



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN PANTI 01 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh
M. Khusnul Hidayatulloh
NIM 110210204021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN PANTI 01 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
M. Khusnul Hidayatulloh
NIM 110210204021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2015

PERSEMBAHAN

Dengan menghaturkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) Orang tua tercinta yang selalu saya hormati dan kucintai. Terima kasih atas doa, dukungan, semangat, bimbingan, dan motivasi yang diberikan kepadaku selama ini yang senantiasa mengiringi langkahku dalam meraih cita-citaku. Pengorbananmu adalah semangat hidupku;
- 2) Guru-guruku sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, doa, dan perhatian yang selalu diberikan kepadaku sejak aku mengenyam bangku pendidikan hingga sekarang ini;
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan;

MOTTO

Guru yang biasa-biasa saja memberi tahu. Guru yang baik menjelaskan. Guru yang bagus menunjukkan bagaimana caranya. Tetapi guru yang luar biasa menginspirasi murid-muridnya.

*(William A. Ward)***

* [William Arthur Ward http://suksestotal.com/kata-kata-inspirasi-untuk-guru-dan-orangtua.html](http://suksestotal.com/kata-kata-inspirasi-untuk-guru-dan-orangtua.html) dari Sri Astuti.blogspot.com waktu 2009

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : M. Khusnul Hidayatulloh

NIM : 110210204021

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Kokami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember**” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 14 April 2015

Yang menyatakan,

M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN PANTI 01 JEMBER**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
M. Khusnul Hidayatulloh
NIM 110210204021

Dosen Pembimbing I : Drs. Nuriman, Ph. D.

Dosen Pembimbing II : Drs. Mutrofin, M.Pd.

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOKAMI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN PANTI 01 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Nama Mahasiswa : **M. Khusnul Hidayatulloh**
NIM : **110210204021**
Angkatan Tahun : **2011**
Daerah Asal : **Banyuwangi**
Tempat/Tanggal Lahir : **Banyuwangi, 03 Juli 1992**
Jurusan/Program : **Ilmu Pendidikan/S1 PGSD**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Nuriman, Ph. D.

Drs. Mutrofin, M.Pd.

NIP. 19650601 199302 1 001

NIP 19620831 198702 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : Selasa

tanggal : 14 April 2015

tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd.

NIP. 19610824 198601 1 001

Drs. Mutrofin, M.Pd.

NIP. 19620831 198702 1 001

Anggota I,

Anggota II,

Agustiningsih, S.Pd, M.Pd.

NIP. 19830806 200912 2 006

Drs. Nuriman, Ph. D.

NIP. 19650601 199302 1 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Pengaruh Media Kokami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember; M. Khusnul Hidayatulloh, 110210204021; 2015: 40 halaman; Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar; Jurusan Ilmu Pendidikan; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan; Universitas Jember.

Markaban, (2006:3-4) menyatakan bahwa pembelajaran IPA harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran, sehingga ada perubahan dalam hal IPA yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa. Situasi belajar yang diharapkan adalah siswa lebih banyak berperan aktif dalam proses belajar di dalam kelas. Keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan dalam kegiatan pembelajaran. Semakin baik model pembelajaran yang dipakai, semakin efektif pula pencapaian tujuan dari proses pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan pendekatan pembelajaran yang baik juga dibutuhkan aspek lain yaitu sumber belajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang merupakan bagian dari sumber belajar, dimana media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember?. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember.

Penelitian ini dilakukan di SDN Panti 01 Jember dengan menggunakan desain penelitian eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV-A dan IV-B SDN Panti 01 Jember. Sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji homogenitas terhadap populasi untuk menentukan

ada tidaknya homogen pada populasi. Hasil perhitungan uji homogenitas menunjukkan harga $t_0 = 0,675$, kemudian harga t_0 tersebut dibandingkan dengan harga t_{tabel} dengan $db = 48$ pada taraf signifikansi 5%. Nilai t_{tabel} dengan $db = 48$ memiliki harga 2,011. Hasil tersebut membuktikan bahwa $t_0 < t_{tabel}$ yang berarti kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan adalah homogen. Selanjutnya menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes yang merupakan data utama dalam penelitian ini. Skor tes siswa berupa nilai hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t. Hasil perhitungan dengan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,329$, harga ini kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $db = 48$ pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh $t_{tabel} = 2,011$. Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,329 > 2,011$), dengan demikian hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi tidak ada pengaruh yang signifikan tentang penerapan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi ada pengaruh yang signifikan tentang penerapan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember diterima.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember.

