

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

. Pendidikan saat ini sudah menjadi salah satu investasi jangka panjang yang sangat menguntungkan. Di setiap negara saat ini, pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadi tanggung jawab pemerintah dan memerlukan perhatian khusus dalam penanganan perbaikannya maupun pengembangannya. Dalam UU Sisdiknas tahun 2003 Bab 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Jadi, artinya bahwa peserta didik yang mengalami proses belajar akan menimbulkan suatu perubahan perilaku dimana peserta didik yang semulanya belum tahu menjadi tahu. Hal ini terjadi karena mengalami suatu pengalaman maupun latihan dalam pembelajaran. Pembelajaran di sini mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan peserta didik. Agus N Cahyo, (2013:18) mengemukakan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu siswa atau anak didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran tematik integratif. Hal ini mempunyai akibat yang positif yakni para siswa dapat mempelajari tema yang ada sebagai isu sentral yang didalamnya sudah terintegrasi berbagai mata pelajaran. Kurikulum yang saat ini sedang diterapkan tentunya sudah dibuat sedemikian rupa dan sesuai dengan kepribadian Bangsa Indonesia. Bangsa Indonesia sangat terkenal dengan keramahannya, gotong royong, toleransi, saling menghormati dan hidup rukun. Ini juga sesuai dengan Pancasila yang merupakan kepribadian bangsa Indonesia. dengan demikian kerja sama secara tidak langsung sudah diwariskan kepada anak cucu mereka. Sikap kerjasama dalam pembelajaran mempunyai dampak positif terhadap siswa. Mereka dapat bertukar pikiran, saling membantu yang pada

akhirnya mereka mempunyai solidaritas yang tinggi. Sudah saatnya sikap kerjasama yang sudah mereka miliki di arahkan pada hal-hal yang positif. Pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran yang mengedepankan kerjasama dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar secara kelompok, tetapi diarahkan pada inisiatif mereka sendiri dalam menggali pengetahuan. Dengan demikian, sangat diperlukan pembelajaran yang dapat mengakomodir karakter kerjasama yang ada pada siswa untuk dapat digunakan dan dikembangkan sedemikian rupa karena sejatinya sikap kerjasama yang sudah ada pada mereka mampu dan dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang mereka capai.

*Collaborative learning* atau yang dikenal dengan pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran kelompok yang lebih menekankan pada inisiatif yang dibentuk sendiri bukan suatu hasil rekayasa orang lain untuk bekerjasama (Herlanti, Y: 2011). Pembelajaran kolaboratif juga dapat menumbuhkan sikap peduli terhadap sesama, tenggang rasa, persaingan yang sehat dan melatih komunikasi yang baik dengan teman. Kerjasama antar siswa dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan, salah satunya adalah menjaga dan melestarikan lingkungan.

Terjadinya berbagai macam bencana yang menimpa umat manusia diberbagai belahan bumi, termasuk di Indonesia membuktikan bahwa lingkungan hidup pada masa sekarang sudah mengalami ancaman serius. Di samping itu kondisi lingkungan tempat tinggal yang kotor baik rumah maupun sekolah menunjukkan bahwa anak-anak sekarang kurang memiliki kesadaran dalam menjaga lingkungan. Beberapa indikator yang menunjukkan hal tersebut adalah perilaku membuang sampah di sembarang tempat, belum terpisahkannya antara sampah organik dan anorganik, listrik dibiarkan menyala pada siang hari, air kran yang meluber hingga terbuang, tanaman dibiarkan mati mengering dan sebagainya. Dalam menyikapi masalah lingkungan yang rumit tersebut, dijelaskan oleh Puji Hardati ( 2015:4 ), seharusnya ada kesadaran bersama bahwa kapasitas bumi sangat terbatas. Sumber daya yang tidak dapat diperbaharui harus dijaga, dan yang dapat diperbaharui senantiasa dipulihkan. Sumber daya tersebut harus

