

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam usaha meningkatkan kemajuan suatu bangsa, untuk mencapai usaha tersebut perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bermartabat dan dapat bersaing di secara global, salah satunya dengan cara melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu tuntutan bagi seorang manusia dalam hal mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan 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 ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, dengan adanya pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan dan mengembangkan potensi manusia agar menjadi manusia yang lebih bermartabat serta melahirkan generasi penerus bangsa yang lebih berkualitas.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin modern ini adalah matematika. Shadiq (2014:7) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang membahas pola atau keteraturan dan tingkatan. Matematika dapat dijadikan sebagai kunci peluang bagi seorang peserta didik dalam mempelajarinya sehingga dapat membuka pintu karir yang cemerlang untuknya. Namun hingga saat ini masih banyak peserta didik yang merasa bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan persoalan matematika.

Soviawati (2011:80) menyatakan bahwa salah satu karakteristik matematika ialah memiliki objek yang bersifat abstrak, sifat abstrak inilah yang menjadi penyebab banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika padahal peserta didik di sekolah dasar dituntut untuk dapat

menyelesaikan persoalan matematika sehingga nantinya saat naik ke jenjang berikutnya peserta didik dapat menguasai dan menyelesaikan persoalan matematika maupun persoalan lain yang berhubungan dengan matematika, maka dari itu perlu adanya peningkatan untuk peserta didik khususnya kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan Permendiknas No. 64 tahun 2013 menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh adalah salah satu tujuan dari mata pelajaran matematika. Kemampuan untuk memecahkan suatu masalah matematika memang sebuah keharusan bagi peserta didik. Pemecahan masalah merupakan suatu situasi dimana peserta didik diberikan suatu permasalahan yang tidak hanya untuk diselesaikan saja namun peserta didik juga harus memikirkan bagaimana mendapatkan penyelesaian dari permasalahan tersebut. Bukan hanya bagi peserta didik saja melainkan hal ini juga perlu diperhatikan oleh guru. Guru juga perlu menekankan penyampaian materi matematika yang memberikan situasi suatu permasalahan matematika sehingga peserta didik berpikir mencari cara untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya dengan begitu peserta didik dapat melatih kemampuannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Jika hal ini tidak diperhatikan dengan serius oleh guru maka akan berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik tidaklah maksimal. Berdasarkan hasil yang dicapai peserta didik di Indonesia dalam *Programme For International Student Assessment (PISA)* yang diumumkan oleh *Organization Economic Cooperation And Development (OECD)* pada tanggal 6 Desember 2016 hasil capaian peserta didik Indonesia jauh dari kata memuaskan Indonesia hanya memperoleh 386 poin di tahun 2015 sementara skor internasional adalah 500 hal ini dapat dikatakan bahwa skor Indonesia masih dibawah skor internasional. Indonesia menduduki peringkat 64 dari 69 negara yang

berpartisipasi dalam program PISA. Hal ini menunjukkan bahwa capaian PISA Indonesia masih berada pada level bawah dibandingkan dengan negara partisipan lainnya.

Hasil capaian PISA yang telah diperoleh Indonesia terdapat relevansi dengan hasil capaian tes prasiklus yang dilaksanakan di SD 4 Karangbener yang menunjukkan bahwa capaian kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik kelas IV di SD 4 Karangbener yang terletak di kecamatan Bae, kabupaten Kudus masih dikategorikan sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV di SD 4 Karangbener menyatakan bahwa minat belajar peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika di sekolah ini berbeda-beda sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika, berbeda dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang rendah, mereka cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, keaktifan belajar peserta didik di kelas IV masing tergolong kurang. Kebanyakan dari peserta didik sangat pemalu dan kurang percaya diri sehingga sebagian besar peserta didik cenderung diam dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan juga peserta didik mampu menyelesaikan suatu permasalahan matematika jika hanya dengan bimbingan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 12 September 2019 di kelas IV di SD 4 Karangbener yang didalamnya terdapat 19 orang peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas. Sebagian besar peserta didik kurang percaya diri dan terkesan malu-malu saat mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang berani untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan. Guru belum menggunakan media dan model pembelajaran serta guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket saja. Peserta didik juga kurang berani untuk mengerjakan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru untuk dikerjakan di depan kelas.

Pembelajaran seperti ini dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil tes prasiklus yang telah dilakukan pada peserta didik mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis hasilnya masih sangatlah rendah. Hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang dicapai oleh peserta didik sangat jauh dari kriteria ketuntasan minimum. Peserta didik kelas IV SD 4 Karangbener sebanyak 19 orang peserta didik hanya memperoleh rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 20,63 dan menunjukkan tidak ada peserta didik yang tuntas (100%).