PRAKATA

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

- 1) Drs. Moh Hasan, M.Sc, Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 4) Drs. Nuriman, Ph.D selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 5) Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember;
- 6) Drs. Nuriman, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I, Drs. Mutrofin, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II, Drs. Singgih Bektiarso, M.Pd. selaku Pembahas, dan Agustiningih, S.Pd, M.Pd. selaku Penguji yang telah meluangkan waktu, pikiran, perhatiannya guna memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam terselesaikannya penulisan skripsi ini;

- 7) Hartono, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Panti 1 Jember, Holil, S.Pd, selaku wali kelas IV-A, dan Rizqa Nurul Aini, S.Pd, selaku wali kelas IV-B serta seluruh dewan guru yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian;
- 8) Teman-Teman mahasiswa PGSD angkatan 2011, Sigit, Imron, Condro, Mardalita, Kurina, Qori dan semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah berbagi kisah, ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan;
- 9) Teman-teman seperjuangan Bang Ahok, Barok, Riyan, Daus, Jhohar, dan Latif serta keluarga besar 2Qman yang sudah berbagi cerita dan pengalaman berharga dalam suka maupun duka;
- 10) Semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Penulis

Jember, 23 Maret 2015

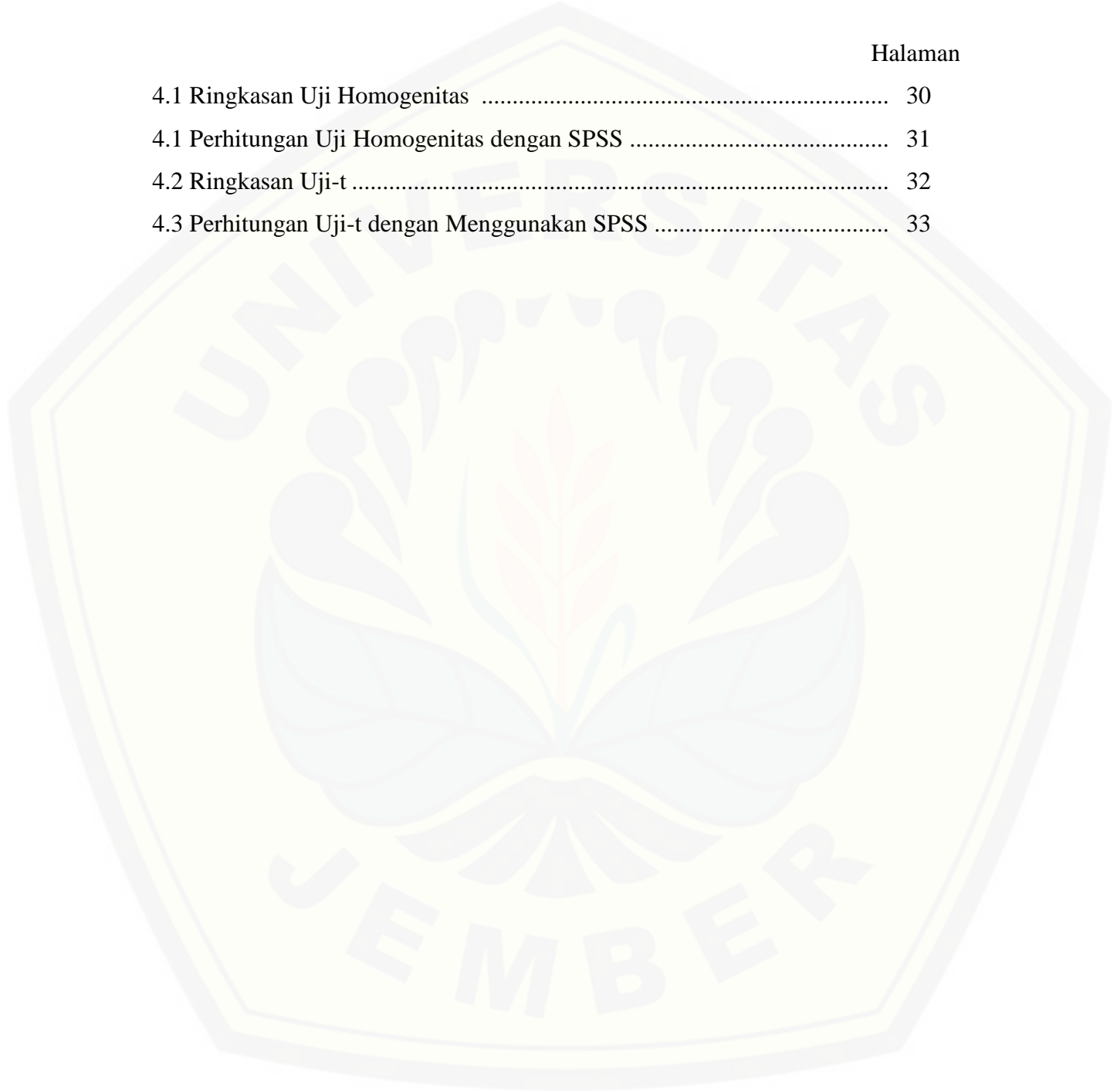
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	v
HALAMAN PENGAJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat IPA	6
2.2 Pembelajaran IPA.....	7
2.3 Media Pembelajaran	9
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10