diselamatkan untuk kepentingan generasi mendatang. Pembangunan harus dikerjakan secara komprehensif untuk menyelamatkan lingkungan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para praktisi pendidikan untuk menjaga lingkungan agar tetap lestari adalah dengan menanamkan kesadaran cinta lingkungan hidup kepada anak-anak. Usia anak-anak pada umumnya masih belajar di tingkat SD, oleh karena itu mereka perlu mendapatkan pendidikan lingkungan hidup. Alasan utamanya adalah perkembangan anak sangat ditentukan oleh lingkungan tempat mereka dibesarkan. Dari lingkungan itulah anak-anak mendapatkan pengalaman dalam membentuk kepribadiannya.

Sesuai dengan reformasi pendidikan, pembelajaran untuk peserta didik tidak boleh dilakukan hanya dengan ceramah saja, namun lebih penting adalah para siswa harus memiliki pengalaman belajar langsung yakni melakukan sendiri kegiatan belajarnya (*Learning by doing*), sehingga anak dapat membangun sendiri hasil belajarnya (*konstruktivisme*). Dalam pembelajaran konstruktivisme pengetahuan bukanlah sebuah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebuah konstruksi kognitif seorang anak terhadap sebuah obyek dan pengalaman dari lingkungan (Budiningsih dalam Hatimah, (2007:1.25) . Pengetahuan bukanlah barang yang dapat dipindahkan dari pikiran seseorang kepada orang lain. Bila guru bermaksud untuk mentransfer sebuah konsep, ide, dan pengetahuan, maka pentransferan itu akan diinterpretasikan dan dikonstruksikan oleh siswa sendiri melalui pemahaman mereka. Maka konsep *learning by doing* inilah yang menjadi esensi utama dari pembelajaran konstruktivisme.

Pada kenyataan yang terjadi masih banyak ditemui masalah lingkungan yang tidak terawat, terutama di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan karena rendahnya tingkat kepedulian siswa terhadap lingkungan sekitar. Dari hasil analisis pada permasalahan ini, akar masalahnya adalah kurangnya pemahaman mereka akan pentingnya menjaga lingkungan sejak dini. Selain itu model pembelajaran dan media yang digunakan kurang efektif dan kreatif sehingga anak kurang tertarik pada pembelajaran. Maka untuk meningkatkan pendidikan karakter pada diri siswa kelas VI SD N Purwosari 1 dan 2 Sayung Demak agar

lebih peduli terhadap lingkungan sekitar dilakukan pendekatan komunikatif dengan model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling. Untuk implementasinya dapat diterapkan pada Tema 6: Menuju Masyarakat Sejahtera, Sub Tema 1: Masyarakat Peduli Lingkungan. Model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai strategi alternatif yang dirasa lebih memahami karakteristik siswa karena pembelajaran akan berlangsung menarik dan menyenangkan dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kolaboratif terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Nuhyal Ulia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik *Collaborative Learning* berbantuan media Short Card berbasis IT serta membandingkan mana yang lebih baik antara kemampuan pemahaman konsep matematika pada pembelajaran *Collaborative Learning* berbantuan media *Short Card* berbasis IT atau pembelajaran konvensional. Penelitian ini berjenis penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan di SDN Karangroto 01 Semarang. Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi normalitas data, uji homogenitas, uji kesamaan rata-rata dan uji banding. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh pada uji hipotesis dihasilkan lebih dari 75% sehingga artinya kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran *Collaborative Learning* berbantuan media *Short Card* berbasis IT lebih baik daripada pemahaman konsep matematika pada pembelajaran konvensional.

Mengingat pentingnya pendidikan karakter peduli lingkungan hidup, maka alangkah baiknya ditanamkan sejak dini kepada anak. Untuk melaksanakan gagasan itu tentu tidak mudah, karena anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki karakteristik belajar yang unik, yakni bertahap, dengan berbagai cara, bersama kelompok temannya dan melalui permainan.

