

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dibenahi secara mutlak oleh bangsa Indonesia dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selama ini pendidikan di Indonesia masih cenderung lemah dan tidak maksimal atau kurang baik. Oleh sebab itu harus diatasi agar dicapai suatu sistem pendidikan yang dapat menghasilkan kualitas yang baik pula. Dalam Sekolah Dasar Fungsi pembelajaran ialah untuk mengembangkan sikap rasional dan wawasan tentang perkembangan masyarakat Indonesia di dunia, di masa lampau dan masa kini. Sedangkan tujuannya ialah untuk mengambil akan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari serta mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan.

Pencapaian fungsi dan tujuan Pembelajaran di Sekolah Dasar sangat penting dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran, fungsi, dan tujuan. Akan tetapi karena bahan pembelajaran yang digunakan saat ini digunakan guru saat ini kurang, Guru perlu adanya strategi yang harus dilakukan agar siswa dapat mendapatkan proses pembelajaran yang optimal karena pembelajaran yang baik dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, inspiratif, serta dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif serta memberikan dampak bagi perkembangan fisik psikologi siswa. Cakupan Kurtilas sangatlah luas serta tuntutan kurikulum yang muatannya harus terpenuhi dari semua mapel untuk disampaikan kepada siswa dengan lokasi waktu yang terbatas, guru mengalami kesulitan dalam menyajikan bahan ajar dengan baik, menarik, dan menantang minat belajar siswa, pada akhirnya pembelajaran harus diupayakan menggunakan model dan media yang harus dilaksanakan untuk melakukan pembelajaran untuk dapat mengejar target.

Metode mengajar yang selama ini dirasakan kurang cocok untuk menyampaikan materi ceramah sehingga upaya untuk dapat melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang. Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Demikian pula dari siswa dituntut adanya semangat dan dorongan untuk belajar.

Dalam proses belajar mengajar pasti terdapat beberapa kelemahan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Diantaranya yaitu : (1) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pembelajaran, (2) Siswa tidak memiliki kemampuan dalam pembelajaran (3) Konsentrasi siswa kurang terfokus pada pembelajaran (4) Kurangnya kesadaran siswa terhadap pembelajaran. Kelemahan kelemahan di atas merupakan masalah desain dan strategi pembelajaran di kelas yang penting dan mendesak untuk dipecahkan. Karena interaksi dalam pembelajaran akan berjalan pincang dan berakibat luas pada rendahnya mutu proses maupun hasil pembelajaran. Fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan prestasi belajar pada kurtilas khususnya mapel IPS dan Bahasa Indonesia disetiap jenjang pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* Model pembelajaran kooperatif *STAD* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia karena dalam mempelajari tersebut tidak cukup hanya mengetahui dan menghafal konsep konsep tetapi juga dibutuhkan suatu pemahaman serta kemampuan menyelesaikan persoalan dengan baik dan benar. Melalui model pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan.

Menurut Joyce dan Weil Rusman ( 2012 ) model- model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan.

Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efisien Komalasari (2014: 3). Menurut Sujana (2014: 15) mengemukakan bahwa "Pembelajaran merupakan interaksi antara komponen-komponen dalam kegiatan pembelajaran, terutama antara guru sebagai pengajar, siswa sebagai pembelajar, serta buku sebagai sumber belajar".

Menurut Djamarah (2011: 13). Belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa maupun raga agar mendapatkan sebuah perubahan sikap dan tingkah laku untuk hasil dari pengalaman individu pada proses interaksi melalui lingkungan yang menyangkut ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Dalam melaksanakan pembelajaran, untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas guru dituntut harus bertanggung jawab secara langsung dalam kegiatan proses pembelajaran. Guru harus mempunyai tiga kemampuan pokok yaitu kemampuan mengelola kegiatan belajar mengajar dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran, kemampuan merencanakan kegiatan pembelajaran. Dengan terpenuhinya tiga kemampuan itu pembelajaran diharapkan lebih berkualitas, sehingga sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal bisa memberikan sebuah hal bermanfaat untuk masa depan siswa yaitu dengan bekal pembelajaran yang berkualitas.

