

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bentuk budaya manusia yang dinamis dan penuh perkembangan. Pemerintah Indonesia sedang melakukan perbaikan pada program tersebut, yang merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perbaikan kurikulum membawa perubahan dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ke Kurikulum 2013.

Masalah utama belajar di pendidikan formal (sekolah) saat ini adalah kurangnya perhatian siswa. Ini bisa dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang masih sangat memprihatinkan dan jauh dari yang diharapkan. Keberhasilan ini adalah hasil dari kondisi pembelajaran yang masih konvensional dan tidak mempengaruhi potensi pengembangan siswa. Menggunakan pembelajaran terintegrasi, siswa dapat melakukan pembelajaran holistik atau menyeluruh, bermakna dan otentik. Ketiga hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum 2013. Pengalaman belajar yang dikemas oleh guru harus bermakna dalam pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Pentingnya memahami konsep pembelajaran sangat memengaruhi sikap, keputusan, dan cara penyelesaian masalah. Dalam hal ini, guru memainkan peran yang sangat penting dalam berbagai mata pelajaran yang diterapkan. Guru berperan dalam berinovasi dengan mencoba mengeksplorasi konsep siswa dan berintegrasi dengan pengetahuan yang ada. Misalnya, menggabungkan pembelajaran terintegrasi dengan keterampilan berpikir kritis dan menghubungkannya dengan hasil belajar.

Pendidikan memainkan peran penting dalam mendidik kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan berlangsung seumur hidup dan dapat dilakukan di mana saja. Penyelenggaraan pendidikan umumnya dilakukan di sekolah. Sekolah adalah lembaga formal karena di sekolah ada serangkaian kegiatan belajar yang terencana dan terorganisir, termasuk kegiatan dalam konteks belajar mengajar di kelas. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah harus

berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidik, penerapan model pembelajaran yang inovatif, penyediaan infrastruktur pembelajaran, dan pengembangan program yang harus sejalan dengan perkembangan zaman.

Pendidikan adalah suatu proses dimana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil dari pembelajaran, yang mencakup pemahaman dan adaptasi pada bagian siswa terhadap rangsangan yang diberikan kepada mereka menuju pertumbuhan dan pengembangan. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, misalnya: guru, metode/pendekatan/model, kurikulum, media pengajaran serta peserta didik.

Keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif siswa yang secara sistematis dan khusus menganalisis masalah yang dihadapi, membedakan mereka dengan cermat dan mendalam, serta mengidentifikasi dan memeriksa informasi untuk merencanakan strategi penyelesaian masalah. Pendapat ini diperkuat oleh Stobaugh (2013:2) yang menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah refleksi refleksif yang mendalam dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah untuk menganalisis situasi, menilai argumen dan menarik kesimpulan yang tepat. Orang yang dapat berpikir secara kritis adalah orang yang dapat menyimpulkan apa yang mereka ketahui, tahu cara menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah, dan menemukan sumber informasi yang relevan sebagai pendukung penyelesaian masalah Adinda (2016:129). Berdasarkan penjelasan di atas, keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan dasar untuk menyelesaikan masalah.

Selama proses pembelajaran, tidak sepenuhnya mengalami kemajuan, melainkan ada masalah-masalah yang dihadapi salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis siswa. Berpikir adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas manusia. Menurut Iskandar (2009:86-87), kemampuan berpikir kritis adalah kegiatan penalaran refleksif, kritis dan kreatif, yang berorientasi pada proses intelektual yang melibatkan konseptualisasi, aplikasi, analisis, evaluasi informasi yang dikumpulkan (sintesis) atau dihasilkan oleh observasi, pengalaman, refleksi, komunikasi sebagai dasar kepercayaan dan tindakan. Susanto (2016:121) kemudian berpendapat bahwa berpikir kritis adalah kegiatan

yang dilakukan dengan memikirkan ide-ide yang terkait dengan masalah yang disajikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas V SDN 03 Pancur menemukan bahwa guru masih kurang variasi dalam proses pembelajaran di kelas. Guru menggunakan pembelajaran satu arah, dimana guru berperan aktif dalam menyediakan materi pembelajaran, sehingga model penjelasan seperti ini membuat siswa merasa tidak tertarik dan bosan. Guru belum bisa menjadi fasilitator yang baik, sebagaimana dibuktikan oleh kurangnya kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran yang didominasi oleh siswa yang cerdas, siswa ini nampak aktif dalam menjawab pertanyaan guru sehingga menyebabkan siswa yang kurang cerdas malas untuk menjawab pertanyaan, artinya dalam proses belajar mengajar guru belum mengimplementasikan pendekatan saintifik.

