

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong manusia untuk berpikir lebih maju dan terbuka. Salah satu usaha yang mendukung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan ialah dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang luas, sikap yang baik dan memiliki keterampilan hidup. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mencapai warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Selanjutnya Gagne, *et al* (1992) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Kosasih, 2013: 21).

Pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Kualitas pembelajaran yang bersifat dinamis, dapat dipandang dari berbagai persepsi dan sudut pandang. Pada tingkat mikro, pencapaian kualitas pembelajaran merupakan tanggung jawab profesional seorang guru, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa dan fasilitas yang didapat siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pada tingkat makro, melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sikap dan moral dari setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan salah satu unsur penentu baik tidaknya lulusan yang dihasilkan oleh suatu sistem pendidikan. Pembelajaran yang baik cenderung menghasilkan lulusan dengan kualitas yang baik, demikian pula sebaliknya.

Seiring dengan peningkatan kualitas pendidikan dan pembenahan terhadap pembelajaran adalah diterapkannya kurikulum 2013 dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu. Proses pembelajaran untuk jenjang Sekolah Dasar atau yang sederajat menggunakan pendekatan tematik. Pembelajaran tematik integratif atau *integrated thematic instruction (ITI)* dikembangkan pertama kali pada awal tahun 1970-an. Pembelajaran tematik integratif/terpadu diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif, karena mampu mawadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik di dalam kelas atau

di lingkungan sekolah. Model pembelajaran tematik terpadu ini sudah terbukti secara empirik berhasil memacu percepatan dan meningkatkan kapasitas memori peserta didik untuk waktu yang panjang (Bahan Ajar PLPG, 2013: 337 ).

Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara obyektif, mulai berpikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana dan mempergunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai. Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat kontekstual, anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya, hal ini akan diperoleh melalui pembelajaran tematik terpadu. Peningkatan kualitas pendidikan dan pembenahan terhadap pembelajaran dengan diterapkannya kurikulum 2013 dan menerapkan pembelajaran tematik terpadu salah satunya adalah dengan penguasaan muatan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia.

Secara teoritik Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) merupakan terjemahan dari upaya pendidikan untuk kewarganegaraan (*education for citizenship*). Konsep ini memberi pengertian bahwa Pendidikan Kewarganegaraan secara lebih luas sebagai program pengajaran yang bukan hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, akan tetapi mengembangkan nilai/karakter serta

keterampilan-ketarampilan lainnya sehingga siswa mampu berpartisipasi secara efektif (Dharma, 2014: 133).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Adanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan. Misalnya siswa mampu menceritakan pengalaman yang menurutnya paling menarik didepan teman-temannya.

Proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan pada 22 Juli 2019 di SDN Sukoharjo 01, fakta dilapangan menunjukkan bahwa guru kelas IV SD dalam menjelaskan materi muatan PPKn dan Bahasa Indonesia terlihat bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia karena keberanian berargumentasi masih kurang, belum mampu merumuskan masalah, belum mampu menggali informasi mengenai materi. Hal ini tidak mutlak merupakan kelemahan dari siswa, namun kemungkinan belum adanya kesempatan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga akibatnya siswa kurang antusias dan kurang merespon konsep yang mereka pelajari. Selain itu, guru dalam mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah atau pembelajaran satu arah, siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru bahkan banyak siswa yang bermain sendiri. Sedangkan guru sibuk menjelaskan

materi di depan kelas. Hal ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam muatan PPKn dan Bahasa Indonesia (**Lampiran 7**).