2.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.4 Media Kokami	11
2.4.1 Pengertian Media Kokami	11
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami	13
2.5 Hasil Belajar	14
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar.....	14
2.5.2 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
2.6 Penelitian yang Relevan	17
2.7 Kerangka Berfikir	18
2.8 Hipotesis Penelitian	20
BAB 3. METODE PENELITIAN	22
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.2 Penentuan Populasi.....	22
3.3 Penentuan Responden Penelitian	23
3.4 Definisi Operasional	24
3.5 Desain Penelitian	25
3.6 Langkah-langkah Penelitian.....	25
3.7 Metode Pengumpulan Data	27
3.8 Metode Analisis Data	28
BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.2 Analisis Data	31
4.3 Pembahasan	34
BAB 5. PENUTUP	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	39

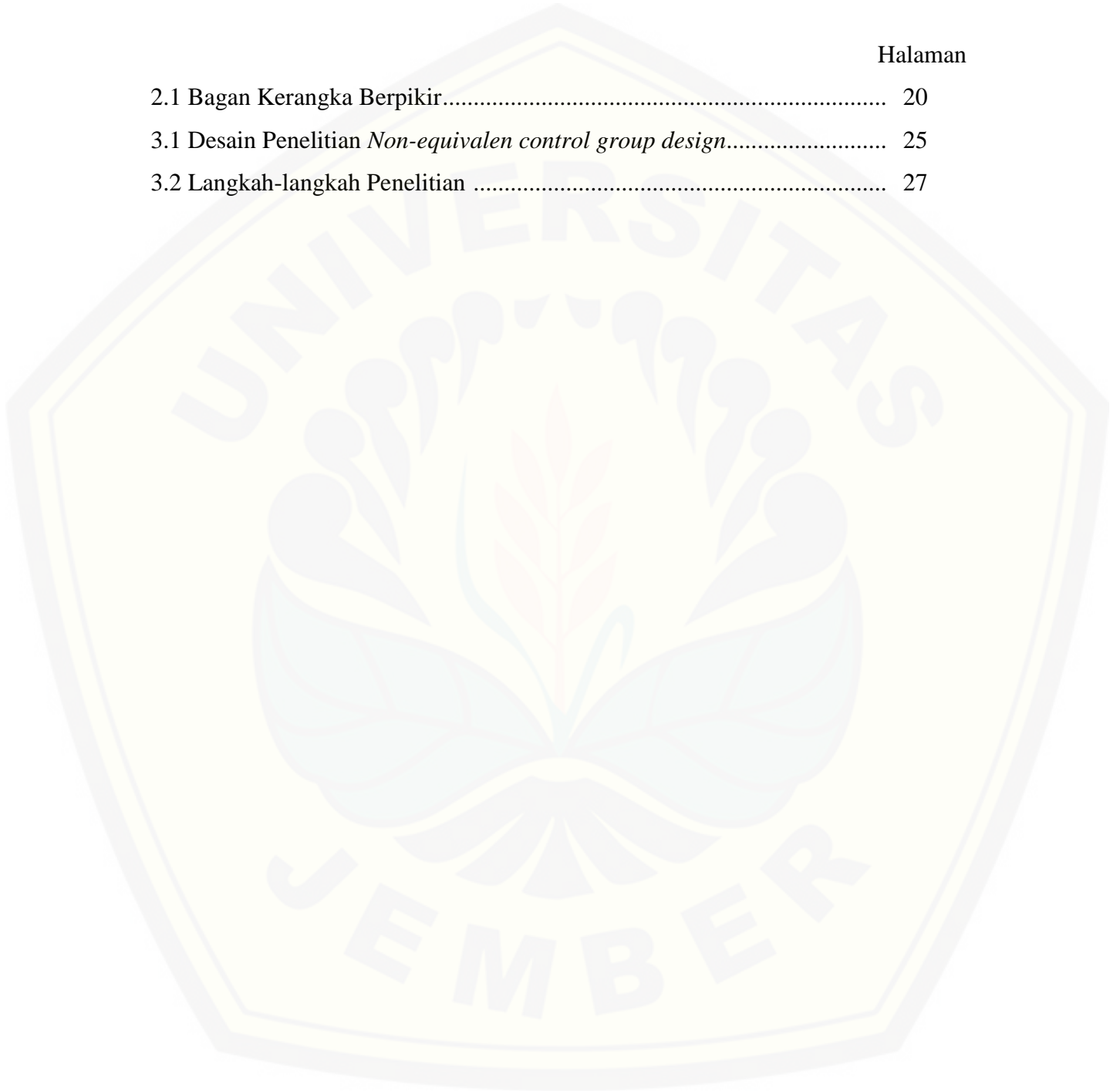
DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 Ringkasan Uji Homogenitas	30
4.1 Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS	31
4.2 Ringkasan Uji-t	32
4.3 Perhitungan Uji-t dengan Menggunakan SPSS	33



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	20
3.1 Desain Penelitian <i>Non-equivalen control group design</i>	25
3.2 Langkah-langkah Penelitian	27



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	41
B. Silabus	44
C. RPP Kelas Kontrol	85
D. RPP Kelas Eksperimen	126
E. Materi	172
F. Lembar Kerja Kelompok Kontrol	178
G. Lembar Kerja Kelompok Eksperimen	187
H. Lembar Kerja Siswa.....	195
I. Kisi-Kisi	198
J. Rubrik Penilaian Soal	205
K. Soal Pretest Postest	210
L. Kunci Jawaban	214
M. Uji Homogenitas	226
N. Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	230
O. Hasil Perhitungan Uji-t	232
P. Foto Pelaksanaan Kegiatan	236
Q. Surat Izin Penelitian	238
R. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	239
S. Biodata Mahasiswa	240

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Di sekolah dalam penyelenggaraan pendidikan melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran IPA harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran, sehingga ada perubahan dalam hal IPA yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa.

IPA merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Tujuan IPA yaitu menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah, dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran IPA tersebut, maka seorang guru harus memiliki keterampilan mengajar yang kreatif guna mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan baru, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Menurut Gagne (dalam Wena, 2009:236) proses pengolahan informasi dalam ingatan dimulai dari proses penyandian informasi (encoding), diikuti dengan penyimpanan informasi (storage), dan diakhiri dengan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah disimpan dalam ingatan (retrieval). Ingatan terdiri dari struktur informasi yang terorganisasi dan proses penelusuran bergerak secara hirarkhis, dari

informasi yang paling umum dan inklusif ke informasi yang paling umum dan rinci, sampai informasi yang diinginkan diperoleh. Teori belajar pemrosesan informasi mendeskripsikan tindakan belajar merupakan proses internal yang mencakup beberapa tahapan. Salah satu tahapan dalam peristiwa pembelajaran sebagai cara-cara eksternal yang berpotensi mendukung proses-proses internal dalam kegiatan belajar adalah menyajikan bahan perangsang. Salah satu bahan perangsang yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran.

Markaban, (2006:3-4) menyatakan bahwa pembelajaran IPA harus mampu mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan mengurangi kecenderungan guru untuk mendominasi proses pembelajaran, sehingga ada perubahan dalam hal IPA yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru sudah sewajarnya diubah menjadi berpusat pada siswa. Situasi belajar yang diharapkan adalah siswa lebih banyak berperan aktif dalam proses belajar di dalam kelas. Keterlibatan siswa secara aktif amat dipentingkan dalam kegiatan pembelajaran. Semakin baik model pembelajaran yang dipakai, semakin efektif pula pencapaian tujuan dari proses pembelajaran.

Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dengan pendekatan pembelajaran yang baik juga dibutuhkan aspek lain yaitu sumber belajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang merupakan bagian dari sumber belajar, dimana media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran (Riyana, 2008:5).

Keterampilan salah satu strategi mengajar yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu dengan cara pembelajaran dengan menggunakan media kokami. Hal ini dilakukan karena materi yang terdapat pada tema indahny negeriku sangat mudah untuk dikombinasikan dalam media kokami. Hal ini merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh guru agar

pelaksanaan pembelajaran melalui media kokami ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk mendukung tercapainya hasil proses belajar mengajar yang lebih maksimal adalah dengan menggunakan media kokami. Menurut Hakim (2011) media kokami merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penggunaan media kokami sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 pada sekolah dasar didasarkan 2 alasan. Pertama, media kokami merupakan permainan yang mudah untuk dipadukan pada materi “ Indahnya Negeriku” selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Alasan kedua, dipilihnya media kokami adalah media kokami sesuai langkah-langkah dari pendekatan saintifik yaitu pada tahap menalar, juga mengkomunikasikan.

Dalam media kokami mempunyai kelebihan. Kelebihan media kokami sendiri itu diantaranya: (a). Permainan kokami lebih menarik, kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya, (b). Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru, (c). mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan (d). Media dapat dibuat dengan bahan sederhana sehingga tidak menelan biaya yang banyak.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 31 x 23 x 22 cm, amplop ukuran 16 x 11 cm dan kartu pesan ukuran 12,5 x 8 cm. Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop – amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus dan sanksi. Kartu pesan dalam kokami berjumlah 16 diantaranya terdapat 5 perintah, 2 petunjuk, 5 pertanyaan, dan 4 pemahaman gambar. Kartu pesan

merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Agar permainan menjadi lebih menarik, maka kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya (Hakim, 2011).

Berdasarkan uraian tersebut, maka diajukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: adakah pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini, berikut bertujuan: Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemecahan untuk perbaikan prestasi belajar IPA.
- 2) Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi atau sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, terutama untuk pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.
- 3) Bagi peneliti, merupakan pengalaman yang dapat digunakan sebagai bekal untuk terjun langsung ke dunia pendidikan, sehingga nantinya dapat

mengembangkan cara mengajar yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat IPA

Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur, (Trianto, 2010:137). Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran atau desiminasi pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah (*scientific method*).

Sementara itu, (Trianto, 2010:136) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberikan kemudahan bagi kehidupan.

Secara umum IPA meliputi tiga bidang ilmu dasar, yaitu biologi, fisika, dan kimia, merupakan salah satu cabang dari IPA, dan merupakan ilmu yang lahir dan berkembang lewat langkah-langkah observasi, perumusan masalah, penyusunan hipotesis, pengujian hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep.