Minimnya aktivitas siswa di kelas mempengaruhi kemampuan siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Berdasarkan wawancara dengan guru tentang kemampuan berpikir kritis siswa. Guru kelas mengatakan bahwa sebagian besar siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Ini dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan pra-siklus yang ditanyakan sesuai dengan indikator berpikir kritis dan hanya memperoleh nilai rata-rata klasikal sebesar 58 yang berarti termasuk dalam kategori perlu bimbingan. (D).

Beberapa indikator yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih lemah pada tahap prasiklus, yaitu (1) indikator memberikan penjelasan sederhana, siswa masih kurang dalam menganalisis dan memahami kalimat pertanyaan, (2) Siswa kurang dalam mengembangkan keterampilan dasar, (3) siswa cukup baik untuk menyimpulkan suatu masalah, (4) siswa masih kurang dalam memberikan penjelasan tambahan tentang masalah yang diberikan, serta (5) siswa kurang mengatur strategi dan taktik untuk menulis solusi berdasarkan masalah yang diberikan.

Hal yang menjadikan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V lemah adalah penguasaan materi pembelajaran. Banyak siswa mengeluh karena mereka

masih kesulitan menerima pelajaran, terutama dalam Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Karena terlalu banyak materi di kedua muatan tersebut, banyak siswa yang berasumsi bahwa mereka mempelajari kedua muatan harus menggunakan metode menghafal. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang agar lebih bermakna sehingga dapat dipahami dan diingat oleh siswa. Guru dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir mereka untuk dibawa kearah yang positif.

Penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi berbasis *lesson study* ini diharapkan bisa membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Karena dalam proses pembelajaran *circuit learning* memiliki keunggulan untuk memperkuat konsentrasi agar siswa lebih fokus pada pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan bantuan media visual dalam bentuk papel interaksi. Media papel interaksi ini adalah papan tempel yang di dalamnya terdapat peta pikiran mengenai materi pelajaran, sehingga diharapkan dengan adanya media papel interaksi dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. *Lesson study* adalah model pengembangan guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas di sekolah. *Lesson study* merupakan model pembinaan profesi pendidik melalui studi pembelajaran kolaboratif dan berkelanjutan berdasarkan pada prinsip-prinsip kolegialitas dan pembelajaran timbal balik untuk membangun komunitas belajar "(Hendayana 2006:10).

Shoimin (2014:33) menjelaskan kelebihan penerapan model *circuit learning* yaitu kreativitas siswa untuk merangkai kata-kata dalam bahasa mereka sendiri lebih terasah dan dapat meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Huda (2013:313) kemudian menjelaskan bahwa model *circuit learning* ini memiliki kekurangan yang membutuhkan banyak waktu untuk implementasinya. Serta *Lesson study* sebagai pembinaan profesional dalam pembelajaran, yang berarti bahwa sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang ideal melalui pemberian masukan dari berbagai orang (pengamat) terkait dengan pembelajaran

dalam Kelas. *Lesson study* adalah upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil yang dicapai secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok guru (Rusman, 2010:380). Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan menggunakan model *circuit learning* berbantuan media papel interaksi berbasis *lesson study* pada materi pembelajaran jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dalam bentuk peta pikiran dapat membantu siswa mengembangkan berpikir kritis siswa, karena dalam model ini siswa perlu membuat peta pikiran menggunakan bahasanya sendiri.

Kualitas pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari upaya peserta didik untuk mendesainnya sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik siswa dan persyaratan paradigma belajar untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Betapa penting kreativitas pelajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam konteks ini, upaya kolaboratif dengan kolega, lembaga terkait dan masukan para ahli diperlukan untuk alat pembelajaran mulai dari desain hingga implementasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Lesson study* mempunyai tiga langkah pelaksanaan. Ketiga tahap pelaksanaan tersebut yaitu: (1) tahap perencanaan (*Plan*). (2) tahap pelaksanaan (*Do*). (3) tahap refleksi (*See*) Sudrajat (2008).

