

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah tempat dimana untuk siswa mencari ilmu pada pembelajaran yang diberikan guru, guru sebagai pengajar utama pada pendidikan akan memberikan pembelajaran langsung kepada siswa supaya terdapat suatu perubahan baik dari segi pengetahuan, sikap ataupun ketrampilan yang dipunya siswa. pentingnya peran dan fungsi guru yaitu salah satu aspek yang sangatsignifikan pendapat Hamdayama (2016:1). Guru bagian penting dari kegiatan pembelajaran, baik pendidikan formal, informal maupun non formal. Kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yaitu salah satunya dapat merencanakan, mengendalikan dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Sehingga pada saat ini dalam dunia pendidikan telah memasuki kurikulum terbaru yakni kurikulum 2013 yang memusatkan siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena itu guru diminta untuk kreatif dan inovatif dalam membimbing dan mendidik siswa supaya tergugah dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan sudah mengetahui bahwa kurikulum 2013 juga dikenal dengan pembelajaran tematik, pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang penting untuk siswa, serta lebih memusatkan dengan menggunakan rancangan belajar secara utuh tidak terpisah-pisah. Pembelajaran tematik ialah pembelajaran terstruktur yang memakai tema untuk menghubungkan beberapa muatan pelajaran sehingga bisa menyampaikan pengetahuan yang berkualitas kepada siswa. Tema merupakan ide pokok yang menjadi poin pembelajaran.

Telah dijelaskan pada kurikulum 2013 terdapat pembelajaran tematik, tidak sampai sini saja tetapi pembelajaran tematik masih dibagi menjadi beberapa tema pembelajaran. Sehingga siswa juga dapat memahami isi dari tema-tema yang akan dipelajarinya. Sampai saat ini pembelajaran tematik masih membingungkan bagi siswa, dikarenakan pembelajaran tematik tidak memuat hanya satu muatan pelajaran akan tetapi beberapa muatan pelajaran digabungkan menjadi satu pembelajaran, yang dinaungi oleh sub tema.

Pada kegiatan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada 20 September 2021, peneliti mendapatkan data hasil belajar siswa aspek kognitif yang diberikan oleh wali kelas IV. Hasil belajar yang didapatkan wali kelas tersebut dari kegiatan hasil belajar aspek pengetahuan tema 3 subtema 1 pembelajaran 1. Serta beberapa siswa yang peneliti jumpai di SD IT Al-Hikmah Mayong pada saat studi pendahuluan, merasa pembelajaran tematik membingungkan, apalagi pada tingkatan siswa kelas IV yang merupakan kelas tinggi tetapi memiliki tingkat dasar karena kelas peralihan dari kelas rendah. Sehingga siswa merasa ingin bermain tetapi masih ada suatu kewajiban prestasi belajar yang bagus yang diemban siswa menjadi beban. Ketika peneliti bertanya terhadap siswa mengapa merasa pembelajaran tematik membingungkan. Karena siswa sukar menghafal pada muatan-muatan pelajaran yang mengharuskan menghafal dan setidaknya memahami isi materi, tetapi materi yang diterima siswa merasa berat karena tidak sesuai kapasitas daya ingat siswa.

Dengan pernyataan para siswa peneliti mencoba melihat hasil prestasi siswa aspek pengetahuan yang didapat siswa pada tahun sebelumnya, ternyata pada hasil prestasi siswa aspek pengetahuan yang memiliki nilai rendah dari tema-tema lainnya yaitu pada tema 3, pada tema 3 di SD IT Al-Hikmah Mayong terdapat hampir semua siswa mendapat nilai dibawah KKM, ternyata permasalahannya berada di muatan pelajaran tema 3 yaitu gabungan muatan IPA dan IPS.

