

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring perjalanan zaman, kurikulum dalam lembaga pendidikan selalu ditingkatkan. Pada tahun pelajaran 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan salah satu strategi pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pergantian kurikulum 2013 tentunya mempunyai tujuan yang baik dan tujuan itu tidak terlepas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ada di sekolah. Kurikulum 2013 merupakan aktivitas pembelajaran tematik yang meningkatkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik menggunakan sistem pembelajaran bertema yang meningkatkan beberapa mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya pendekatan saintifik dapat dilakukan dengan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan sedangkan penilaian autentik, merupakan penelitian yang mengukur semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan proses dan hasil.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan pada diri siswa, perubahan saat proses pembelajaran hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik ialah hasil belajar yang mampu mencapai tujuan pembelajaran baik fisik, mental, maupun emosional. Hasil belajar juga dipengaruhi ketepatan guru dalam mengemas pembelajaran dengan baik, tapi pada kenyataannya banyak ketidaksesuaian yang terjadi dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran PPKn dan IPS di SD, guru lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah, atau pembelajaran berpusat pada guru, yang menuntut siswa untuk menghafalkan semua materi yang telah disampaikan, serta tidak digunakannya model pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan dan cenderung mengabaikannya sehingga hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan data dan informasi yang didapatkan dari sumber pada saat pelaksanaan wawancara dengan guru SD IV Muryolobo yang bernama Sriyati,

S.Pd, pada tanggal 3 Desember 2018, bahwa hasil ulangan siswa kelas IV pada muatan PPKn dan IPS di SD IV Muryolobo masih tergolong rendah. Terdapat 45% siswa nilai ulangan muatan pembelajaran PPKn dan IPS masih dibawah standart ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil ulangan tema 1 subtema 1 kurang memuaskan. Diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahun 2018/2019 adalah 75. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila nilainya 75 atau lebih. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 18 siswa, terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan 13 siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Berdasarkan hasil obsevasi nilai siswa bahwa siswa kelas IV masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 68 sebanyak lebih dari 65%, sehingga dapat dilihat masih banyak siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Mulyasa (2013:131) menyebutkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM. Merujuk pendapat ahli dapat diketahui bahwa hasil belajar di kelas IV SD 4 Muryolobo Jepara masih rendah

Shoimin (2014: 80), menyatakan bahwa *Group Investigation* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis di mana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajara, baik dari tahap awal sampai akhir pembelajaran termasuk di dalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang telah dipelajari sesuai topik yang sedang dibahas. Sintak langkah-langkah model pembelajaran *Group Investigation* adalah sebagai berikut 1) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen, 2) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan, 3) Guru mengundang ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, 4) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya, 5) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasan, 6) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil

pembahasan, 7) Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan, 8) Evaluasi.

Penerapan model pembelajaran *Group Investigation* perlu didukung oleh media pembelajaran untuk membantu membangkitkan minat dan motivasi siswa yang selanjutnya siswa telah melakukan aktivitas belajar. Menurut Sukiman (2012:44), media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Ketika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, semangat belajar siswa meningkat maka telah membuat siswa aktif dan pemahaman siswa tentang materi telah meningkat. Saat ini banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru saat pembelajaran. Salah satunya adalah media *Lingkaran putar*. Menurut Arsyad (2013: 115) dalam Rahman dan Haryanto, dalam Jurnal Prima Edukasia, (Volume 2, Nomer 2, 2014) mengemukakan bahwa *Lingkaran putar* adalah lingkaran kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nadirman, dalam Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, (Volume 18, Nomor 2, Tahun 2018) dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Group Investigaton* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menghitung Luas Segi Banyak di Kelas VI SDN. No. 28/XL Tanjung Tahun 2016/2017” Menghasilkan bahwa ada peningkatan hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 61,11% dalam (kategori sedang) dan hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 83,33% dalam (kategori tinggi). Jadi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 15% dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Menghitung Luas Segi Banyak di Kelas VI SDN. No. 28/XL Tanjung Tahun 2016/2017. Hal itu disebabkan oleh di SD 4 Muryolobo Jepara masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional dan guru hanya menggunakan buku acuan yang telah ditentukan dari atasan, buku paket atau pedoman pegangan guru sangat minim, begitu pula dengan fasilitas lainnya