Dunia pendidikan yang secara filosofis dipandang dan diharapkan sebagai alat atau wadah untuk mencerdaskan dan membentuk watak manusia agar lebih baik (humanisasi), sudah mulai bergeser. Hal tersebut terjadi salah satunya disebabkan kurang siapnya dunia pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman yang begitu cepat. Padahal pendidikan seharusnya menjadi alternatif untuk

mengatasi dan mencegah krisis karakter bangsa .(Manalu, (2014:26). Oleh sebab itu, diperlukan suatu cara agar pendidikan dapat memperlihatkan tajinya dalam peransertanya membenahi jatidiri bangsa. Saah satu cara yang dilaksanakan dalam beberapa tahun ini yaitu dengan pengembangan pendidikan karakter.

Untuk menanamkan pendidikan karakter agar kecintaan anak terhadap lingkungan hidup kuat sesuai dengan materi Tema 6 Sub Tema 1 Pb 4, perlu menggunakan berbagai cara yang menyenangkan, sehingga tidak membuat cepat bosan. Salah satu cara yang paling efektif dan strategis adalah dengan menggunakan permainan. Permainan adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan lebih sering dilakukan secara berkelompok.

Salah satu permainan yang akan penulis gunakan sebagai media untuk menumbuhkan semangat cinta lingkungan hidup adalah Permen Cilingyang merupakan kepanjangan dari Permainan Menarik Cinta Lingkungan. Dengan permainan ini pendidikan lingkungan hidup pada anak-anak diharapkan akan berjalan secara aktif dan menyenangkan.

Dari beberapa penelitian yang sudah diakukan telah memberikan gambaran bahwa model ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dilakukan penelitian *Research and Development* dengan judul “ Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Media Permen Ciling” untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar peserta didik menyukai model pembelajaran menggunakan media yang tidak membosankan
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap masalah lingkungan di sekitarnya.
3. Siswa kurang tertarik dengan model pembelajaran yang ada.

4. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran

### **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan permasalahan pada penelitian ini meliputi :

- a Pengembangan model pembelajaran kolaboratif untuk memberikan perubahan pada pembelajaran yang berlangsung di kelas VI yang selama ini menggunakan model konvensional. Dengan pengembangan model ini, siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b Pembelajaran berbasis media Permen Ciling perlu diintegrasikan pada pembelajaran yang ada. Agar setelah lulus nanti siswa mempunyai karakter yang kuat terutama kepedulian terhadap lingkungan sekitar.
- c Pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu kurikulum 13 terintegrasi.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan empat permasalahan, yakni

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran kolaboratif berbasis media permen Ciling untuk siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak?
2. Bagaimanakah media yang digunakan untuk penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak?
3. Bagaimanakah desain model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling untuk penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak?
4. Bagaimanakah keefektifan model pembelajaran kolaboratif berbasis media pembelajaran Permen Ciling untuk penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan model pembelajaran kolaboratif berbasis media permen ciling untuk siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak
2. Untuk mengetahui media yang digunakan dalam penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak
3. Untuk mengetahui desain model pembelajaran kolaboratif berbasis media permen ciling pada siswa Sekolah Dasar Kabupaten Demak.
4. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran kolaboratif berbasis media pembelajaran permen ciling untuk penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik kegunaan teoritis maupun praktis.

### **1.6.1 Kegunaan Teoritis**

2. Sebagai bahan informasi bagi guru SD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran penguatan karakter dan semangat cinta lingkungan hidup dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif
3. Diharapkan dapat meningkatkan motivasi para guru, untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif berbasis media permen ciling, agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar.

### **1.6.2 Kegunaan Praktis**

#### **1.6.2. 1 Bagi siswa**

1. Dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Tematik, Tema 6 Sub Tema 1 untuk penguatan karakter dan semangat cinta lingkungan hidup.