Dapat dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori

yang berlaku secara universal. Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi, (Trianto, 2010: 138) adalah sebagai berikut.

- a) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- c) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

2.2 Pembelajaran IPA

Menurut Hamalik (2001:57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam perkembangannya, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang sistematis, yang setiap komponennya yaitu guru, siswa, materi ajar dan lingkungan belajar mempunyai peranan yang sangat penting terhadap keberhasilan belajar (Kardi, 2003:1). Selanjutnya menurut Aqib (2002:56-57) kegiatan inti sangat berperan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan oleh kurikulum.

IPA yaitu ilmu yang mencari penjelasan alami tentang fenomena yang diamati oleh alam semesta. Menurut Depdiknas (2002:5-6), IPA merupakan wahana untuk meningkatkan lingkungan dan bertanggung jawab kepada masyarakat, bangsa dan Negara serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME.

Secara singkat dapat dikatakan IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar, dan dijelaskan dengan penalaran yang valid sehingga dihasilkan kesimpulan yang benar. Jadi, IPA mengandung tiga hal: yaitu proses merupakan aktivitas kognitif siswa dalam memahami ilmu pengetahuan dengan tujuan mencari kebenaran dan kejelasan dengan menggunakan proses ilmiah, prosedur merupakan aktivitas ilmiah yang dilakukan berdasarkan data yang tersedia

dan diuji dengan pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar, dan produk merupakan aktivitas ilmiah yang berupa pengetahuan IPA yang kesimpulan atau fakta dapat ditemukan dalam buku-buku ajar, majalah maupun jurnal sehingga akan mendapatkan kesimpulan yang benar. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar lebih menekankan pada pembelajaran secara langsung melalui keterampilan proses dan sikap ilmiah yang dimiliki sehingga siswa dapat menemukan konsep yang dipelajari dari pengalaman belajarnya. Berikut ini tujuan mata pelajaran IPA di sekolah dasar menurut BSNP.

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Agar pembelajaran IPA dapat diterima dengan baik oleh para siswa, maka diperlukan suatu metode tertentu, terutama untuk memenuhi kebutuhan dasar yang menyenangkan untuk peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut diatas suatu proses pembelajaran baru dapat dikatakan berhasil apabila kebutuhan untuk berkomunikasi, mengkonstruksi, berfikir dan bertindak, mengekspresikan diri dapat terpenuhi. Pembelajaran IPA di SD dapat membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah.

Dengan ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti dan berfikir bebas.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti perantara. Ada beberapa ahli yang mengemukakan tentang media, sebagai berikut:

- a. menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2006:4), media bila dipahami merupakan manusia materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
- b. menurut Arsyad (2006:4), media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari penjelasan beberapa ahli dapat disimpulkan, media adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar berjalan lancar dan menyenangkan.

2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c. Metode pengajaran akan lebih variasi.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran, para ahli menjabarkan beberapa fungsi dari media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely dalam Ibrahim, *et.al* (dalam Daryanto, 2012:8) menjabarkan tiga fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. fungsi *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya;
- b. fungsi *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya;
- c. fungsi *distributif*, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak.

Menurut Djauhar (2008, 1-21) beberapa fungsi dari media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut.

- a) Berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah/memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- b) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c) Membuat pembelajaran lebih realistis/objektif.
- d) Menjangkau sasaran yang luas.
- e) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, karena dapat menampilkan pesan yang berada di luar ruang kelas dan dapat menampilkan informasi yang terjadi pada masa lalu, mungkin juga masa yang akan datang.
- f) Mengatasi informasi yang bersifat membahayakan, gerakan rumit, objek yang sangat besar dan sangat kecil, semua dapat disajikan menggunakan media yang telah dimodifikasi.

- g) Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata.