seperti buku bacaan buat siswa dan media pembelajaran lainnya masih sangat sedikit. Beberapa siswa terkadang sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah serta tidak memiliki keinginan untuk bertanya serta penggunaan metode ceramah dominan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran, selain itu dengan adanya media pembelajaran telah menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat, dan siswa tidak mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul ***“Penerapan Model Group Investigation berbantuan media lingkaran putar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Kelas IV SD 4 Muryolobo Jepara”***.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Group Investigation* berbantuan media *lingkaran putar* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PPKn dan IPS pada Tema 8 kelas IV SD 4 Muryolobo?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 4 Muryolobo dengan di terapkan model *Group Investigation* berbantuan media *Lingkan Putar*?
3. Bagaimana penerapan model *group investigation* berbantuan media *lingkaran putar* dapat meningkatkan hasil belajar pada pelajaran PPKn dan IPS di kelas IV tema 8 di SD 4 Muryolobo?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui keterampilan guru dalam penerapan model *group investigation* berbantuan media *lingkaran putar* pada Tema 8 kelas IV SD 4 Muryolobo Jepara.
2. Mengetahui hasil belajar Tema 8 kelas IV SD 4 Muryolobo Jepara sebelum dan sesudah penggunaan *group investigation* berbantuan media *lingkaran putar*.
3. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas IV SD 4 Muryolobo dengan di terapkan model *Group Investigation* berbantuan media *lingkaran putar*

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan diantaranya secara teoretis dan secara praktis.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, ketrampilan dan afektif tentang upaya permasalahan dalam hasil belajar Tema 8.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Praktis diharapkan penelitian dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain :

##### 1.4.2.1 Bagi Siswa

- a. Penerapan model pembelajaran *Group Investigation* berbantuan media *Lingkaran Putar* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa.
- b. Menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna

dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan belajar dan pemahaman siswa.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru Sekolah Dasar**

- a. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model penerapan model *group investigation* berbantuan media lingkaran putar pada Tema 8 kelas IV.
- b. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model *group investigation* dalam meningkatkan ketrampilan siswa.
- c. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model *group investigation* dalam meningkatkan sikap siswa.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah Dasar**

- a. Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang bersangkutan.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah baik secara kognitif, psikomotorik maupun afektif.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut: Penerapan Model *Group Investigation* berbantuan media lingkaran putar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Kelas IV SD 4 Muryolobo Jepara, Hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari 3 aspek, yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Waktu pengambilan data adalah di akhir siklus (siklus I dan siklus II).

Afektif adalah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Waktu pengambilan data adalah saat pembelajaran berlangsung.

Psikomotor merupakan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Waktu pengambilan data adalah saat pembelajaran berlangsung dan setelah selesai siklus.

Penelitian dengan judul “Penerapan Model *Group Investigation* untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *Lingkar putar* Kelas IV Tema Daerah Tempat Tinggalku di SD 4 Muryolobo” memiliki ruang lingkup berikut.

### **1.5.1 Kompetensi Inti**

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 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 dirumah, disekolah.

KI 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**

#### **PPKn**

#### **Kompetensi Dasar**

1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal ika

2.3 Bersikap toleran dalam beragama umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika

3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari

4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

## IPS

### Kompetensi Dasar

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungan dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil indentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungan dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar maupun provinsi.