Tema yang digunakan didalam penelitian ini yaitu tema 8 yang berjudul lingkungan sahabat kita. Didalam tema lingkungan sahabat kita terdapat muatan IPS dan Bahasa Indonesia yang mana kedua muatan tersebut mempunyai karakteristik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Fokus materi IPS dan Bahasa Indonesia dalam penelitian ini mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia serta mengidentifikasi peristiwa atau kejadian pada teks. Alasan pemilihan memilih muatan tersebut, karena materi IPS dan Bahasa Indonesia mengandung banyak bacaan sehingga siswa malas untuk membacanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Liatusyiam dkk. (2016), berdasarkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi mengenai penerapan model *circuit learning* dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tahapan penelitian

terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi dalam setiap siklus. Dalam pelaksanaan tindakan, peningkatan hasil belajar, hasil belajar dari siklus pertama menunjukkan bahwa 9 siswa (25%) dari 36 siswa dinyatakan tuntas, pada siklus II menunjukkan 17 siswa (57%) dinyatakan tuntas dan pada siklus III menunjukkan 34 siswa (94%) dinyatakan tuntas. Sedangkan rata-rata kelas siklus I adalah 67,11, siklus II adalah 73,61 dan siklus III adalah 81,25 pada setiap siklus dengan peningkatan. Sedangkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I memperoleh 56%, Siklus II 72% dan Siklus III 94%. Pada hasil observasi aktivitas guru siklus I memperoleh 58%, siklus II 76% dan siklus ketiga 96%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa melalui model *circuit learning* mengalami peningkatan.

Ariyanto dkk. (2018), berdasarkan penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk mendefinisikan model pembelajaran dan berpikir kritis, serta memproses data tentang kemampuan berpikir kritis siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non-tes. Hasil penelitian menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dari pra-siklus 58,64% menjadi 67% pada siklus I dan meningkat menjadi 79,07% pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Model *Circuit Learning* Berbantuan Papel Interaksi pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SDN 03 Pancur Berbasis *Lesson Study*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema lingkungan sahabat

kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia?

3. Bagaimana penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi dalam meningkatkan aktivitas siswa pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dijelaskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Memaparkan penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.
2. Mendeskripsikan penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi dalam meningkatkan keterampilan guru pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.
3. Menjelaskan penerapan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi dalam meningkatkan aktivitas siswa pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study* pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Memberikan konsep baru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model *circuit learning* pada tema lingkungan sahabat kita.

2. Referensi dalam kegiatan penelitian yang dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- 1) Menambah pengetahuan tentang cara meningkatkan keterampilan siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.
- 2) Meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran tema lingkungan sahabat kita, dan memahami subjek secara lebih rinci serta memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi untuk mendorong guru untuk menyajikan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar lebih giat.
- 2) Referensi bagi guru untuk merancang pembelajaran inovatif dan dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa..

3. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai upaya berinovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah, khususnya untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- 2) Memberikan sumbangan untuk meningkatkan model pembelajaran yang sudah ada di sekolah.

4. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh seorang peneliti.
- 2) Memberikan pengalaman baru kepada peneliti untuk mengembangkannya dalam pembelajaran lain.

- 3) Memberikan bekal kepada peneliti sebagai pengetahuan yang bermakna sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif menggunakan model *circuit learning* berbantuan papel interaksi pada tema lingkungan sahabat kita kelas V SDN 03 Pancur berbasis *lesson study*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup didalam penelitian Tindakan Kelas ini dibatasi antara lain.

1. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN 03 Pancur Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara Kelas V Semester II tahun pelajaran 2019/2020.
2. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada.
 - a. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti yang digunakan didalam penelitian ini antara lain.

- a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, dan negara.
- c) Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah, disekolah dan tempat bermain.
- d) Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolabolatif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya estetis, dalam gerak yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang

mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian ini antara lain.