2. Dapat menjadi pedoman praktis dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan di lingkungan, misalnya *out bond*, *out class learning* dan pembelajaran alam.
3. Dapat menjadi media untuk bermain, berpariwisata dan belajar.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

1. Memberi masukan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran yang tepat dalam rangka penguatan karakter dan semangat cinta lingkungan hidup.
2. Menemukan model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran.

#### **1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah**

Digunakan untuk pengambilan kebijakan/keputusan sekolah yang mendukung pelaksanaan pembelajaran di SDN Purwosari 1 dan 2 khususnya dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk pendidikan penguatan karakter dan semangat cinta lingkungan hidup.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

**Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:**

1. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling diperuntukkan bagi siswa kelas 6 yang disusun sesuai dengan komponen isi dan materi pembelajaran Tema 6: Menuju Masyarakat Sejahtera, Sub Tema 1: Masyarakat Peduli Lingkungan.
2. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling yang dikembangkan berisikan ulasan materi pembelajaran Tema 6: Menuju Masyarakat Sejahtera, Sub Tema 1: Masyarakat Peduli Lingkungan yang tepat, dilengkapi dengan gambar yang menarik dan mencerminkan karakter kuat peduli lingkungan.
3. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling dikembangkan dalam bentuk *learning by games* yang interaktif dan



menuntut kerjasama antar anggota. dan didesain menarik yang membuat anak aktif serta kompetitif.

4. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling dikembangkan menggunakan media dengan pemilihan warna yang menarik, ditambah dengan gambar-gambar, tulisan dan musik dari *speaker* aktif untuk menambah semangat anak dalam bermain.
5. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling dikemas dalam bentuk *rolled* yang bisa diputar dalam bentuk manual dan *mobile learning*.
6. Selain dalam bentuk manual Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling juga dikemas dalam bentuk *mobile learning* yaitu aplikasi pembelajaran yang bisa digunakan siswa dengan memanfaatkan HP atau laptop.
7. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling bisa dilakukan di dalam dan luar kelas setelah sebelumnya diberikan penjelasan berupa pemberian materi pembelajaran Tema 6: Menuju Masyarakat Sejahtera, Sub Tema 1: Masyarakat Peduli Lingkungan dan pembagian kelompok.
8. Spesifikasi media pembelajaran manual yang digunakan dalam Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling adalah sebagai berikut:
  - a. Media *rolled* berbentuk bundar ukuran 1 X 1 m<sup>2</sup> bergambar juring-juring perintah dan dapat diputar.
  - b. 84 benda *reward* berbentuk bintang berbahan dasar kardus dibalut dengan kertas emas, bertangkai sedotan plastik serta ditemplei permen.
  - c. 24 lembar kertas perintah yang jenisnya berbeda-beda.
9. Spesifikasi media pembelajaran *mobile learning* yang digunakan dalam Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling adalah sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling dikembangkan dengan program aplikasi *lectora*.
- b. Format file aplikasi/*executable(.exe)*.
- c. *Software* yang digunakan adalah *Articulate*
- d. Ukuran tampilan standar (*default*) *lectora* 785x600 *pixel*.
- e. Media mobile learning yang digunakan dalam Model Pembelajaran Kolaboratif berbasis Media Permen Ciling dilengkapi menu utama *home,help,exit,next* dan *back*.
- f. Tersedia pendahuluan berisi cara penggunaan media kompetensi yang harus dicapaisiswa.
- g. Program bersifat *non stand alone* (masih memerlukan *Adobe Air* untuk menjalankannya)
- h. Program dapat digunakan secara *linear* maupun *non linear* (acak).

