

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat memang perlu dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Telah dituliskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Pendidikan Nasional yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa yang akan datang merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan mencegah problema kehidupan yang akan dihadapinya nanti. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah membutuhkan kegiatan suatu perangkat rencana dan pengaturan yang dijadikan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yaitu kurikulum. Sebagai seorang pendidik, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan kurikulum untuk mewujudkan pendidikan yang jauh lebih baik dalam melakukan perbaikan dan mengembangkan inovasi baru.

Kurikulum 2013 yang diajukan pemerintah merupakan salah satu upaya menjawab permasalahan yang dimiliki oleh kurikulum sebelumnya. Dalam penerapan kurikulum 2013 pembelajarannya bersifat tematik yaitu pembelajaran dengan mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran contohnya pada kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” terdapat muatan pembelajaran yaitu muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Pada muatan Bahasa Indonesia disana menjabarkan tentang menceritakan kembali isi teks bacaan yang terdapat pada teks nonfiksi, sedangkan pada muatan IPS menjabarkan pada keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Aktivitas belajar merupakan hal penting yang wajib dilakukan oleh seorang siswa sebagai pelajar, namun masih banyak siswa yang memandang belajar sebagai sesuatu hal yang membosankan dan tidak terlalu penting. Misalnya saja, banyak ditemukan siswa malas dan bosan untuk belajar dan mengerjakan tugas dari guru dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam menunjang belajar diperlukan adanya kemauan serta motivasi agar belajar dapat dianggap sebagai aktivitas yang menyenangkan dan memperoleh manfaat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada hari Senin, tanggal 29 Oktober 2018 di SD Negeri 2 Hadipolo, kegiatan aktivitas belajar siswa kelas IV yang terdiri dari 32 siswa dirasa masih rendah. Terdapat temuan antara lain; keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih sangat rendah. Banyak siswa yang bermain dengan teman sebangku ketika guru menerangkan, hanya beberapa siswa yang mendengarkan dengan baik. Banyak siswa yang masih malu untuk berpendapat, hanya beberapa siswa yang terlihat aktif ketika mengeluarkan pendapat. Guru harus memancing siswa terlebih dahulu agar siswa mau bertanya dan mengungkapkan pendapatnya. Penyebab dominan rendahnya aktivitas belajar siswa di SD 2 Hadipolo dikarenakan guru masih mendominasi proses pembelajaran dan jarang menerapkan model pembelajaran. Guru hanya duduk

diam ditempat jarang mengelilingi dan mengecek apakah siswa benar-benar memperhatikan pembelajaran atau malah bermain sendiri dengan teman sebangkunya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran masih sangat jarang, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Siswa terbiasa ditayangkan video pembelajaran dengan durasi yang lumayan lama kemudian siswa diminta untuk menyimpulkan video yang telah ditayangkan, hal tersebut menimbulkan kebosanan siswa dan kurang adanya aktivitas belajar siswa yang menjadikan siswa lebih aktif dan menyenangkan. Dalam berdiskusi kelompok, hanya ada beberapa siswa yang aktif mau mengerjakan sedangkan lainnya bermain dan bicara sendiri. Siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan hasil pembelajaran dan mengerjakan evaluasi/ memecahkan soal. Hal tersebut mengakibatkan aktivitas belajar siswa rendah yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, bahwa aktivitas membaca siswa kelas IV SD 2 Hadipolo dianggap masih kurang, hasil evaluasi siswa pada muatan Bahasa Indonesia masih kurang dan jauh dari KKM yang ditentukan. Sedangkan hasil wawancara dengan siswa, siswa lebih senang ketika guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dan siswa masih cenderung senang melakukan kegiatan pembelajaran secara individu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, kemudian diambil suatu tindakan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan di SD 2 Hadipolo dengan menerapkan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together*. Menurut Shoimin (2014: 107-108), *numbered head together* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif yang merupakan model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisah antara siswa yang satu dengan yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan lainnya.