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
 - 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
- Bahasa Indonesia
 - 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks non-fiksi.
 - 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.
- Muatan
Muatan yang diambil dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Bahasa Indonesia.
- 4. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini model *circuit learning* berbantuan papir interaksi berbasis *lesson study* sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberi kita informasi tentang bagaimana mengukur variabel.

1.6.1 Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara berpikir yang bertujuan untuk membuat keputusan yang masuk akal tentang apa yang orang yakini. Terdapat 5 indikator berpikir kritis, yaitu (1) memberikan

penjelasan sederhana, (2) mengembangkan keterampilan dasar, (3) menyimpulkan, (4) memberikan penjelasan tambahan, (5) mengatur strategi dan taktik.

1.6.2 Keterampilan Guru

Keterampilan guru adalah keterampilan khusus yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar dimana guru harus memiliki seperangkat pengetahuan pedagogis dan keterampilan teknik mengajar yang sesuai, yaitu (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan, (3) keterampilan bertanya, (4) keterampilan memberi penguatan, (5) keterampilan menggunakan variasi, (6) keterampilan manajemen kelas, (7) keterampilan mengajar dalam kelompok kecil dan individu, (8) keterampilan menutup pembelajaran.

1.6.3 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran di kelas. Terdapat 8 indikator aktivitas siswa yaitu (1) *emotional activities*, (2) *oral activities*, (3) *listening activities*, (4) *mental activities*, (5) *writing activities*, (6) *visual activities*, (7) *motor activities*, (8) *drawing activities*.

1.6.4 Model *Circuit Learning*

Model *circuit learning* adalah model pembelajaran menyenangkan yang digunakan untuk memaksimalkan pemberdayaan pikiran siswa dengan mengulangi materi yang diberikan. Langkah-langkah dari model *circuit learning* yang disesuaikan dengan tempat penelitian terdiri atas 8 langkah, yaitu (1) tanya jawab mengenai materi, (2) menempelkan media papel interaksi, (3) menjelaskan isi media papel interaksi, (4) membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (5) memberikan lembar kerja siswa (LKS) pada setiap kelompok, (6) menjelaskan setiap anggota kelompok untuk mengisi lembar kerja siswa (LKS) dan membuat peta pikiran sesuai dengan Bahasa sendiri, (7) mempersentasikan peta pikiran di depan kelas, dan (8) menyimpulkan hasil diskusi.

1.6.5 Media Papel Interaksi

Media papel iteraksi adalah akronim dari nama papan tempel interaksi. Media ini mencakup materi penelitian yang berisi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia serta mengidentifikasi peristiwa atau kejadian pada teks. Papel interaksi adalah salah satu jenis media visual yang terbuat dari papan triplek yang dilapisi spons. Media papel interaksi ini berisi tentang peta pikiran mengenai materi pembelajaran, peta pikiran tersebut terbuat dari tulisan yang diberi ruang kosong untuk menempelkan jawaban siswa. Dengan adanya media papel interaksi ini diharapkan siswa bisa memahami konsep-konsep jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia serta mengidentifikasi peristiwa atau kejadian pada teks. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

1.6.6 Lesson Study

Lesson study bukanlah metode pengajaran atau strategi belajar, tetapi *lesson study* adalah model pembinaan profesi guru melalui belajar mengajar (pengkajian pembelajaran) secara kolaboratif dengan sistem siklus dan berkelanjutan berlandaskan prinsip-prinsip kolegalitas dan *mutual learning* untuk membangun *learning community*. Konsep dasar implementasi *lesson study* yang dikembangkan di Jepang adalah kegiatan pembelajaran sejumlah guru dan pakar pembelajaran yang meliputi 3 tahapan kegiatan, yakni *plan-do-see*, yaitu: (1) perencanaan (*planning*). (2) implementasi (*action*) atau pembelajaran dan observasi. (3) Refleksi (*reflection*) pada perencanaan dan implementasi pembelajaran, dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.7 Tema, Subtema, Pembelajaran, dan Muatan

Pada tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V dengan subtema 1 manusia dan lingkungan dan subtema 2 perubahan lingkungan, pembelajaran 3 dan 4 dengan muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan muatan Bahasa Indonesia. Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia dan muatan Bahasa Indonesia memuat materi menguraikan peristiwa dan peta pikiran pada teks non-fiksi.