### **1.7.1 Komponen model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling**

#### **1.7.1.1 Sintaks model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling**

- a. Tahap Pertama (Pendahuluan/Orientasi)

Pada tahap ini adalah tahap pendahuluan dalam pembelajaran. Langkah langkah yang dilakukan adalah membuka pelajaran dengan mengucap salam dan doa (religious), menyanyikan lagu nasional (nasionalis), mengecek kesiapan siswa, pembiasaan membaca (literasi), menyampaikan tema/materi yang akan dibelajarkan, tujuan yang akan dicapai serta tahapan kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap ini perbedaan pembelajaran terdahulu dan pembelajaran dengan model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling terletak pada penyampaian tema/materi dan tahapan kegiatan. Pada pengembangan model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling disampaikan juga tentang pengertian dari media, alasan dan tujuan dalam penerapannya, informasi kelebihan dari media, serta cara menggunakan media dalam pembelajaran.

b. Tahap Kedua (Inti)

Permainan dan pembelajaran merupakan inti dari kegiatan ini. Dalam hal ini guru bertindak sebagai pemandu/pembimbing sedangkan para siswa bertindak sebagai pemain. Adapun secara lengkap tahapan/sintaks model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling tampak pada urutan di bawah ini:

1. Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri.
2. Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis..
3. Kelompok kolaboratif bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawaban-jawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri.
4. Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil pemecahan masalah, masing-masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
5. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi. **Kelompok yang maju ke depan tadi adalah ketua kelompok yang mewakili anggotanya untuk memutar jarum pada media pembelajaran permen Ciling berbentuk Rolled yang berisi perintah untuk melakukan kegiatan secara kelompok sesuai dengan pembelajaran.** Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20-30 menit.
6. Masing-masing siswa dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
7. Laporan masing-masing siswa terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan, disusun berkelompok kolaboratif.

8. Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan.
- c. Tahap Ketiga/Penutup
- Pada tahap ini adalah tahap terakhir dari pembelajaran meliputi membuat kesimpulan bersama bersama tentang materi yang dipelajari. Bertanya jawab untuk mengetahui ketercapaian tujuan (pemahaman nilai nilai/karakter peduli lingkungan), siswa menyampaikan pendapatnya tentang materi, kegiatan serta pengalamannya dalam pembelajaran. Kemudian ditutup dengan menyanyikan lagu daerah serta doa.

#### **1.7.1.2 Dampak Pengiring dari pengembangan pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling.**

1. Minat (interest)  
Minat yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan
2. Kemandirian atau otonomi dalam belajar  
Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak menerima pengetahuan secara pasif dari gurunya, tetapi siswa berupaya sendiri mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dalam kelompok-kelompok kecil. Kondisi semacam ini akan menumbuhkan kemandirian atau otonomi siswa dalam belajar.
3. Nilai (value)  
Pada pembelajaran terkandung nilai kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
4. Sikap Positif terhadap suatu mata pelajaran tertentu  
Adanya suasana persaingan yang kompetitif antar kelompok akan membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, baik dalam mempelajari bahan ajar dan membangun pengetahuan sendiri. Kondisi ini akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

### **1.7.1.3 Dampak Sosial dari model pembelajaran kolaboratif berbasis media**

#### **Permen Ciling**

1. Kerjasama yang baik antar anggota kelompok
2. Disiplin dalam berbagai kegiatan
3. Peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar
4. Semangat belajar yang tinggi
5. Terjalin komunikasi yang baik antar siswa
6. Prestasi yang diperoleh siswa memuaskan
7. Sikap Religius semakin tertanam kuat dalam diri siswa
8. Tercipta karakter yang kuat dan semangat cinta lingkungan hidup dalam diri siswa

#### **1.7.2.4 Pedoman cara bermain dalam Model Pembelajaran kolaboratif berbasis Media Permen Ciling.**

Pedoman penggunaan model pembelajaran kolaboratif berbasis media Permen Ciling dikemas dalam bentuk buku, meliputi:

1. Halaman Sampul
2. Kata Pengantar
3. Daftar Isi
4. Petunjuk penggunaan
5. Langkah-langkah model yang dikembangkan
6. Penutup
7. Riwayat hidup