Langkah-langkah model *numbered head together* menurut Shoimin (2014: 108), yaitu: (1) Siswa dibagi menjadi kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor, (2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya, (3) Kelompok mendiskusikan jawabannya yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat menjelaskan/ mengetahui jawabannya dengan baik, (4) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya untuk melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama mereka, (5) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain, dan (6) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari. Dari tahap tersebut, apabila diterapkan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS maka siswa akan terdorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan langkah pembelajaran NHT. Kelebihan dari model pembelajaran *numbered head together* menurut Hamdayana (2014: 177), yaitu: a) melatih siswa untuk dapat bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain, (b) melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, (c) memupuk rasa kebersamaan, dan (d) membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan.

Aktivitas belajar siswa pada penelitian ini difokuskan pada kegiatan membaca, mengeluarkan pendapat, berdiskusi, mendengarkan, menulis, menyimpulkan, senang dan gembira dalam pembelajaran pada Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku materi tentang menceritakan kembali isi teks bacaan yang terdapat pada teks nonfiksi, sedangkan pada muatan IPS menjabarkan pada keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Aktif dalam berkelompok seperti menjelaskan, berdiskusi dengan baik, mampu mengeluarkan pendapatnya, kemudian merasa senang dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dapat menjawab pertanyaan yang ada di LKS dan menyimpulkan materi yang telah diajarkan oleh guru.

Selain menggunakan model pembelajaran, peningkatan aktivitas belajar siswa juga didukung dengan menggunakan media pembelajaran *Takesi* “Tangga Keberuntungan Siswa” yang akan disediakan oleh guru. Media adalah suatu ekstensi yang memungkinkannya memenuhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya (Marshall dalam Trianto, 2010: 113). Media *Takesi* merupakan media yang akan peneliti kembangkan. Kata *Takesi* sendiri memiliki kepanjangan dari Tangga Keberuntungan Siswa yang akan di buat dengan konsep seperti ular tangga yang dicetak di banner berukuran $\pm 5m$, berisi nomor 1-100. Terdapat pertanyaan, bintang dan dadu. Cara menggunakan media *Takesi* akan diterapkan ke dalam model pembelajaran *numbered head together* dengan permainan tangga keberuntungan siswa atau ular tangga, yaitu: langkah ke (1) guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan. (2) siswa dibagi ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen. (3) setiap siswa mendapat nomor yang akan dipakai di kepala. (4) guru membagikan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok. (5) tiap kelompok mendiskusikan LKS dengan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan/ mengetahui jawabannya dengan baik. (6) *diterapkan ke dalam permainan Takesi “Tangga Keberuntungan Sisiwa”*. Guru memanggil perwakilan kelompok secara acak untuk hompimpa dan menentukan nomor urut permainan. (7) guru memanggil nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya untuk memainkan permainan *Takesi* seperti permainan ular tangga dan semua siswa akan ikut bermain.(8) Siswa melempar dadu, kemudian melangkah sesuai dengan banyak angka yang ada di dadu setelah dilempar. (9) kemudian siswa mengambil kartu pertanyaan (terdapat materi pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS) yang harus dijawab dengan tepat, jika siswa dapat menjawab maka akan dikasih bintang sebagai apresiasi. Misalkan siswa tidak bisa menjawab maka boleh dijawab salah satu teman sekelompok yang dapat menjawabnya. (10) begitu seterusnya sampai ditentukan pemenangnya dengan banyaknya bintang yang didapatkan oleh tiap kelompok. (11) siswa dan guru menyimpulkan dan diluruskan jawaban

yang kurang tepat. Melalui media *Takesi*, maka siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan mengaitkan belajar sambil bermain yang akan membuat siswa merasa lebih senang. Jika siswa merasa lebih senang, maka siswa dapat memahami apa yang sedang mereka pelajari, sehingga aktivitas belajar siswa akan meningkat.