Terbukti dari hasil evaluasi berupa pemberian tes formatif pada akhir pembelajaran, terdapat 7 siswa atau 35% dari 20 siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Sedangkan sisanya yaitu 13 siswa atau 65% nilainya masih dibawah KKM. Nilai rata-rata kelas IV pada hasil evaluasi hanya mencapai 54,25 untuk muatan PPKn dan 10 siswa atau 50 % dari 20 siswa yang mencapai KKM sedangkan sisanya yaitu 10 siswa atau 50 % nilainya masih dibawah KKM. Nilai rata-rata kelas IV pada hasil evaluasi hanya mencapai 55,75 untuk muatan Bahasa Indonesia (**Lampiran 5**).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Selasa, 23 Juli 2019 dengan guru kelas IV di kantor guru SDN Sukoharjo 01, materi PPKn dan Bahasa Indonesia sulit di terima oleh siswa, hal ini menurut penurunan guru karena (1) siswa belum mampu memberikan ide-ide tindakan yang dapat dilakukan, (2) seringkali di dalam kelas masih di temui siswa yang kurang memberikan perhatian terhadap pembelajaran atau siswa bermain sendiri dan (3) hasil belajar siswa tidak di dapatkan hasil yang optimal. Berdasarkan data tersebut, perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia semester 1 SDN Sukoharjo 01 (**Lampiran 7**).

Berbagai permasalahan dalam pembelajaran Kurikulum 2013 khususnya mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia adalah keterbatasan guru dalam membuat pembelajaran yang inovatif. Guru hanya mengikuti pembelajaran sesuai dengan

buku ajar tanpa ada inovasi dari segi materi, model dan media pembelajaran. Guru belum maksimal menggunakan model atau media yang menarik untuk menunjang metode ceramah. Permasalahan mendasar adalah pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan tidak terkait masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang kurang tertarik terhadap pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Siswa yang merasa jenuh dalam pembelajaran tidak akan mampu menyerap materi yang diajarkan dengan baik sehingga hasil tes siswa akan menunjukkan hasil belajar rendah. Prestasi belajar siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian sampai perolehan nilai ujian sekolah, rata-rata nilai sering di bawah standar minimal ketuntasan belajar. Hasil tes PISA (*Programme For International Student Assesment*) tahun 2012 Indonesia menempati posisi rendah yaitu peringkat 64 dari 65 negara.

Guru perlu menguasai teknik-teknik penyajian dalam mengajar sehingga mampu mengkombinasi penggunaan beberapa teknik penyajian dalam cara mengajarnya untuk mencapai beberapa tujuan yang telah dirumuskan (Roestiyah, 2008: 3). Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan kebermaknaan pembelajaran serta mengefektifkan kualitas proses belajar adalah dengan merancang model pembelajaran inovatif yang dirancang dalam suasana menyenangkan. Salah satu model inovatif yang dapat digunakan ialah model pembelajaran *Mind Mapping*.

Long & Carlson (2011: 345) menyatakan kesulitan siswa terletak pada kemampuan membuat catatan dan menentukan hubungan antara konsep-konsep,

guna mengatasi hal tersebut dengan menggunakan teknik yang dapat membekali siswa dengan keterampilan menyimpan informasi yang diterima dalam memori jangka panjangnya. Kesulitan memproses dan mengorganisasikan informasi ataupun materi pelajaran di sekolah dapat diatasi dengan menggunakan teknik *mind mapping* (peta pikiran). Model *mind mapping* dalam situasi ini siswa harus mencatat banyak hal penting dan di saat yang sama mereka harus mengingat informasi tersebut untuk digunakan kembali (*recall*).

Penggunaan *mind mapping* membantu siswa dalam membuat dokumentasi materi pelajaran dengan kreatif dan mengulanginya kembali di rumah, memudahkan mengingat dan menghubungkan sebuah ide dengan ide lainnya. Penerapan model inkuiri terbimbing dalam penelitian ini disertai dengan teknik *mind mapping* atau peta pikiran dimaksudkan agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat suatu materi pembelajaran, termotivasi dalam belajar serta memudahkan siswa dalam belajar.

Menurut Buzan (2007: 56), *mind mapping* atau peta pikiran adalah cara kreatif bagi siswa secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru. Siswa dibimbing untuk membuat peta pikiran, siswa akan mendapatkan suatu kemudahan untuk mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari. Sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih hidup, variatif, dan membiasakan siswa memecahkan permasalahan dengan cara memaksimalkan daya pikir dan kreatifitas mereka.

Guna memaksimalkan penggunaan model *mind mapping*, pendidik dapat memodifikasi sendiri model pembelajaran sesuai dengan situasi kelas yang

diajarkan. Pendidik dapat memanfaatkan sumber daya yang tersedia seperti menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang kualitas pembelajaran. Mariya, dkk (2013: 5) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran akan semakin menambah variasi model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, melibatkan peserta didik, meningkatkan aktifitas dan kerjasama dalam pembelajaran.

Menurut Ratminingsih (2016:30) media pembelajaran yang baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media yang dapat membantu proses transfer materi pelajaran dengan baik, menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Ketepatan pemilihan media tidak terlepas dari pemahaman pendidik terhadap ragam dan karakteristik media pembelajaran. Pendidik juga harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Menurut Ahmad (2007:5) media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Adapun pendapat dari Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2015: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.



Menurut Ahmadi, dkk (2017:129) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya. Nugrahani (2017:475) juga berpendapat tentang fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Melalui media tersebut maka pembelajaran akan lebih mudah ditangkap oleh siswa. Sedangkan Qondias, dkk (2016:177) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga proses komunikasi dan interaksi akan lebih menarik.

Jenis media pembelajaran yang menyajikan informasi visual dan lisan adalah media audio-visual. Media audio visual atau AVA adalah media pendidikan modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu secara langsung, (Latuheru, 2003:12). Penggunaan media Audio-Visual dalam kegiatan pembelajaran dapat berupa film animasi.

Menurut Yanti, dkk (2016:7) “film animasi dapat didefinisikan sebagai film kartun”. Film animasi sudah mewabah ke dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Prabowo & Warjiyono (2014:62) menyatakan bahwa dengan film animasi maka cerita atau informasi akan lebih mudah dipahami karena telah divisualisaikan ke dalam gambar gerak dan suara.

Menurut Diana (2017:257) kelebihan media film animasi sebagai media pembelajaran yaitu, 1) penggambaran karakter yang unik dan menarik menjadikannya lebih mudah diingat, 2) langsung mengena pada sasaran yang

dituju, yaitu anak-anak, 3) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, 4) hal-hal khayal dapat diwujudkan secara fleksibel, 5) sewaktu-waktu dapat diproduksi, 6) penggunaannya dapat dipadukan dengan *live action*, 7) terdapat banyak ekspresi warna yang menarik. Berdasarkan hal tersebut, film animasi sangat cocok diberikan pada anak sekolah dasar. Film animasi mampu menggambarkan kejadian yang bersifat abstrak menjadi kejadian yang bersifat konkret. Melalui film animasi, maka siswa dapat menyaksikan serangkaian kejadian secara nyata, meskipun mereka belum pernah mengalaminya.

Berdasarkan paparan tersebut, maka peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran dengan *mind mapping* melalui suatu Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Muatan PPKn dan Bahasa Indonesia Melalui Model *Mind Mapping* Berbantuan Film Animasi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model *mind mapping* berbantuan film animasi pada tema Indahnya Kebersamaan muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukoharjo 01?
2. Seberapa peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sukoharjo 01 pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia melalui penerapan *mind mapping* berbantuan film animasi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Menemukan keterampilan mengajar guru dalam menerapkan model *mind mapping* berbantuan film animasi pada tema Indahnya Kebersamaan muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukoharjo 01.
2. Menemukan besarnya peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sukoharjo 01 pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia melalui penerapan *mind mapping* berbantuan film animasi.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis:

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori terdahulu dan memberikan pengetahuan mengenai penggunaan model *Mind Mapping* berbantuan film animasi.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang terdapat pada muatan pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia di kelas IV. Selain itu , dengan adanya model *mind mapping* berbantuan

film animasi ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar secara langsung, dengan menemukan sendiri konsep yang dipelajari. Hal ini juga dapat melatih keberanian siswa untuk belajar mengemukakan pendapat didepan kelas, sehingga diharapkan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di kelas IV.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran atau menambah wacana bagi guru tentang model pembelajaran yang efektif untuk membelajarkan PPKn dan Bahasa Indonesia pada siswa. Selain itu, dengan menggunakan model *mind mapping* berbantuan film animasi, dapat meringankan tugas guru karena pembelajaran ini berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi SDN Sukoharjo 01 atau sebagai alternatif model dalam membelajarkan PPKn dan Bahasa Indonesia. Selain itu juga apabila gurunya sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan dalam pembelajaran maka sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat dalam meningkatkan kualitasnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mempunyai banyak manfaat untuk peneliti, yaitu peneliti dapat mengetahui kelebihan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan film

animasi, menambah pengetahuan peneliti untuk mengetahui cara mudah dan menyenangkan dalam belajar muatan PPKn dan Bahasa Indonesia serta peneliti memperoleh pengalaman dilapangan tentang membelajarkan muatan PPKn dan Bahasa Indonesia melalui model *mind mapping* berbantuan film animasi.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti membuat ruang lingkup penelitian. Fokus utama permasalahan dalam PTK ini yaitu peningkatan hasil belajar siswa muatan bahasa Indonesia dan PPKn melalui model *mind mapping* berbantuan film animasi.

### **1.6 Definisi Operasional**

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberi batasan istilah. Pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan masalah sebenarnya yang ingin peneliti bahas dalam penelitian ini. Beberapa istilah yang dapat dibatasi dalam bentuk definisi operasional sebagai berikut.

#### **a. Keterampilan Guru**

Keterampilan dasar mengajar guru adalah kecakapan atau kemampuan pengajar dalam menjelaskan konsep terkait dengan materi pembelajaran. Keterampilan mengajar guru dalam penelitian terdiri dari beberapa aspek pengamatan, yaitu; (1) keterampilan apersepsi dan motivasi; (2) keterampilan penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan; (3) keterampilan dalam penguasaan materi; (4) keterampilan dalam penerapan strategi pembelajaran yang mendidik; (5) keterampilan menerapkan pendekatan saintifik; (6) keterampilan

menerapkan pembelajaran tematik terpadu; (7) keterampilan pemanfaatan sumber belajar/ media dalam pembelajaran; (8) keterampilan dalam melibatkan siswa dalam pembelajaran; (9) keterampilan menggunakan bahasa yang benar dan tepat; (10) keterampilan dalam kegiatan penutup.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku yang baru pada diri seseorang baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya baik disekolah, di rumah, bahkan di jalanan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya dan perubahan perilaku tersebut relatif menetap.

c. *Mind Mapping*

*Mind mapping* adalah cara kreatif bagi siswa secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, atau merencanakan penelitian baru. Langkah-langkah pembelajaran *Mind mapping* yaitu; (1) menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) guru menyajikan materi sebagaimana biasa; (3) untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang; (4) suruhlah seorang dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudia berganti peran; dan (5) seluruh siswa secara bergiliran/ diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya, sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.

d. Film Animasi

Film animasi merupakan gambar bergerak berbentuk sekumpulan objek (gambar) yang di susun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah di tentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi.

e. Muatan PPKn

Pembelajaran PPKn adalah program pengajaran yang bukan hanya meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan, akan tetapi mengembangkan nilai/karakter serta keterampilan-keterampilan lainnya sehingga siswa mampu berpartisipasi secara efektif. Kompetensi Dasar PPKn dalam penelitian ini adalah 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan serta 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Materi pokoknya terkait dengan persatuan dan kesatuan.

f. Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Adanya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dan siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan. Misalnya siswa mampu menceritakan pengalamannya yang menurutnya paling menarik didepan teman-temannya. Kompetensi dasar Bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks

lisan, tulis, atau visual serta 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antar gagasan ke dalam kerangka tulisan. Materi pokok Bahasa Indonesia terkait dengan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