Dalam buku pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar oleh hisbullah dan selvi (2018) Istilah ilmu pengetahuan alam atau disebut juga dengan science. Kata sains berasal dari Bahasa latin Scientia, yang berarti "saya tahu". Dalam Bahasa Inggris, kata science berasal dari kata science yang berarti pengetahuan. Ilmu pengetahuan kemudian berkembang menjadi ilmu-ilmu sosial, yang dalam Bahasa Indonesia dikenal sebagai ilmu pengetahuan social (IPS) dan ilmu-ilmu alam dalam Bahasa Indonesia sebagai ilmu pengetahuan alam (IPA). Sains adalah cabang ilmu pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Sains didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang berasal dari pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan kemampuan untuk bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberikan wawasan bahwa sains adalah cabang pengetahuan yang

didasarkan pada pengamatan dan klasifikasi data, biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum kuantitatif, menerapkan penalaran matematis dan analisis data pada fenomena alam. Oleh karena itu, sains pada hakikatnya adalah ilmu tentang fenomena alam yang dituangkan dalam fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang diuji kebenarannya dan melalui serangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

Begitu juga dengan Pendidikan Ilmu Sosial merupakan pendidikan yang memiliki peranan penting dalam upaya pembentukan karakter siswa serta penerapan nilai-nilai terciptanya manusia Indonesia yang seutuhnya, sehingga penerapan karakter tersebut menjadi ciri budaya masyarakat Indonesia yang menjadi akumulasi dari nilai-nilai lokal setiap suku bangsa di Indonesia. Upaya tersebut menjadi bagian proses pembelajaran IPS menurut Widyanti (2015)

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 disebutkan bahwa muatan pelajaran IPS disusun secara terstruktur, menyeluruh dan terintegrasi. Dengan pendekatan tersebut siswa diharapkan tentu mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan intensif dibidang ilmu yang terkait. Menurut penjelasan tersebut, IPS ialah muatan pelajaran yang terpadu atau terintegrasi oleh ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan oleh karena itu bisa mengembangkan kemampuan sebagai warga negara yang baik. IPS di sekolah ialah muatan pelajaran yang menggabungkan secara terstruktur, disiplin-disiplin ilmu serupa antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, sesuai dengan selarasnya ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Pada pembelajaran dalam tema 3 terdapat satu kompetensi dasar yang saling berkaitan antar muatan yaitu karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kabupaten hingga provinsi. Sehingga disini peneliti merasa siswa merasa berat akan tematik karena gabungan dari muatan yang sama sama membutuhkan tingkat hafalan sehingga siswa yang mempunyai karakteristik hafalan yang baik cukup merasa sulit apalagi siswa yang memiliki karakteristik hafalan yang rendah. Serta kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh guru juga masih menggunakan metode ceramah atau konvensional, sehingga siswa merasa kurang tertarik untuk menghafal materi yang ia terima.

Pada tanggal 20 September 2021 peneliti melakukan observasi kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong untuk melihat bagaimana cara guru memberikan

materi kepada siswa serta respon siswa setelah menerima materi yang diberikan guru, ternyata siswa merasa kegiatan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi atau metode ceramah dan siswa mendengarkan saja tidak cukup menyerap dalam daya ingat siswa dalam kegiatan pembelajaran, hal ini didukung dengan hasil pembelajaran siswa aspek pengetahuan pada tahun sebelumnya di SD IT Al-Hikmah Mayong. Pada tahun 2019/2020 nilai rata-rata IPA 74,14 dengan ketuntasan siswa yang mendapat nilai di atas 75 61,42%, sedangkan rata-rata IPS 70,57 dengan ketuntasan siswa 45,71%. Dari data tersebut terbilang rendah dibanding dengan muatan pelajaran lainnya seperti rata-rata PPKn 88,28 dengan ketuntasan 94,28%, rata-rata Bahasa Indonesia 84,28 dengan ketuntasan 91,42%. Sehingga peneliti merasa dan berpikir bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan bagus dengan pembelajaran yang berbeda, menyenangkan, aktif dan kreatif. Data hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada tahun 2019/2020 dapat dilihat pada (lampiran 5 halaman 90).

Kemudian muncullah ide dari peneliti menggunakan pembelajaran *cooperative learning* yang menggunakan model pembelajaran *take and give*. Seperti menurut Rusmawati dalam Ikawati (2017) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* merupakan tipe pembelajaran yang mengajak siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat saling berbagi materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu pembelajaran *take and give* juga memiliki tujuan agar pembelajaran yang monoton menjadi lebih bermakna dan semangat belajar. Serta dapat menciptakan kelas yang pasif menjadi aktif, dari jenuh menjadi menyenangkan, serta membuat siswa lebih mudah mengingat materi karena model pembelajarannya yang menyenangkan dan menarik.

Adapun dengan menggunakan media akan menjadi lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan informasi terhadap siswa. Pendapat tersebut didukung oleh pendapatnya Djamarah dalam Maghfiroh (2013) media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Namun pada akhirnya guru tidak

memanfaatkan media untuk menyampaikan materi yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti berpikir untuk mencari solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa yaitu menggunakan media *flashcard* menjadi solusi untuk siswa dalam pembelajaran di SD IT Al-Hikmah Mayong kelas IV.

Media *flashcard* merupakan media kartu yang berisi gambar, tulisan yang dapat dibuat sebuah permainan kartu kecil sehingga memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan. Sedangkan menurut Purnamasari (2012) mengatakan bahwa *flashcard* media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran *postcard* dengan disertai keterangan di sisi belakangnya. Sedangkan menurut Nurseto dalam Sudarmin dan Parmin (2014) gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Tidak lengkap rasanya jika peneliti hanya menggunakan model *take and give* yang berbantuan media *flashcard* saja. Maka peneliti berinisiatif menggunakan media *flashcard* kearifan lokal Jepara untuk dikaitkan dengan muatan IPS dan IPA yang akan diajarkan dengan fenomena alam yang ada disekitar siswa atau kearifan lokal yang dimiliki wilayah siswa. sehingga menarik bagi siswa untuk mempelajari pembelajaran IPS dan IPA.

Media *flashcard* kearifan lokal Jepara merupakan media yang menggunakan kartu kecil yang berukuran sekitar 6cm X 9cm atau 7cm X 10cm yang satu sisinya berisikan gambar-gambar kearifan lokal daerah Jepara untuk menunjang pembelajaran IPS dan IPA yang berkaitan dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan sisi yang lain merupakan keterangan singkat dari gambar kearifan lokal yang ada di Jepara.

Menurut penelitian Ikawati (2017:52) pengaruh model *take and give* dalam meningkatkan hasil belajar siswa hasilnya *signifikan*. Hal ini dibuktikan dengan adanya hipotesis nihil ditolak, sedangkan hipotesis alternatifnya diterima. Maka ditarik kesimpulan bahwa adanya keterkaitan model pembelajaran *take and*

give terhadap prestasi belajar siswa. persamaan Ikawati dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *true pre eksperimental design*, dengan bentuk *one group pretest-posttest design* serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswanya. Perbedaan pada penelitian Ikawati digunakan untuk siswa SMP pada pembelajaran TIK, sedangkan peneliti gunakan untuk siswa SD kelas IV pada tema 3.

Menurut penelitian Lestari (2018) penggunaan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi keragaman suku bangsa setempat di MI Miftahul Huda 01 Kalimoro Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan. Hal ini dibuktikan dari beberapa siklus yang ia lakukan pada siswa kelas IV MI Miftahul Huda Kalimoro Kecamatan Kedungjati Kabupaten Grobogan terhadap materi IPS yang dipelajari, maka rata-rata hasil dari beberapa siklus yang ia dapatkan pada siklus II yaitu sudah mencapai KKM yang semula 70 meningkat menjadi 80. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan penggunaan media *flashcard* dapat menjadi salah satu tingkat keberhasilan siswa. persamaan penelitian Lestari dengan peneliti sekarang yaitu sama-sama meneliti pengaruh media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas IV, sedangkan perbedaan pada penelitian Lestari dengan penelitian sekarang yaitu penelitian Lestari menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk melihat peningkatan hasil belajar menggunakan media *flashcard*, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *pre experimental design*, dengan bentuk *one group pretest-posttest design* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *flashcard* kearifan lokal Jepara.

Sedangkan menurut penelitian Muna (2020) keefektifan model *take and give* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar muatan pembelajaran ips siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara diperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 76 dengan ketuntasan belajar yaitu 88% dikelas eksperimen, sedangkan rata-rata nilai akhir kelas control sebesar 67,56 dengan ketuntasan belajar hanya 61,54%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

di kelas eksperimen menggunakan model *take and give* berbantuan media *flashcard* memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelas control yang menerapkan model *direct instruction* berbantuan gambar. Persamaan penelitian Muna dengan peneliti sekarang yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh model *take and give* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa, sedangkan perbedaan penelitian Nala dengan peneliti sekarang yaitu penelitian Nala menggunakan desain penelitian *quasi experimental* (eksperimen semu) dan dilakukan di SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara, sedangkan peneliti sekarang menggunakan metode eksperimen dengan rancangan *true pre experimental design*, dengan bentuk *one group pretest-posttest design* dan dilaksanakan di SD IT Al-Hikmah Mayong.

Sehingga dari permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong, maka peneliti terdorong ingin melakukan penelitian kuantitatif *pre eksperimental* menggunakan media *flashcard* kearifan lokal Jepara pada materi pembelajaran karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong dengan judul penelitian Eksperimentasi Model *Take and give* Berbantuan Media *Flashcard* Kearifan Lokal Jepara Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong dengan harapan penelitian ini dapat berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT Al-Hikmah Mayong pada tema 3 serta dapat memberikan kesan kepada siswa model dan media pembelajaran yang siswa dapat pada kegiatan pembelajaran bisa memberikan daya ingat terhadap materi yang siswa dapatkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *take and give* berbantuan media *flashcard* kearifan lokal Jepara?
- 1.2.2 Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *take and give* berbantuan media *flashcard* kearifan lokal Jepara?

1.2.3 Seberapa besar peningkatan model *take and give* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Menganalisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *take and give* berbantuan media *flashcard* kearifan lokal Jepara.

1.3.2 Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *take and give* berbantuan media *flashcard* kearifan lokal Jepara.

1.3.3 Menganalisis seberapa besar peningkatan model *take and give* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Penjabaran dari manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

Untuk mengetahui secara konkrit hubungan antara Model pembelajaran *Take and give* berbantuan media pembelajaran *Flashcard* Kearifan Lokal Jepara dan Hasil Belajar Siswa SD IT Al-Hikmah Mayong

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mudah bagi siswa untuk memahami materi muatan IPS dan IPA serta mengenal lebih dekat dengan kearifan lokal Jepara sehingga dapat memberikan hasil belajar yang memuaskan.

1.4.2.2 Bagi Guru dan Sekolah

Sebagai masukan agar guru dan sekolah dapat memberikan media-media pembelajaran yang menarik bagi siswa setiap di pembelajaran yang materinya terlalu sukar.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini semoga peneliti dapat menambah wawasan sekaligus dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai pedoman peneliti untuk melaksanakan kegiatan pembelajarannya yang akan mendatang.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *take and give* berbantuan media pembelajaran *flashcard* kearifan lokal Jepara serta hasil belajar siswa kelas IV.

1.5.1 Model pembelajaran *take and give*

Model pembelajaran *take and give* adalah salah satu model pembelajaran yang lebih baik menekankan pada aktivitas dan interaksi sesama siswa, sehingga dapat saling membantu pada penguasaan materi pembelajaran untuk sukses pada tujuan belajar yang maksimal. Setiap siswa dikondisikan satu sama lain berkolaborasi dengan siswa lain dan saling menawarkan kesempatan saling bertukar informasi tentang topik yang mereka dapatkan dan bisa mereka lakukan meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

Adapun Langkah-langkah penggunaan model *take and give* sebagai berikut: 1) Siswa mulai bergabung dengan kelompoknya, sesuai instruksi pembagian kelompok, 2) Setelah berkelompok, masing-masing kelompok menerima 2-3 kartu soal media *flashcard* kearifan lokal Jepara, 3) Setiap kelompok mulai berdiskusi mengenai soal yang harus diselesaikan, 4) Salah-satu anggota kelompok yang menerima tugas untuk bertanya mulai berdiri dan berjalan ke tiap-tiap kelompok untuk bertanya, 5) Kelompok yang lain mulai memberikan jawaban yang benar sesuai pertanyaan yang ditanyakan.

1.5.2 Media pembelajaran *flashcard* kearifan lokal Jepara

Media *flashcard* atau dikenal dengan kartu membaca merupakan salah satu media untuk mengajari anak-anak bahwa bermain bagus. Kartu bacaan bergambar ini biasanya sangat dicintai oleh anak-anak. Ada berbagai jenis kartu kata atau kartu *flash* yang berisi nama buah, sayur, hewan, angka dan benda sekitar orang lain. Kami dapat memperkenalkan objek apapun, nomor apapun, huru apapun untuk anak-anak. Pengenalan suku kata, sehingga secara tidak langsung mengajari

anak membaca dengan lancar menurut Christina SP pada bukunya yang berjudul mengajar membaca itu mudah (2019).

Sedangkan media *flashcard* kearifan lokal Jepara dimaksudkan untuk kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kartu akan tetapi pada media *flashcard* yang disebutkan pada pengertian sebelumnya untuk memperkenalkan buah, hewan, angka dll, maka pada media *flashcard* kearifan lokal ini menggunakan materi pembelajaran kearifan lokal yang ada di Jepara khususnya pada didaerah kecamatan Mayong. Langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut: 1) Guru diharapkan sudah siap dengan penguasaan materi yang akan disampaikan kepada siswa dan juga harus memiliki keterampilan untuk menggunakan media pembelajaran *flashcard*-nya, 2) Sebelum memulai pembelajaran pastikan terlebih dahulu media *flashcard* yang guru bawa, apa sudah cukup jumlahnya sesuai urutan, susunan dan juga menentukan apakah membutuhkan bantuan media lain atau tidak, 3) Mempersiapkan tempat saat guru menyampaikan materi, maka siswa dapat menyimak dengan sesuai kondisinya, 4) Mengkondisikan siswa dan penempatan siswa juga harus diatur agar terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan teratur ketika menggunakan media pembelajaran *flashcard*, 5) Ketika kartu-kartu sudah disusun dan dikocok secara acak, kemudian siswa memilih satu kartu dibawa kembali ke meja duduknya, 6) Jika siswa yang mendapat kartu soal, maka ia akan menerangkan materi yang ia dapat secara singkat, 7) Kemudian siswa yang lain dan siswa yang mendapatkan kartu materi, maka ia harus mendengarkan temannya yang sedang menerangkan kartu soal yang telah ia pecahkan jawabannya, 8) Guru membimbing siswa untuk dapat memahami isi kartu yang didapatnya atau guru dapat menyimpulkan pada kegiatan pembelajaran pada hari ini

1.5.3 Hasil belajar siswa kelas IV

Dalam mekanisme pembelajaran hasil belajar yakni salah satu standar capaian dalam lingkungan pendidikan. Hasil belajar bisa didapat karena terdapat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, oleh karena itu hasil belajar tidak bisa dipisahkan oleh kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar yang didapat siswa mempunyai ukuran yang berbeda-beda.

Hasil belajar merupakan salah satu yang akan dicapai dalam mekanisme pembelajaran. Oleh sebab itu, hal-hal yang bisa memengaruhi hasil belajar perlu diingat-ingat. Semacam strategi, metode, model dan media pembelajaran sebab bisa memengaruhi hasil pembelajaran. Berikut indikator hasil belajar siswa kelas IV SD IT al-hikmah aspek pengetahuan:

| |
|--|
| Menganalisis jenis kegiatan ekonomi terhadap karakteristik ruang yang tepat di kecamatan Mayong |
| Menentukan pemanfaatan sumber daya alam karakteristik ruang yang tepat untuk kegiatan ekonomi |
| Menentukan pasangan kegiatan ekonomi dengan daerah karakteristik ruang kecamatan Mayong dengan tepat |
| Memadukan gambar peta kecamatan Mayong terhadap kegiatan ekonomi |
| Membedakan daerah penghasil kegiatan ekonomi sesuai dengan daerah karakteristik ruangnya. |
| Mengategorikan desa-desa di kecamatan Mayong sesuai dengan daerah karakteristik ruangnya. |
| Menyebutkan kegiatan ekonomi pada daerah karakteristik ruang kecamatan Mayong |
| Memperjelas perbedaan karakteristik ruang di kecamatan Mayong beserta contohnya |
| Menganalisis upaya pencegahan keseimbangan lingkungan terhadap masalah keseimbangan lingkungan di kecamatan Mayong |
| Menentukan contoh faktor pada keseimbangan lingkungan di kecamatan Mayong |
| Menanggulangi masalah keseimbangan lingkungan yang tepat pada cerita |
| Membangun sikap kepedulian terhadap keseimbangan lingkungan di sekitar tempat tinggal siswa |
| Menganalisis dan menentukan upaya menjaga keseimbangan lingkungan |
| Menentukan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan lingkungan |
| Menanggulangi kelestarian sumber daya alam |