Hal ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu penelitian dari Fathika Maria Ulfa, dkk. tahun 2017/2018. Penelitian berjudul “*Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Tema 6 Cita-Citaku Melalui Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbantuan Media Ular Tangga Siswa Kelas IV SD Tahun Ajaran 2017/2018*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan bantuan media permainan ular tangga. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Persentase keaktifan belajar siswa pada pra siklus sebanyak 53%. Pada tindakan siklus I keaktifan siswa mengalami peningkatan sebanyak 5% atau sebesar 58%. Perbaikan dilakukan pada tindakan siklus II pada kegiatan pembelajaran dengan bantuan media ular tangga. Peningkatan persentase keaktifan siswa meningkat sebanyak 25% menjadi 83%.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan diteliti dengan judul “**Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Takesi* pada Tema Indah nya Keragaman di Negeriku Kelas IV di SD 2 Hadipolo**”. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Hadipolo karena di SD tersebut terdapat permasalahan yang harus dipecahkan.

B. Rumusan Masalah

Untuk membatasi pembahasan dalam penelitian maka rumusan masalah yang merujuk pada paparan di atas antara lain :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media visual *Takesi*

pada Tema 7 muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV di SD 2 Hadipolo?

2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media visual *Takesi* pada Tema 7 muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV di SD 2 Hadipolo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan yang ingin diketahui dan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media visual *Takesi* pada tema 7 muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV di SD 2 Hadipolo.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media visual *Takesi* pada tema 7 muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV di SD 2 Hadipolo.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi objek atau peneliti dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat di dalamnya. Serta sebagai bahan dokumen untuk penelitian lebih lanjut. Selain itu, peneliti berharap dapat mengembangkan model pembelajaran yang telah ada khususnya dalam hal interaksi dan empati dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat mewujudkan lembaga pendidikan yang efektif, produktif dan berprestasi.

Dari setiap penelitian yang dilakukan dipastikan dapat memberikan manfaat baik bagi objek atau peneliti khususnya dan juga bagi seluruh komponen yang terlibat di dalamnya. Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian berikutnya, khususnya dalam peningkatan model pembelajaran *numbered head together* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SD.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *numbered head together* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SD.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman siswa tentang pembelajaran yang menggunakan model *numbered head together* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SD.

3. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk meningkatkan model pembelajaran *numbered head together* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SD.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku di SD 2 Hadipolo kelas IV.

c. Kegunaan Peneliti

1) Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan terutama yang berhubungan dengan penggunaan media dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

2) Kegunaan Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna serta dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penggunaan model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media *Takesi* “Tangga Keberuntungan Siswa” pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS pada tema Indahnnya Keragaman di Negeriku.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model pembelajaran *numbered head together* dan media *Takesi* “Tangga Keberuntungan Siswa” yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kemampuan aktivitas belajar siswa di sekolah.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1) Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada guru dan siswa kelas IV di SD Negeri 2 Hadipolo dengan jumlah keseluruhan siswa yang menjadi subjek penelitian yaitu 31 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 14 dan 17 siswa perempuan.

2) Objek Penelitian

Kompetensi Inti (KI) :

KI.1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.

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 di rumah dan di sekolah.

KI.4: 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 beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia

- 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.
- 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

IPS

- 2.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
 - a. Tema : 7. Indahya Keragaman di Negeriku
 - b. Subtema : 1. Indahya Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
2. Indahya Keragaman Budaya Negeriku
 - c. Pembelajaran : 3 dan 4
 - d. Muatan : IPS dan Bahasa Indonesia

3) Variabel

- a. Aktivitas belajar siswa
- b. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)
- c. Media Takesi “Tangga Keberuntungan Siswa”

F. Definisi Operasional Variabel

a. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, serta dapat menimbulkan perubahan tingkah laku. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang baik secara fisik atau mental yang bertujuan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam proses pembelajaran dengan lebih baik lagi. Indikator aktivitas belajar siswa yaitu:

1. Kegiatan visual (*visual activities*), berupa kegiatan membaca buku siswa yang akan dipelajari berupa kegiatan membaca buku siswa yang akan dipelajari pada tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS .
2. Kegiatan diskusi (*oral activities*), berupa kegiatan bekerjasama dalam berdiskusi kelompok dengan baik.
3. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*), berupa kegiatan mendengarkan paparan hasil diskusi dari kelompok lain dan mendengarkan ketika guru menjelaskan materi.
4. Kegiatan menulis (*writing activities*), berupa kegiatan menuliskan hasil diskusi bersama anggota kelompok, serta kegiatan mengerjakan soal evaluasi dari guru dengan jawaban lengkap, benar dan mudah dipahami.
5. Kegiatan emosi (*emotional activities*), berupa kegiatan senang dan gembira dalam mengikuti pembelajaran.

b. Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Model pembelajaran *numbered head together* adalah suatu model pembelajaran diskusi kelompok yang digunakan untuk mengecek pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan siswa dengan cara setiap siswa mendapatkan nomor urut kepala dalam diskusi kelompok, nomor urut kepala bisa berupa angka maupun gambar.