Berdasarkan hasil tes prasiklus yang telah dilaksanakan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik kelas IV di SD 4 Karangbener. Peserta didik terlihat mengalami kesulitan dan belum dapat mengerjakan persoalan matematika. Peserta didik belum dapat mengerjakan secara mandiri, sebagian besar peserta didik masih mencontek dan bertanya jawaban kepada temannya yang lain. Hal ini mengakibatkan hasil dari tes prasiklus yang telah dilakukan sebagian besar hasil yang dicapai peserta didik yang satu sama dengan peserta didik yang lainnya. Saat dilakukan wawancara dengan peserta didik, salah satu peserta didik mengaku menyukai matematika karena pembelajaran matematika sangatlah seru. Pada saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran matematika peserta didik melakukan kegiatan berhitung yang dianggapnya sangatlah seru dan menantang.

Pembelajaran matematika yang dilaksanakan seharusnya dapat meningkatkan kemampuan peserta didik khususnya kemampuan pemecahan masalah matematis. Selain kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik, aktivitas belajar peserta didik juga dapat meningkat. Untuk mengatasi permasalahan, alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Modul Jelajah Budaya Kudus (JAYAKU).

Guru dapat memberikan peran untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Penerapan model didalam proses pembelajaran dirasa sangat perlu sebagai tindakan dalam upaya perbaikan terhadap permasalahan yang ada. Salah satu

model yang relevan dengan penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* melatih serta mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual peserta didik. Untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi (Soimin, 2014:129) *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk menyelesaikan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut sekaligus memiliki ketrampilan untuk menyelesaikan suatu masalah (Lestari, 2018:42).

Nuraini (2017:370) menjelaskan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik akan dihadapkan pada masalah dalam proses pembelajaran dengan demikian akan membuat peserta didik lebih aktif karena merasa tertantang untuk bekerja sama dalam mengasah kemampuan memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan serta menganalisis data agar dapat menyelesaikan masalah dan menemukan solusinya. Model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki banyak kelebihan. Sanjaya (Nuraini, 2017:370) menyebutkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* antara lain : 1) *Problem Based Learning* merupakan teknik yang bagus untuk lebih memahami pelajaran, 2) *Problem Based Learning* dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik, 3) *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, 4) *Problem Based Learning* dapat memperlihatkan kepada peserta didik setiap mata pelajaran, pada dasarnya adalah cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh peserta didik, 5) *Problem Based Learning* dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai oleh peserta didik, 6) *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, 7) *Problem Based Learning* dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam

dunia nyata, 8) *Problem Based Learning* dapat mengembangkan minat peserta didik untuk belajar secara terus-menerus.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi hasil yang akan dicapai oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan jembatan penghubung di antara guru dengan peserta didik dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan di dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung penggunaan media sangat berpengaruh bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menyerap materi yang disampaikan. Salah satu media yang relevan dengan penelitian ini adalah modul. Susilo (2016:50) menjelaskan bahwa modul merupakan bahan ajar sekaligus media yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dikarenakan modul telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Sedangkan Mardati (2016:2) menyatakan bahwa modul merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai pengganti guru ataupun pendidik. Modul harus bisa membantu peserta didik memahami suatu konsep tanpa didampingi oleh pendidiknya. Maka dari itu media ini sering disebut sebagai bahan instruksional mandiri.

Modul ini akan mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep melalui tugas-tugas yang diberikan dan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam penyusunannya materi pada modul ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik anak usia sekolah dasar. Pada umumnya anak sekolah dasar berumur sekitar 6 – 12 tahun. Piaget (Pitadjeng, 2015:36) peserta didik yang berkisar pada umur ini seang berada pada periode operasional konkrit. Operasional konkrit sebab berpikir logikanya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret, sehingga masih memerlukan hadirnya media ataupun bahan ajar sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu penyusunan modul yang dikembangkan terdapat gambar-gambar pendukung untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep.

Modul yang akan dikembangkan didalam penelitian ini adalah modul Jayaku. Modul Jayaku merupakan media pembelajaran sekaligus bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi. Jayaku merupakan singkatan dari jelajah budaya kodus. Modul Jayaku merupakan modul berbasis

etnomatematika yang mengangkat kearifan lokal kota kudus. Modul ini memuat materi tentang keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga. Modul Jayaku ini akan memuat berbagai macam bentuk kegiatan atau aktivitas peserta didik dengan mencakup 5m (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan) dengan mengangkat budaya lokal kudus serta memuat gambar-gambar yang diambil dari kebudayaan kota kudus yang berada di lingkungan sekitar dan mengkaitkan permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari peserta didik yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya dalam memperoleh pemahaman dan memecahkan masalah.

Kegiatan pada penelitian ini menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media modul Jayaku. Guru menggunakan media modul Jayaku untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep materi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik, 1) peserta didik diberikan sebuah permasalahan awal yang terdapat di dalam modul, 2) peserta didik dibimbing oleh guru untuk memahami masalah yang sedang dihadapi, 3) peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk merencanakan penyelesaian masalah, 4) peserta didik mendiskusikan perencanaan tersebut dengan kelompoknya, 5) guru memberikan kesempatan untuk peserta didik dalam mengecek kembali hasil yang telah dikerjakan.

Media modul Jayaku merupakan modul yang nantinya akan berisi materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan mengangkat budaya lokal kudus dalam berbagai bentuk latihan soal. Modul ini dapat dijadikan sebagai pendamping buku paket sehingga sumber belajar peserta didik tidak hanya bergantung pada buku paket yang hanya menyediakan rangkuman materi, contoh soal dan latihan soal saja, melainkan dapat menggunakan modul Jayaku yang nantinya tidak hanya berisikan latihan soal namun latihan soal berupa penemuan konsep yang akan digunakan peserta didik pada saat pembelajaran untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku

dibuat agar peserta didik dapat memahami konsep materi yang diberikan oleh guru dan nantinya dapat menyelesaikan persoalan matematika dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan memanfaatkan media modul Jayaku dan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dalam proses pembelajaran matematika terutama untuk materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang dan segitiga. Maka penelitian ini akan mengangkat judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Modul Jayaku Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas IV”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku dalam pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD 4 Karangbener?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku dalam pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD 4 Karangbener?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku dalam pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD 4 Karangbener?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, di rumuskan tujuan penelitian berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku

- dalam pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD 4 Karangbener.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku dalam pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD 4 Karangbener.
 3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku dalam pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga di kelas IV SD 4 Karangbener.

1.4 Manfaat Penelitian

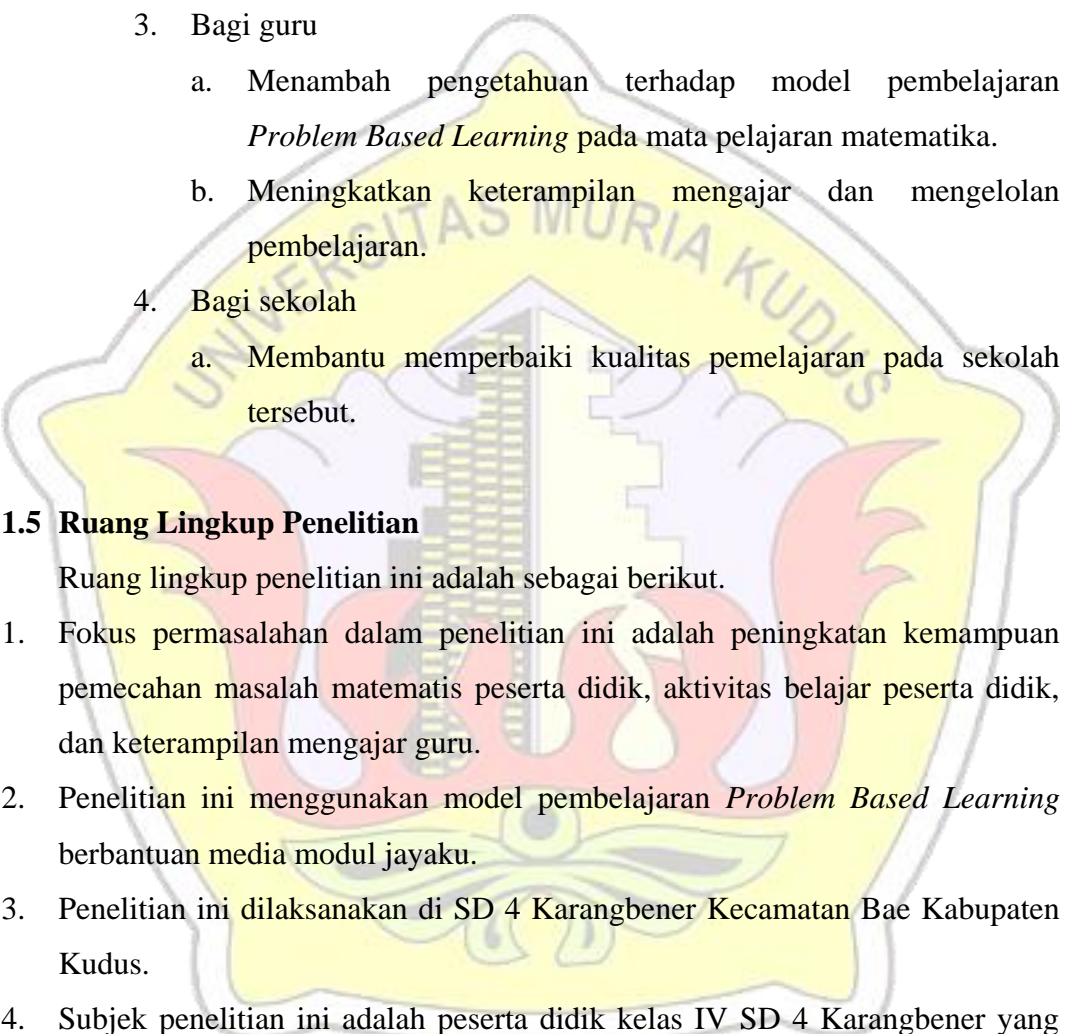
Hasil penelitian tindakan kelas ini di harapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media modul Jayaku yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga yang berdampak pada meningkatnya sistem pembelajaran di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti
 - a. Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang mempunyai tujuan penelitian yang sama.
2. Bagi peserta didik

- 
- a. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga.
 - b. Menambah pengalaman baru pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*.
3. Bagi guru
 - a. Menambah pengetahuan terhadap model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran matematika.
 - b. Meningkatkan keterampilan mengajar dan mengelola pembelajaran.
 4. Bagi sekolah
 - a. Membantu memperbaiki kualitas pembelajaran pada sekolah tersebut.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, aktivitas belajar peserta didik, dan keterampilan mengajar guru.
2. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media modul jayaku.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD 4 Karangbener Kecamatan Bae Kabupaten Kudus.
4. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD 4 Karangbener yang berjumlah 19 peserta didik.
5. Materi yang dibahas pada penelitian ini tentang keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga. Kompetensi inti yang digunakan adalah 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, benda-benda yang

dijumpainya di rumah dan di sekolah dan 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, dan dalam tindakan mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Kompetensi dasar yang digunakan 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua dan 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

1.6 Definisi Operasional

Dari uraian di atas ada beberapa definisi untuk mempermudah memahami penelitian tindakan kelas di antaranya :

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang memberikan permasalahan nyata untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Langkah-langkah pada model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut : 1) peserta didik dijelaskan tujuan pembelajaran dan di beri motivasi agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, 2) peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan, 3) mengumpulkan data, dan melakukan hipotesis, 4) peserta didik merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, 5) peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

2. Media Modul Jayaku

Modul merupakan bahan ajar serta bahan belajar secara mandiri yang disusun dan didesain secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya. Modul Jayaku merupakan singkatan dari Jelajah Budaya

Kudus yang didalam penelitian ini modul tidak hanya dilengkapi dengan materi matematika saja melainkan terdapat latihan soal, uji kompetensi, dan penjelasan singkat budaya dan kearifan lokal kota kodus.

3. Kemampuan pemecahan masalah matematis

Pemecahan masalah merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan mencari cara sebagai jalan keluar dari permasalahan tersebut. Pemecahan masalah mempunyai beberapa indikator dari masing-masing aspek berkaitan dengan materi pelajaran sebagai berikut. 1) memahami masalah, 2) membuat rancangan pemecahan masalah, 3) melaksanakan rancangan pemecahan masalah, dan 4) memeriksa hasil kembali.

4. Aktivitas belajar peserta didik

Aktivitas belajar peserta didik adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik sebagai bentuk interaksi dalam proses belajar mengajar. Aktivitas belajar peserta didik dapat digolongkan dalam beberapa klasifikasi antara lain : 1) *Visual Activities*, 2) *Oral Activities*, 3) *Listening Activities*, 4) *Writing Activities*, 5) *Drawing Activities*, 6) *Motor Activities*, 7) *Mental Activities*, Dan 8) *Emotional Activities*.

5. Keterampilan mengajar guru

Mengajar merupakan kegiatan yang kompleks dan tidak hanya menyampaikan sebuah materi saja melainkan mengajar juga dapat menanamkan karakter, menambah pengetahuan, memperkenalkan kebudayaan serta mengembangkan keterampilan bagi peserta didiknya.

Keterampilan-keterampilan mengajar guru meliputi, 1) Keterampilan bertanya, 2) Keterampilan memberikan penguatan, 3) Keterampilan mengadakan variasi, 4) Keterampilan dalam membuka dan menutup pelajaran, 5) Keterampilan menjelaskan, 6) Keterampilan mengelola kelas, 7) Keterampilan membimbing kelompok kecil dan 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.