### 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul di atas, maka definisi operasional yang perlu di jelaskan adalah sebagai berikut:

#### 1.6.1 Keterampilan mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru adalah seperangkat kemampuan atau keterampilan guru dalam melatih, membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang yang membuatnya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan. Jadi, keterampilan mengajar merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam proses pembelajaran, semakin kreatif guru dalam mengemas suatu pembelajaran maka semakin mudah pula dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keterampilan dasar mengajar menurut Turney (dalam Majid, 2013: 233-234) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yaitu sebagai berikut:

1. Ketetampilan Bertanya.
2. Keterampilan memberi penguatan.
3. Keterampilan Mengajar.
4. Keterampilan menjelaskan.
5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran.
6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil.
7. Keterampilan mengelola kelas.



8. Keterampilan mengadakan variasi.

### **1.6.2 Model Belajar *Group Investigation***

Menurut Arends (dalam Trianto 2014: 51) model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan Kelas.

Trianto (2014: 52) yang dimaksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Murtono (2017: 243) menyatakan bahwa model *Group Investigation* dimulai dengan pembagian kelompok. Selanjutnya guru dan peserta didik memilih topik-topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Setiap kelompok bekerja berdasarkan metode *investigation* yang telah mereka rumuskan. Shoimim (2014: 80) *Group Investigation* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai akhir pembelajaran termasuk di dalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai topik yang sedang dibahas.

*Group investigation* atau investigasi kelompok merupakan jenis pembelajaran kooperatif, pendekatan ini memerlukan norma dan struktur kelas dengan keterampilan komunikasi dan proses kelompok yang baik. Dalam pembentukan mempertimbangkan keakraban persahabatan atau minat yang sama dalam topik tertentu. Selanjutnya siswa memilih topik untuk diselidiki dan

melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih. Selanjutnya ia menyiapkan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas (Trianto, 2007: 59).

Jadi *Group Investigation* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengikutsertakan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Melalui *Group Investigation* siswa dilatih untuk aktif belajar secara berkelompok dan berkomunikasi memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil penilaian kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu pada mata pelajaran yang tersusun secara alam. Hasil belajar dalam penelitian ini terdiri dari 3 aspek, yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Waktu pengambilan data adalah di akhir siklus (siklus I dan siklus II).

Afektif adalah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Waktu pengambilan data adalah saat pembelajaran berlangsung.

Psikomotor merupakan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) tau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Waktu pengambilan data adalah saat pembelajaran berlangsung dan setelah selesai siklus.

### **1.6.4 Media Lingkaran Putar**

Wahyuni (2017) menyatakan bahwa “media *lingkaran putar* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal”. Aulia (2016) menyatakan bahwa “*lingkaran putar* adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor”. Pada sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam

bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan”.

Berdasar sejumlah pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media lingkaran putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Pada penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, membuat siswa aktif, interaktif, meningkatkan pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.

Ginnis (dalam Aulia, 2016, hlm. 28-29) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media *lingkaran putar*, sebagai berikut:

- a. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas.
- b. Buat media lingkaran putar dari papan triplek, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat, kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya, buat anak panah dari triplek. Hasilnya nampak seperti roda twister.
- c. Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas.
- d. Salah satu perwakilan dari siswa maju ke depan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
- e. Guru berdiskusi dengan seluruh siswa di kelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap sudah terjawab atau hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
- f. Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk

memutarnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum terjawab

Ginnis (dalam Aulia, 2016) menyatakan keunggulan yang diperoleh lingkaran putar, sebagai berikut:

- a. Media lingkaran putar ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi.
- b. Media lingkaran putar merupakan permainan yang menantang dan sangat familiar serta dapat membangkitkan semangat siswa.
- c. Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian.
- d. Melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
- e. Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Adapun kekurangan dari media putar menurut Aulia (2016, hlm. 29), antara lain:

- a. Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
- b. Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang, dan waktu.
- c. Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

#### **1.6.5 Muatan PPKn dan IPS**

Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan daerah Tempat Tinggalku dilakukan pada pembelajaran ke 3 dan 4 dengan muatan PPKn di fokuskan pada keberagaman karakteristik umat beragama di masyarakat. Sedangkan muatan IPS di fokuskan pada kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar.