

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Abad 21 ditandai dengan proses integrasi internasional atau yang lebih sering dikenal dengan Era globalisasi. Hal ini membawa dampak yang signifikan dalam kehidupan, tak terkecuali dalam dunia pendidikan Indonesia. Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan elemen penting untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga mampu menghadapi berbagai perubahan dan tantangan global. Tantangan nyata dalam dunia pendidikan Indonesia yaitu menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki perspektif global dengan tetap berjiwa lokal. Melalui pendidikan diharapkan terciptanya kualitas sumber daya manusia (SDM) yang meningkat disegala aspek, semakin baik suatu pendidikan maka semakin baik pula *output* yang dihasilkan. Salah satu kiat untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan penerapan kurikulum yang tepat, dibuktikan dengan adanya perbaikan kurikulum dari tahun ke tahun yang terus di gaungkan untuk menyelaraskan kebutuhan zaman. Berdasarkan pembukaan UUD 1945 alenia 4 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Indikator keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, yang mana memiliki kaitan erat dengan pemahaman konsep.

Pemahaman konsep merupakan suatu hal yang penting dan mendasar. Terkadang kita menganggap remeh dan terkesan acuh pada pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran, karena kita lebih terfokus pada tujuan umum dari pembelajaran yaitu hasil belajar siswa. Apabila pemahaman konsep sudah tercapai maka dapat dipastikan akan berpengaruh pada aspek lain termasuk hasil belajar siswa. Jadi, pemahaman konsep merupakan bagian yang sangat penting dan merupakan landasan untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan dalam pembelajaran tematik maupun dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Anggraini (Rahayu & Pujiastuti. 2018: 96) .

Pemahaman konsep menjadi syarat dalam pengembangan konsep oleh peserta didik. Tanpa adanya pemahaman konsep, peserta didik sulit mengembangkan konsep sehingga harus terus didorong oleh guru.

Siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep, maka akan menunjukkan indikator – indikator pemahaman konsep. Menurut Sumarno (Rahayu & Pujiastuti, 2018: 96) indikator – indikator pemahaman konsep yaitu, (1) menyatakan ulang suatu konsep; merupakan suatu kemampuan untuk mengungkapkan apa yang telah disampaikan, (2) mengklasifikasi objek –objek menurut sifat – sifat tertentu sesuai dengan konsepnya; adalah kemampuan untuk mengelompokkan suatu objek berdasarkan sifat – sifatnya, (3) memberikan contoh dan non – contoh dari konsep; adalah kemampuan membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu materi yang telah dipelajari, (4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; adalah kemampuan membuat grafis, membuat ekspresi matematis, menyusun cerita atau teks tertulis, (5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan prosedur berdasarkan syarat cukup yang telah diketahui, (6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan memilih dan memanfaatkan prosedur yang ditetapkan, (7) mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah; kemampuan dalam menggunakan konsep atau prosedur untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Diharapkan setiap siswa dapat mencapai indikator pemahaman konsep disetiap mata pelajaran, termasuk IPA dan Bahasa Indonesia juga membutuhkan pemahaman konsep di dalamnya.

IPA dan Bahasa Indonesia diajarkan kesemua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, sampai pendidikan tinggi pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia selalu ada. IPA dan Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan maupun ilmu pengetahuan. Pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia harus ditanamkan sedari dini karena pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan konsep dasar landasar kejenjang berikutnya, IPA merupakan pelajaran yang berhubungan dengan alam semesta

sedangkan Bahasa Indonesia merupakan pelajaran dasar yang identic dengan membaca, menulis, selain itu merupakan Bahasa Kesatuan Negara Republik Indonesia. Dalam dunia pendidikan Bahasa Indonesia dan IPA dianggap tidak terlalu menjadi momok menakutkan bagi sebagian besar siswa, terlebih lagi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki images mudah karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa sehari – hari.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di dalamnya memuat empat aspek keterampilan berbahasa diantaranya: (1) mendengarkan, mampu menyerap gagasan pokok dari suatu penjelasan; (2) berbicara, mampu mengungkapkan suatu gagasan; (3) membaca, mampu menjelaskan isi dari paragraf; (4) menulis, mampu menulis huruf, suku kata, kata, kalimat paragraf sesuai dengan PEUBI (Pedoman Umum Bahasa Indonesia). Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (Oktavia dkk, 2022) pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan pemahaman kosep peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis dengan baik dan benar serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) berhubungan dengan bagaimana cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, jadi IPA tidak hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta – fakta, konsep – konsep, atau prinsip – psinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses riset dan penemuan. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman pembelajaran secara langsung untuk dapat mengembangkan kompetensi dalam memahami alam sekitar secara ilmiah. Didukung dengan pendapat Sutrisno (Ningsih, 2019: 23) bahwa terdapat lima prinsip utama pembelajaran IPA diantaranya: (1) pemahaman tentang lingkungan sekitar dimulai melalui pengalaman baik secara inderawi maupun secara non- inderawi, (2) pengetahuan yang diperoleh belum pernah dilihat secara langsung, jadi perlu diungkap selama proses pembelajaran, (3) pengetahuan pengalaman yang mereka miliki pada umumnya kurang konsisten dengan pengetahuan para ilmuwan, (4) setiap Pengetahuan di dalamnya memuat fakta, data, konsep, lambang, dan