2.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media dapat dikelompokkan dalam berbagai jenis meliputi :

- a. Media berbasis manusia, meliputi: guru, instruktur, tutor, main – peran, kegiatan kelompok.
- b. Media berbasis cetak, meliputi: buku, penuntun, buku latihan/*workbook*, alat bantu kerja, dan lembaran lepas.
- c. Media berbasis visual, meliputi: buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide.
- d. Media berbasis audio-visual, meliputi: video, film, program silde-tape, televisi.
- e. Media berbasis computer, meliputi: pengajaran dengan bantuan computer, interaktif computer video, *hypertext*.

2.4 Media Kokami

2.4.1 Pengertian Media Kokami

Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (Hakim, 2011). Media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan terlebih dulu sebuah wadah tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus, atau sanksi.

Untuk melakukan pembelajaran ini, perlu disiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 31 x 23 x 22 cm, amplop ukuran 16 x 11 cm dan kartu pesan ukuran 12,5 x 8 cm. Kokami dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop – amplop berisi kartu pesan. Sedangkan kartu pesan berisi

materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformulasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus dan sanksi. Kartu pesan dalam kokami berjumlah 16 diantaranya terdapat 5 perintah, 2 petunjuk, 5 pertanyaan, dan 4 pemahaman gambar. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Agar permainan menjadi lebih menarik, maka kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya (Hakim, 2011).

Dalam permainan kokami ini, pada kartu pesan terdapat skor yang dapat diperoleh jika suatu kelompok mampu menyelesaikan soal tersebut dengan anggota kelompoknya yang benar. Penambahan atau pengurangan skor yang diperoleh oleh masing – masing kelompok akan ditulis atau dicatat oleh guru pada tabel skor yang terdapat pada papan tulis. Durasi waktu ditentukan oleh guru yaitu dengan menerapkan waktu total saat permainan berlangsung dengan ketentuan : 1) cepat dan benar (tambahan skor 15), 2) lambat (kurangi skor 5). Berikut prosedur permainan kokami yaitu:

- (1) Masing-masing kelompok terdiri atas empat siswa. Permainan dengan duduk menghadap ke papan tulis. Media kokami dengan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- (2) Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- (3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- (4) Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota.
- (5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara berdiskusi.

- (6) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambahan skor.
- (7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan.
- (8) Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi, yakni pengurangan skor yang dimiliki oleh kelompok tersebut (Hakim, 2011).

2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Kelebihan:

- a. Permainan kokami lebih menarik, kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya.
- b. Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru.
- c. Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan.
- d. Media dapat dibuat dengan bahan sederhana sehingga tidak menelan biaya yang banyak.

Kekurangan:

- a. Siswa mengalami kesulitan jika belum terbiasa.
- b. Penggunaan durasi waktu yang sedikit kurang efisien karena dalam mengaplikasikan permainan setiap kelompok harus menunggu kelompok lain atau menunggu giliran (Hakim, 2011).

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Suatu perubahan tingkah laku yang terjadi akan menyebabkan perubahan dan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pengalaman dan sikap. Bloom (dalam Sadirman, 2005:23) mengemukakan kemampuan sebagai hasil belajar, terdiri dari 3 kemampuan yaitu:

- a. kemampuan kognitif yaitu kemampuan dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan kemampuan mengembangkan intelegensi, kemampuan kognitif memiliki dimensi proses dari C1 sampai dengan C3.
- b. kemampuan afektif yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap kejiwaan seperti kecenderungan akan minat dan motivasi, kemampuan psikomotorik memiliki dimensi proses dari A1 sampai dengan A5.
- c. kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan dan fisik, kemampuan psikomotorik memiliki dimensi proses dari P1 sampai dengan P4.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam penelitian ini hasil belajar siswa yang akan diteliti adalah hasil belajar kognitif yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran. Alat penilaian yang digunakan berupa tes untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.

Kemampuan intelektual siswa diduga dapat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar.

2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam mencapai sebuah hasil belajar yang diharapkan tentu ada faktor-faktor yang berpengaruh, Muhibbin Syah (2010:144) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang meliputi faktor *internal*, faktor *eksternal*, dan faktor pendekatan belajar.

