih siswa keaktifan dan kreativitas, peserta didik dapat menghubungkan konsep-konsep dengan merangkai kata yang maksimal sehingga peserta didik tidak ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya, dengan bekerja kelompok tidak ada peserta didik yang pasif semuanya aktif dalam membuat peta konsep karena konsep peserta didik berbeda-beda. Jadi dapat disimpulkan jika peserta didik melakukan diskusi kelompok dengan sungguh-sungguh dan bekerja sama dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh pendidik akan cepat selesai dan hasil diskusinya lebih maksimal serta peserta didik lebih percaya dalam mengungkapkan pendapatnya tanpa ada rasa minder.

Dalam penelitian ini, selain menerapkan model pembelajaran *Circuit Learning* juga berbantuan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media permainan. Rifa (2012: 8) menjelaskan secara sederhana, dapat dikatakan bermain adalah kegiatan main, sedangkan mainan ialah sesuatu yang digunakan untuk main, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Permainan yang digunakan oleh penelitian yaitu permainan kokopi, permainan kokopi merupakan permainan ular tangga.

Cahyo (2011: 106) mengemukakan bahwa ular tangga merupakan game papan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih. Permainan kokopi (kotak-kotak pintar) merupakan permainan yang tidak menggunakan listrik, praktis dibawa kemanapun, permainan ini mengadaptasi permainan ular tangga yang banyak diminati siswa sekolah dasar. Kokopi adalah permainan edukatif yang bentuknya papan kotak didalam kotak terdapat materi dan pertanyaan sehingga siswa dapat belajar sekaligus bermain. Permainan ini dengan desain di dalamnya ada unsur ular dan tangga untuk menggabungkan kotak satu dengan kotak lain, jika peserta didik berhenti di kotak yang terdapat gambar ekor ular maka peserta didik tersebut harus turun sesuai panjang ular kemudian berhenti di kotak yang terdapat

gambar kepala ular. Sedangkan peserta didik berhenti dikotak yang terdapat gambar tangga maka peserta didik tersebut akan naik sesuai panjang tangga, dan kotak pertama ganjil akan di desain angka dan kota genap akan didesai dengan gambar profesi. Dengan permainan kokopi ini peserta didik memacu semangat untuk menyelesaikan permainan sehingga memotivasi belajar siswa menjadi aktif dan kreativitas.

Berdasarkan uraian di atas, dengan penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media kokopi untuk memaksimalkan dalam proses pembelajaran karena memiliki sifat kerja sama yang baik dalam kelompok seperti ada yang menjadi bidak, anggota yang lain berdiskusi untuk menjawab pertanyaan melalui peta konsep yang di miliki semua anggota menjadi satu peta konsep sehingga tidak ada peserta didik yang hanya diam ataupun pasif dalam pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapatnya dengan rasa semangat tanpa ragu-ragu dan peserta didik tidak merasa jenuh maupun bosan dalam proses pembelajaran sebab terhibur dengan permainan kokopi (kotak-kotak pintar), dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, ketertarikan maupun minat siswa dalam belajar yang meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, Karena rendahnya hasil belajar dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada Siswa Kelas IV dengan tema 7 Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku” maka penulis akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dengan Topik utama “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *CIRCUIT LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KOKOPI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI INDONESIA KELAS IV SD N 01 KEBEN. Peneliti berharap Model dan media yang akan digunakan dapat mengaktifkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada subtema Keragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian tindakan kelas ini akan difokuskan pada permasalahan pokok sebagai berikut ini:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media kokopi pada pembelajaran subtema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia kelas IV SD N 01 Keben?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media kokopi pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia kelas IV SD N 01 Keben?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran subtema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia dengan menggunakan model *Circuit Learning* berbantuan media kokopi kelas IV SD N 01 Keben.

Tujuan secara khusus Penelitian Tindak Kelas yaitu:

1. Mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media kokopi pada pembelajaran subtema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia kelas IV SD N 01 Keben.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media kokopi pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia kelas IV SD N 01 Keben.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan peneliti yang di uraikan di atas, maka manfaat hasil penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian tindak kelas ini untuk kreatif dan keaktifan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan variatif supaya peserta didik lebih aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini untuk:

1.4.2.1 Bagi Guru

Penerapan Model *Circuit Learning* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses belajar di kelas, merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Serta menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan merancang media yang kreatif bertujuan peserta didik lebih tertarik atau lebih mudah memahami pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* dengan media kokopi diharapkan peserta didik lebih dapat memahami pembelajaran pada subtema keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia kelas IV SD N 01 Keben.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Circuit Learning* di SD N 01 Keben Pati diharapkan meningkatkan keaktifan dan kreatif bagi guru untuk mengembangkan kurikulum 2013.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian Tindak Kelas ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV SD N 01 Keben tahun ajaran 2018/2019 semester 2 Tema 7 Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, Subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia, peneliti mengambil muatan IPS dan bahasa Indonesia siklus I pada pembelajaran 1 dan 2 sedangkan siklus II pembelajaran 3 dan 4, menggunakan model *Circuit Learning* berbantuan media kokopi. Penelitian ini berpedoman pada Kurikulum 2013 pada pembelajaran muatan yaitu Bahasa Indonesia dan IPS.

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

1. Bahasa Indonesia
 - 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
 - 4.5 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.
2. IPS
 - 3.3 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
 - 4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan penerapan model *Circuit Learning*. Permasalahan untuk meningkatkan hasil belajar untuk masih rendahnya minat belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia seperti mengemukakan pendapatnya dan muatan IPS seperti mengidentifikasi hubungan ekonomi dengan pekerjaan di lingkungan masyarakat. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Circuit Learning* yang berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia dan IPS ditunjukkan berupa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model *Circuit Learning*

Model Pembelajaran *Circuit Learning* adalah model pembelajaran yang memaksimalkan serta memperluas daya pola pikir, perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Model Pembelajaran *Circuit Learning* sesuai diterapkan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS supaya siswa dapat berpikir serta merangkai kata-kata dengan baku baik secara lisan maupun tertulis. Adapun sintak dari model pembelajaran *Circuit Learning* sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan siswa. 2) Tanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari. 3) Menempelkan gambar bersama siswa. 4) Tanya jawab mengenai gambar yang di tempelkan. 5) membagi siswa menjadi beberapa kelompok. 6) menempelkan peta konsep yang telah dibuat secara berkelompok. 6) mempresentasikan peta konsep yang telah dibuat. 7) memberikan penguat berupa pujian. 8) menjelaskan hasil diskusi siswa supaya wawasan siswa menjadi luas.

1.6.2 Permainan Kokopi (Kotak – kotak pintar)

Permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk membuat kita terhibur dan tidak jenuh maupun bosan dengan satu aktivitas. Permainan sangat sesuai digunakan untuk sekolah dasar yang cenderung bermain-main. Peneliti ini menggunakan permainan ular tangga yang disebutkan dengan permainan kokopi (kotak-kotak pintar). Kokopi (kotak-kotak pintar) adalah permainan yang mengadaptasi dari permainan ular tangga sebagai alat permainan edukatif yang di dalamnya terdapat materi dan pertanyaan sehingga siswa akan menyelesaikan permainan dengan menjawab semua soal dan materinya.

Permainan kokopi untuk menunjang peserta didik ikut serta aktif dalam permainan, misalnya ada yang bertugas menjadi bidak, ada yang melempar dadu, dan ada juga yang menjawab soal. Kotak dalam permainan kokopi ini ada 100 kotak, kotak pertama bergambar *start* sedangkan kotak yang kedua bergambar keragaman suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia, dalam kokopi ini terdapat desai ular dan tangga. Jika bidak yang berhenti digambar yang terdapat

ekor ular maka bidak tersebut harus turun sesuai panjang ular sebaliknya jika bidak berhenti di kotak yang terdapat tangga maka bidak tersebut akan naik. Bagi kelompok yang berhasil menyelesaikan permainan sampai *finish*, maka kelompok tersebut dikatakan sebagai pemenang dan mendapatkan penghargaan dari pendidik. Media permainan kokopi ini mengambil konsep pada keragaman suku bangsa dan agama di negeriku Kelas IV khususnya muatan Bahasa Indonesia dan IPS.

1.6.3 Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan kemampuan yang dimiliki guru dalam melakukan proses pembelajaran supaya siswa aktif, kreatif dan tidak merasakan kejenuhan saat pembelajaran berlangsung. Menggunakan model pembelajaran, media, kecakapan ataupun membimbing siswa merupakan salah satu faktor dari keterampilan guru.

1.6.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses belajar. Hasil belajar bisa dikatakan berhasil jika hasil belajarnya meningkat, dapat dilihat dari perubahan sikap, pengetahuan, keterampilan. Hasil belajar merupakan tujuan akhir dari proses pembelajaran yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai.

1.6.5 Muatan Bahasa Indonesia dan IPS

Tema indah nya keragaman di Negeriku subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terdapat pada kelas IV. Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku merupakan keragaman yang dimiliki Indonesia, misalnya keragaman agama, suku, warna kulit, rambut dan sebagainya. Dalam subtema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terdapat muatan bahasa Indonesia dan IPS. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain baik menggunakan bahasa baku maupun tidak baku, Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang pokok diikuti oleh kelas I sampai kelas VI, memiliki empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Muatan bahasa Indonesia difokuskan pada nonfiksi dengan 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks 4.5 Menyampaikan pengetahuan baru

dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri Muatan IPS merupakan Ilmu Pengetahuan Sosial, ilmu yang mempelajari tentang masyarakat baik ekonomi, sejarah dan lingkup dalam bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki cabang ilmu-ilmu meliputi sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan budaya. Muatan IPS difokuskan untuk mengetahui keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dengan K.D 3.3 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang 4.3 Menyajikan hasil identifikasi mengenai sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