Langkah-langkah model pembelajaran *numbered head together* diterapkan dalam permainan *Takesi* “Tangga Keberuntungan Siswa” yaitu:

- 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan diajarkan.
- 2) Siswa dibagi ke dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa secara heterogen.
- 3) Setiap siswa mendapat nomor yang akan dipakai di kepala.
- 4) Guru membagikan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok.
- 5) Tiap kelompok mendiskusikan LKS dengan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan/ mengetahui jawabannya dengan baik.

- 6) *Diterapkan ke dalam permainan Takesi “Tangga Keberuntungan Siswa”*. Perwakilan kelompok hompimpa untuk menentukan nomor urut permainan.
- 7) Guru memanggil nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya untuk memainkan permainan Takesi seperti permainan ular tangga dan semua siswa akan ikut bermain.
- 8) Siswa melempar dadu, kemudian melangkah sesuai dengan banyak angka yang ada di dadu setelah dilempar.
- 9) Kemudian siswa mengambil kartu pertanyaan (terdapat KD pada muatan Bahasa Indonesia “Menceritakan kembali teks nonfiksi dan ide pokok” sedangkan pada muatan IPS terdapat materi “Keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang) yang harus dijawab dengan cepat dan tepat, jika siswa dapat menjawab maka akan dikasih bintang sebagai apresiasi. Misalkan siswa tidak bisa menjawab maka boleh dijawab salah satu teman sekelompok yang dapat menjawabnya.
- 10) Begitu seterusnya sampai ditentukan pemenangnya dengan banyaknya bintang yang didapatkan oleh tiap kelompok.
- 11) Siswa dan guru menyimpulkan dan diluruskan jawaban yang kurang tepat.

c. Media Takesi “Tangga Keberuntungan Siswa”

Media Takesi merupakan media yang akan peneliti kembangkan. Kata Takesi sendiri memiliki kepanjangan dari “Tangga Keberuntungan Siswa”. yang akan di buat dengan konsep seperti ular tangga yang dicetak di banner berukuran ±5m, dibagi menjadi bentuk kotak-kotak yang berisi nomor 1-100 disertai dengan gambar-gambar bertema keragaman sosial, ekonomi dan budaya masyarakat Indonesia, gambar tangga keberuntungan dan gambar ular. Media Takesi terdapat berbagai macam pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa, menggunakan dadu untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dilewati pion yang dimainkan oleh siswa dan bintang sebagai apresiasi untuk siswa yang dapat menjawab berbagai pertanyaan saat bermain.

d. Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

Penelitian ini diterapkan pada Tema 7 “Indahnya Kergaman di Negeriku” pada Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” di pembelajaran 3 pada muatan Bahasa Indonesia terdapat materi “Menceritakan Kembali Isi Teks bacaan”, sedangkan muatan IPS terdapat materi “Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia”. Sedangkan pada Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” di pembelajaran ke-4 pada muatan Bahasa Indonesia terdapat materi “Menyebutkan Ide Pokok dan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan”, pada muatan IPS terdapat materi “Keragaman Budaya Bahasa Daerah di Indonesia”.

Selanjutnya, pada Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” terdapat muatan Bahasa Indonesia dan IPS di pembelajaran 3 dan 4. Pada pembelajaran ke-3 ada muatan Bahasa Indonesia dengan materi “Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan” sedangkan muatan IPS dengan materi “Keragaman Budaya Rumah Adat Daerah”. Sedangkan di Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” pada pembelajaran ke-4 muatan Bahasa Indonesia terdapat materi “Menuliskan Gagasan Pokok dan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan” dan muatan IPS terdapat materi “Keragaman Budaya Pakaian Adat Daerah”