hubungan dengan konsep lain, (5) ilmu Pengetahuan Alam terdiri dari produk, proses, dan prosedur. Tujuan IPA di Sekolah Dasar yaitu dapat memberikan sumbangsih untuk terciptanya sebagian tujuan pendidikan di Sekolah Dasar. Ini diperkuat oleh Darmodjo & Kaligis (Ningsih 2019:24) yang mengutarakan pendapat mengenai tujuan pembelajaran IPA diantaranya; (1) Paham mengenai alam sekitar. (2) Memiliki keterampilan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan metode ilmiah sederhana. (3) Bersikap ilmiah dalam menggali alam sekitar, memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi, serta sadar akan kebesaran Sang Pencipta. (4) Memiliki bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Permasalahan yang terjadi di SD 4 Karangbener berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada hari selasa, 17 Januari 2023 pada pukul 09.00 WIB didapatkan bahwa proses pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 untuk kelas II, III, V dan VI sedangkan untuk kelas I dan IV menggunakan kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajara guru sudah baik dengan mengajar menggunakan metode seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi, akan tetapi lebih didominasi dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang spesifik, berdasarkan pemaparan guru, model pembelajaran yang pernah digunakan adalah *talking stick* tetapi belum sepenuhnya memanfaatkan model pembelajaran yang lain, seperti model *Problem Based Learning*. Begitu juga dengan media pembelajaran yang digunakan berupa video pembelajara dari youtube yang dikemas kedalam *quizizz*, media tersebut sudah menarik dan memanfaatkan teknologi tetapi apabila hanya didominasi dengan penayangan video pembelajaran dirasa kurang bervariasi seharusnya diimbangi dengan penggunaan media yang lain seperti media pembelajaran inovatif, selain sebagai jembatan bagi siswa dalam memahami konsep pembelajaran hendaknya media pembelajaran juga memperkenalkan siswa dengan kehidupan yang ada disekitarnya salah satunya media pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Siswa kelas V di SD 4 Karangbener memiliki kemampuan dan tingkat minat dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia yang berbeda-beda. Ada siswa

yang hanya suka pembelajaran Bahasa Indonesia dan tidak suka dengan pembelajaran IPA, dan ada juga yang sebaliknya suka dengan pembelajaran IPA kurang suka dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketidakminatan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia umumnya dikarenakan teks bacaannya terlalu banyak. Kurangnya minat dan antusias siswa dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia dapat dilihat dari saat proses pembelajaran berlangsung, bagaimana responsif siswa dalam pembelajaran seperti bertanya dan menjawab pertanyaan, kurangnya siswa diajak praktik, sebagian besar siswa dalam menjawab soal cerita masih kesulitan karena kurang memahami soal dengan baik selain itu malas membaca juga menjadi faktornya. Siswa beranggapan bahwa pembelajaran terkadang membuat mereka bosan dan mengantuk terlebih lagi pada materi pelajaran yang dianggap sulit, hal ini dikarenakan tingkat pemahaman konsep siswa berbeda-beda tergantung pada materi yang dipaparkan. Dalam observasi yang telah dilaksanakan pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 mengenai perpindahan kalor, seharusnya diadakan percobaan sederhana misalnya materi radiasi merupakan perpindahan kalor atau panas secara langsung tanpa perantara siswa bisa diajak untuk keluar kelas menuju kelapangan agar siswa terpapar sinar matahari secara langsung. Rasa hangat atau panas yang dirasakan pada tubuh siswa merupakan salah satu contoh perpindahan panas radiasi. Jadi, pembelajaran akan jauh lebih bermakna yang akan berpengaruh pada tingkat pemahaman konsep siswa. Secara garis besar tingkat pemahaman konsep siswa kelas V di SD 4 Karangbener dapat dikategorikan masih rendah perlu adanya bimbingan dan latihan soal-soal cerita agar pemahaman konsep siswa meningkat. hal ini dapat dilihat dari kognitif siswa dalam mengerjakan soal melalui *quizizz*, sebagian besar siswa masih salah dalam menentukan jawaban yang paling tepat.