Dengan Permasalahan di atas salah satu model belajar mengajar yang dianggap dapat melibatkan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar IPS dan Bahasa Indonesia di antaranya adalah metode belajar secara berkelompok. Sebab

dengan melibatkan siswa secara aktif, Memudahkan siswa dalam melakukan penyesuaian, menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri dan siswa bisa berkomunikasi dengan kelompoknya. agar tidak terja dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar akan dirasakan berkesan dan bermakna sekaligus dapat mendorong siswa belajar lebih lanjut, melalui belajar secara berkelompok menggunakan model *STAD* siswa dapat belajar untuk lebih kreatif dalam memecahkan masalah secara bergotong royong bahu membahu dalam mencapai tujuan.

Kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode belajar secara berkelompok dipandang sebagai pengalaman belajar yang mengarahkan siswa kepada prestasi siswa yang tinggi. Lingkungan belajar dengan interaksi yang multi proses akan sangat potensial untuk dapat membimbing siswa dalam pengembangannya. Namun demikian, dalam situasi pembelajaran bentuk apapun, pengembangan kemampuan siswa akan bisa berkembang apabila guru meningkatkan kemampuannya dalam mengelola kelas. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru harus menjadi mediator dan fasilitator yang baik sehingga proses pembelajaran yang sudah dirancang akan terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, dalam belajar secara berkelompok siswa diarahkan agar mengembangkan sika-sikap untuk pencapaian akademik yang tinggi, pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari, bahwa belajar itu menyenangkan. pengembangan keterampilan kepemimpinan, mendorong sikap-sikap yang positif. mendorong kepercayaan diri, pengembangan rasa memiliki, dan mendorong saling menghargai satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD 2 Mlatinorowito pada tanggal 15 Desember 2018 Peneliti mendapatkan informasi bahwa hasil belajar IPS masih di bawah KKM yaitu 70 dan pelajaran Bahasa Indonesia juga masih di bawah nilai KKM yaitu 70 . Jika dipresentasikan dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 15 siswa, siswa yang mendapat nilai di atas KKM pada mata pelajaran IPS tidak lebih dari 6 siswa hanya 30% dari seluruh siswa dan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM ada 10 siswa, 70% dari seluruh siswa.Sedangkan rata-rata seluruh nilai ips kelas IV ialah 53,2 masih di bawah nilai KKM IPS yaitu 70. Pada mata



pelajaran Bahasa Indonesia siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM ada 3 siswa hanya 15% dari seluruh siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 13 siswa, 85%. Sedangkan rata-rata seluruh nilai Bahasa Indonesia kelas IV ialah 54,3 masih di bawah KKM Bahasa Indonesia yaitu 70. Diperoleh data keterampilan siswa pada mata pelajaran IPS ada 5 siswa yang tidak tuntas dan pada mata Bahasa Indonesia ada 3 siswa yang tuntas. Dari data keterampilan tersebut siswa perlu adanya peningkatan dalam pembelajaran.

Dari data inilah bahwa pelaksanaan proses pembelajaran guru khususnya pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia belum mencapai hasil yang maksimal. Bahwasanya pembelajaran IPS kurang efektif, guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada model yang mengaktifkan guru, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, serta guru dalam pembelajaran tidak menggunakan alat peraga dan pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dengan sumber belajar yang terbatas.

Hasil wawancara dengan siswa kelas IV di SD 2 Mlatinorowito menunjukkan bahwa pelajaran IPS dianggap lebih sulit dipahami daripada pelajaran lainnya karena pelajaran IPS lebih banyak materi dan hafalan yang cenderung membosankan dan kurangnya ketertarikan atau minat belajar siswa. Sedangkan pelajaran Bahasa Indonesia keterampilan kurang minatnya dalam membaca karena banyaknya teks yang membuat siswa menjadi malas dan bosan saat membaca teks yang banyak adanya malah tidak dapat memahami teks apabila terdapat banyak tulisan.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV selama ini belum pernah diterapkan di SD 2 Mlatinorowito Model pembelajaran *STAD* Sehingga diharapkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih realistik dan menggunakan media *Game Card*. Model *STAD* merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, *STAD* juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif. Model *STAD* atau Tim Siswa Kelompok Prestasi diperkenalkan oleh Slavin. Model Pembelajaran ini merupakan salah satu model

yang sederhana. Berikut ini adalah langkah- langkahnya yaitu Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4 orang secara heterogen ( campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain- lain), Guru menyajikan pelajaran, Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti, Guru memberi kuis/ pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu, Memberi evaluasi, Kesimpulan. Seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terdiri lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor pengembangan dan penghargaan kelompok.

Dari Uraian latar belakang diatas menjadi acuan untuk dilakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *STAD* Berbantuan Media *Game Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Kayamya Negriku Kelas IV SD 2 Mlatinorowito.

### **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Game card* dalam meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas IV tema 9 di SD 2 Mlatinorowito ?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Game card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesi dan IPS kelas IV tema 9 di SD 2 Mlatinorowito?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang model pembelajaran *STAD* dalam upaya untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di SD 2 Mlatinorowito yang diusahakan dan diciptakan guru. Secara lebih khusus penelitian ini bertujuan :

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Game card* dalam meningkatkan keterampilan

mengajar Guru dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas IV tema 9 di SD 2 Mlatinorowito

2. Menemukan penerapan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media *Game card* dalam meningkatkan hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas IV tema 9 di SD 2 Mlatinorowito

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis

##### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategi pembelajaran melalui model pembelajaran *STAD* dalam meningkatkan hasil belajar Tema 9 Kayanya Negriku kepada siswa kelas IV di SD 2 Mlatinorowito dalam pembelajaran tematik yaitu Bahasa Indonesia dan IPS.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini meliputi :

###### **1. Bagi Guru :**

- a. Menambah referensi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Model *STAD*
- b. Menambah referensi media pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan proses pembelajaran interaktif, aktif dan menyenangkan.
- c. Menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengatasi permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar

###### **2. Bagi Siswa :**

- a. Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia
- b. Mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia Tema 9 Kayanya Negriku
- c. Tumbuhnya kesadaran siswa untuk selalu berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar mengajar

- d. Dapat melatih kepedulian siswa yang berprestasi nilai di atas rata-rata kepada siswa yang prestasinya masih rendah, sehingga dapat meminimalisasi egoisme siswa

### **3. Bagi Sekolah :**

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar di SD 2 Mlatinorowito
- b. Memotivasi guru untuk melakukan inovasi di bidang pendidikan
- c. Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
- d. Dapat memberikan masukan yang positif bagi sekolah sehingga sekolah dapat meningkatkan mutu lulusannya.
- e. Meningkatkan mutu/kualitas pendidikan

### **4. Bagi Peneliti :**

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman karena sesuai dengan profesi yang peneliti tekuni yakni sebagai calon pendidik sehingga nantinya dapat diterapkan dilingkungan
- b. Mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lebih jelas tentang penerapan model *STAD* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Runag lingkup dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran *STAD* Berbantuan Media *Game Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 9 Kelas IV SD 2 Mlatinorowito.”

1. Lokasi penelitian di SD 2 Mlatinorowito.
2. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV dan guru kelas IV SD 2 Mlatinorowito Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Dengan jumlah siswa 10 Laki- laki dan 5 Perempuan.
3. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia Solusi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *STAD* berbantuan media *Game Card* pada Tema 9 Kayanya Negriku.



4. Solusi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran *STAD* berbantuan media *Game card* pada Tema 9 Kayanya Negeriku.
5. Objek dari penelitian ini adalah muatan IPS materi Sumber Daya Alam dengan Bahasa Indonesia materi Wawancara

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini, ditunjukkan bagi pembaca untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam pemaknaan. PTK dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *STAD* Berbantuan Media *Game Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 9 Kelas IV SD 2 Mlatinorowito.” dapat peneliti jelaskan terlebih dahulu istilah-istilah yang terkandung dalam judul PTK tersebut. Pemaparannya sebagai berikut :

### **1.6.1 Model *STAD***

Model *STAD* merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan kreatifitas dan memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran , karena model *STAD* juga dapat mengembangkan aspek kecakapan sosial di samping kecakapan kognitif dan peran guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator. Model *STAD* merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, *STAD* juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif. Model *STAD* atau Tim Siswa Kelompok Prestasi diperkenalkan oleh Slavin.

Model Pembelajaran merupakan sebuah desain dari kegiatan proses belajar, dimana pada model pembelajaran guru bisa memahami dan membuat rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Soekamto (dalam Shoimin, 2014:23) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang dibuat secara runtut untuk mengorganisasi sebuah pengalaman belajar supaya dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan, berfungsi sebagai pedoman untuk

para perancang pelaksanaan belajar dalam merancang bagaimana aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Model Pembelajaran ini merupakan salah satu model yang sederhana. Berikut ini adalah langkah- langkah model pembelajaran *STAD* sebagai berikut a.) Membentuk kelompok yang anggotanya sebanyak 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain- lain), b.) Guru menyajikan pelajaran, c.) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok. Anggotanya tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti, d.) Guru memberi kuis/ pertanyaan kepada seluruh siswa, e.) Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu, f.) Memberi evaluasi, Kesimpulan. Seperti telah disebutkan sebelumnya bahwa pembelajaran kooperatif tipe *STAD* terdiri lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor pengembangan dan penghargaan kelompok, g.) Penutup.

### **1.6.2 Media Game Card**

Media Pembelajaran ini berfungsi untuk mengembangkan kreatifitas siswa supaya tidak bosan dalam pembelajaran. Media *Game Card* merupakan media yang sangat efektif dan tidak terlalu bertele – tele, karena siswa cenderung bisa berimajinasi dan mengungkapkan pikirannya lewat media bergambar, karena dalam animasion game, siswa melakukan game yang berisikan kartu gambar yang terbuat dari sterofom yang dilapisi stikers di atas dan bawahnya memuat pertanyaan dan gambar yang harus dijawab siswa. Siswa cenderung ingin belajar dan menjawab pertanyaan tersebut dengan kelompoknya dan kelompok yang berhasil menjawab dengan cepat akan mendapatkan poin bintang, mereka berusaha dan ingin berlomba mendapatkan bintang tersebut dengan kelompok lain.

### **1.6.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan meliputi : sikap, pengetahuan, dan keterampilan setelah mengikuti pembelajaran. Aspek sikap berkaitan dengan sikap religious dan social. Aspek pengetahuan berkaitan dengan

hasil belajar siswa dalam soal mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Sedangkan aspek keterampilan berkaitan dengan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia mulai dari mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyajikan. Artinya hasil belajar merupakan aktivitas yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan- perubahan misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dan dapat diketahui melalui evaluasi.

#### **1.6.4 Materi IPS ( Sumber Daya Alam di Indonesia )**

Muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam tema 9 Kayanya Negriku mencakup Sumber Daya Alam di Indonesia. Sumber daya alam atau kekayaan alam adalah barang-barang yang terkandung di alam yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Berdasarkan kelestariannya, sumber daya alam ada dua macam, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

##### **1. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbaharui**

Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang dapat dibudidayakan atau dikembangbiakkan. Karena dapat dikembangbiakkan, sumber daya alam ini bisa lestari atau tidak dapat habis. Contohnya adalah hewan dan tumbuhan. Sumber daya alam lestari secara alami di antaranya, yaitu air, tanah, udara dan matahari.

##### **2. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbaharui**

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah kekayaan alam yang akan habis setelah dipakai. Sebagian besar sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui berupa barang tambang. Barang tambang terdiri atas barang tambang sumber energi, barang tambang logam dan barang tambang industri.

#### **1.6.5 Materi Bahasa Indonesia ( Wawancara )**

Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data atau memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada narasumber. Tahap-tahap wawancara yaitu :

1. Menentukan topik wawancara
2. Menentukan narasumber yang disesuaikan dengan topik wawancara
3. Mengetahui identitas narasumber secara umum
4. Menghubungi atau mengkonfirmasi narasumber yang akan diwawancarai
5. Membuat daftar pertanyaan
6. Mempelajari masalah yang berkaitan dengan topik wawancara
7. Mempersiapkan alat bantu untuk mencatat hasil wawancara

Ketika wawancara kepada narasumber ada beberapa hal yang perlu diperhatikan etika / sopan santun sebagai berikut.

1. Datang tepat waktu sesuai perjanjian
2. Bersikap tepat waktu sesuai dengan perjanjian
3. Dahulukan pertanyaan yang ringan dan sederhana
4. Bertanya dengan kalimat yang jelas dan singkat
5. Hindari pertanyaan yang bersifat pribadi