Selain pemahaman konsep yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, siswa juga harus menerapkan pembelajaran yang aktif dan rajin berlatih agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keaktifan dalam proses pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa yang terjadi adalah komunikasi dua arah, seperti kegiatan tanya jawab dan diskusi

sehingga pembelajaran tidak bersifat *teacher center* dan masuk dalam kategori ceramah dengan komunikasi satu arah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran serta didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan menyenangkan tentunya akan memberikan kesan tersendiri bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila kegiatan belajar yang dilakukan berkaitan dengan konteks nyata yang dialami oleh siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif untuk menemukan konsep, menghubungkan konsep, dan menerapkan konsep untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, pendapat serupa disampaikan oleh Sumatowa (Soi & Aiman, 2020:25) daya ingat seorang anak-anak luar biasa ketika memiliki pengalaman pembelajaran secara langsung. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Utatik Kearifan Lokal untuk mengatasi permasalahan mengenai pemahaman konsep siswa kelas V SD 4 Karangbener. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman konsep terkait materi pada tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan. Muatan pembelajaran IPA; Pembelajaran 1 (Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Air); Pembelajaran 2 (Pengaruh Kualitas Air Terhadap Kehidupan); Pembelajaran 5 (Cara Memelihara Ketersediaan Air Bersih). Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia; Pembelajaran 1 (Teks Nonfiksi); Pembelajaran 2 (Informasi Penting dalam Bacaan); Pembelajaran 5 (Peta Pikiran). Penelitian ini diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Yanti, dkk (2019: 464 – 476) mengenai Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa peningkatan kemampuan konsep matematis siswa yang mengikuti model *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti model konvensional, jadi model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran inovatif berbasis masalah yang mengorientasikan peserta didik untuk dapat mengembangkan pengalaman pribadi maupun kelompok sehingga mampu menentukan dan menyajikan sebuah konsep dari berbagai informasi sebagai pemecahan masalah. Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan ide atau gagasan dengan cara mengkomunikasikan menggunakan bahasanya sendiri, memberikan pengalaman berdasarkan gagasan yang dimiliki siswa. Model PBL dapat mengaktifkan siswa secara mandiri untuk membangun fondasi pengetahuan yang sedang dipelajari sehingga dapat menemukan ide/gagasan untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Isrok'atun (Yanti, dkk 2019: 467) yang menyatakan bahwa kelebihan model PBL diantaranya; (1) siswa membangun sendiri konsep karena terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah, (2) mendorong siswa untuk mengeksplor kemampuan yang dimiliki untuk menentukan ide/gagasan dalam memecahkan masalah, (3) siswa dituntut untuk menyampaikan proses pemecahan masalah secara bertahap sehingga mudah untuk dipahami, (4) siswa mampu mengembangkan keterampilan mengatai permasalahan dalam suatu kelompok sehingga dapat menyelesaikan tugas dan kewajiban dengan penuh tanggung jawab, (5) mengembangkan motivasi belajar siswa untuk menentukan proses pemecahan masalah secara mandiri, (6) komunikasi dua arah yang menumbuhkan interaksi positif antar siswa dalam proses pembelajaran dengan guru sebagai fasilitator dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sejatinya media pembelajaran merupakan alat atau benda konkret yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru sebagai sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan agar siswa dengan mudah memahami konsep materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Hal ini selaras dengan pendapat Magdalena, dkk (2021:316) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai perangkat lunak atau

perangkat keras yang digunakan guru dalam menyampaikam materi kepada sisw dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diharapkan media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Penelitian ini menggunakan media Utatik Kearifan Lokal untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menemukan konsep baru. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Aisah, dkk (2021: 9-18) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. Media utatik kearifan lokal merupakan media ular tangga tematik, ular tangga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ular tangga menggunakan prosedur permainan ular tangga seperti pada umumnya hanya saja memiliki desain yang berbeda yaitu memuat berbagai kearifan lokal kota kudas dengan ukuran 300 cm x 300 cm. Selain untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa media utatik kearifan lokal ini juga bertujuan untuk mengenalkan berbagai kearifan dan keunggulan lokal yang dimiliki oleh Kota Kudus. Pada saat bermain siswa bermain bersama kelompoknya dengan berjalan diatas ular tangga sesuai dengan angka yang didapat setelah melempar dadu. Disetiap angka ular tangga terdapat kartu soal maupun kartu zonk, jadi siswa harus menyelesaikan tantangan tersebut. Permainan akan selesai apabila ada kelompok yang sudah mencapai finish terlebih dahulu maka itu adalah pemenangnya. Hal ini didukung oleh pendapat Rahman (Jannah 2019:5) kelebihan permainan ular tangga yaitu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan yang mana dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah, mengembangkan kecerdasan dan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penelitian ini akan dituangkan ke dalam penelitian kuantitatif dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Utatik Kearifan Lokal Terhadap Pemahaman Konsep Tema 8 Subtema 3 Siswa Kelas V SD 4 Karangbener.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dalam penelitian ini rumusan masalahnya sebagai berikut;

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 siswa kelas V SD 4 Karangbener?
- 1.2.2 Seberapa besar peningkatan pemahaman konsep tema 8 subtema 3 sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dalam penelitian ini tujuannya sebagai berikut;

- 1.3.1 Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal terhadap pemahaman konsep tematik tema 8 subtema 3 siswa kelas V SD 4 Karangbener
- 1.3.2 Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep tema 8 subtema 3 sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar tentang pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal terhadap pemahaman konsep tematik tema 8 subtema 3 siswa kelas V SD 4 Karangbener

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### Bagi siswa:

- a. Membantu siswa dalam mempermudah memahami konsep suatu pembelajaran
- b. Menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan model pembelajaran inovatif

#### Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai masukan untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal dalam pembelajaran tematik
- b. Membantu guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

#### Bagi Sekolah:

- a. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal dapat lebih memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar dan pemahaman konsep siswa sehingga lebih meningkatkan mutu dan kualitas sekolah
- b. Membantu sekolah dalam mengembangkan kreativitas guru dan siswa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas, maka hanya dibatasi pada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan utatik kearifan lokal terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 siswa kelas V SD 4 Karangbener

## 1.6 Definisi Operasional

### 1.6.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif berbasis masalah yang mengorientasikan peserta didik untuk dapat mengembangkan pengalaman pribadi maupun kelompok sehingga mampu menentukan dan menyajikan sebuah konsep dari berbagai informasi sebagai pemecahan masalah. Hal ini tercermin dalam sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya: (1) Orientasi terhadap masalah (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

### 1.6.2 Utatik Kearifan Lokal

Utatik kearifan lokal merupakan kepanjangan dari “Ular Tangga Tematik Kearifan Lokal” yang mana merupakan suatu media pembelajaran yang didesain khusus untuk pembelajaran tematik lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Seperti halnya ular tangga pada umumnya, ular tangga tematik memiliki cara bermain yang tidak jauh berbeda. Akan tetapi, ukurannya sangat berbeda dengan ular tangga biasa. Utatik kearifan lokal ini memiliki ukuran 200 cm x 300 cm yang terbuat dari bahan spanduk atau banner dengan 25 angka. Masing – masing angka memuat kearifan lokal dan keunggulan lokal Kota Kudus, selain itu juga memuat kartu soal atau zonk. Materi yang termuat dalam utatik kearifan lokal ini adalah seputar tema 8 sebutema 3 dengan muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, pada Pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan pembelajaran 5.

### 1.6.3 Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan dalam menemukan ide atau gagasan abstrak untuk mengklasifikasikan objek – objek yang dinyatakan dalam suatu istilah kemudian dituangkan ke dalam contoh dan non contoh, sehingga seseorang dapat memahami dengan alur dan prosedur yang jelas. Hal ini

selaras dengan indikator pemahaman konsep diantaranya: (1) Menyatakan ulang suatu konsep. (2) Mengklasifikasi objek –objek menurut sifat – sifat tertentu sesuai dengan konsepnya. (3) Memberikan contoh dan non – contoh dari konsep. (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep. (6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu. (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

#### 1.6.4 Tema 8 Subtema 3

Tema 8 subtema 3 memiliki muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, termuat dalam pembelajaran 1, pembelajaran 2, dan pembelajaran 5. Muatan pembelajaran IPA; Pembelajaran 1 (Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Air); Pembelajaran 2 (Pengaruh Kualitas Air Terhadap Kehidupan); Pembelajaran 5 (Cara Memelihara Ketersediaan Air Bersih). Muatan pembelajaran Bahasa Indonesia; Pembelajaran 1 (Teks Nonfiksi); Pembelajaran 2 (Informasi Penting dalam Bacaan); Pembelajaran 5 (Ceita Berambar).