1) Faktor *internal* siswa (faktor dari dalam diri)

Menurut Muhibbin Syah (2010:145) faktor ini meliputi dua aspek, yakni aspek *fisiologis* (yang bersifat jasmaniah) dan aspek *psikologis* (yang bersifat rohaniah). Aspek fisiologis atau aspek jasmaniah ditandai dengan kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya. Untuk itu siswa perlu menjaga kesehatan dan kebugaran tubuh, dengan tubuh yang sehat maka siswa dapat menyerap ilmu dengan baik selama proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan aspek psikologis meliputi:

- a. Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa yaitu kemampuan memperoleh dan menggali pengetahuan; menggunakan pengetahuan untuk memahami konsep-konsep konkret dan abstrak, dan menghubungkan di antara objek-objek dan gagasan; menggunakan pengetahuan dengan cara-cara yang lebih berguna atau efektif.
- b. Sikap mental siswa, meliputi tujuan belajar, minat terhadap pelajaran, kepercayaan terhadap diri sendiri, dan keuletan. Untuk dapat bertahan menghadapi kesulitan, seseorang harus melihatnya sebagai tantangan yang harus diatasi. Dengan memiliki keuletan yang besar, seorang siswa akan dapat memperoleh prestasi yang diharapkan.

- c. Bakat siswa, yaitu kemampuan untuk belajar yang terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.
- d. Minat siswa, yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan sehingga orang tersebut merasa senang dalam mempelajari sesuatu.
- e. Motivasi siswa, yaitu penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu kegiatan dan dorongan ini bisa berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar siswa (Syah, 2010:145-151).

2) Faktor *eksternal*

Faktor eksternal adalah faktor –faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya dari luar siswa, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, teman-teman sekelasnya maupun teman-teman satu sekolah lainnya yang dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Adapun yang termasuk lingkungan sosial siswa yang lainnya adalah keluarga, masyarakat, tetangga, dan juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut (Syah, 2010:152-153).

Faktor lingkungan nonsosial meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa (Syah, 2010:153-154).

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu (Syah, 2010:155).

Media kokami disini merupakan salah satu faktor lingkungan nonsosial yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Media kokami dapat dijadikan media tambahan

yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan fungsi media kokami yaitu dapat menanamkan pengetahuan kepada siswa yang menarik dan berbekas, serta merangsang minat dan perhatian siswa. Disamping itu, sesuai dengan kelebihan media kokami antara lain: permainan kokami lebih menarik karena kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya, siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Berdasarkan kelebihan tersebut maka media kokami disini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Minuk 2011, dengan judul “Penerapan Metode Eksperimen dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Gaya Mempengaruhi Bentuk Benda Pada Siswa Kelas IV SDN Rambigundam 01 Rambipuji Jember” menyatakan bahwa hasil tes esai menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklusnya. Siklus 1 persentase klasikal sebesar 69,05% dan siklus 2 sebesar 85,71%. Aktivitas belajar siklus 1 tergolong cukup aktif dan siklus 2 dalam kategori aktif.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Rahmawati dengan judul “Penerapan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Bumi dan Alam Semesta Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Dukuh Dempok 06 Kec.Wuluhan”, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus 1 sebesar 72% dan pada siklus 2 sebesar 82,5%.

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Solehah (2008), “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Model TGT Menggunakan Media Kokami di Kelas Va di SDN Pace 02 Kecamatan Silo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012” menyatakan bahwa peningkatan

aktivitas belajar 79% menjadi 82,3% sedangkan hasil belajar siswa sebesar 73,5% menjadi 95,9%.

Penelitian terdahulu yang keempat yaitu Binar “Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media Kokami Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Energi Alternatif di SDN Gebang 01 Jember”, aktivitas belajar siswa pada prasiklus sebesar 51,2%, pada siklus 1 sebesar 79% meningkat lagi pada siklus 2 sebesar 82,3%. Persentase hasil belajar siswa siklus 1 sebesar 73,5% meningkat pada siklus 2 sebesar 95,9%.

2.7 Kerangka Berpikir

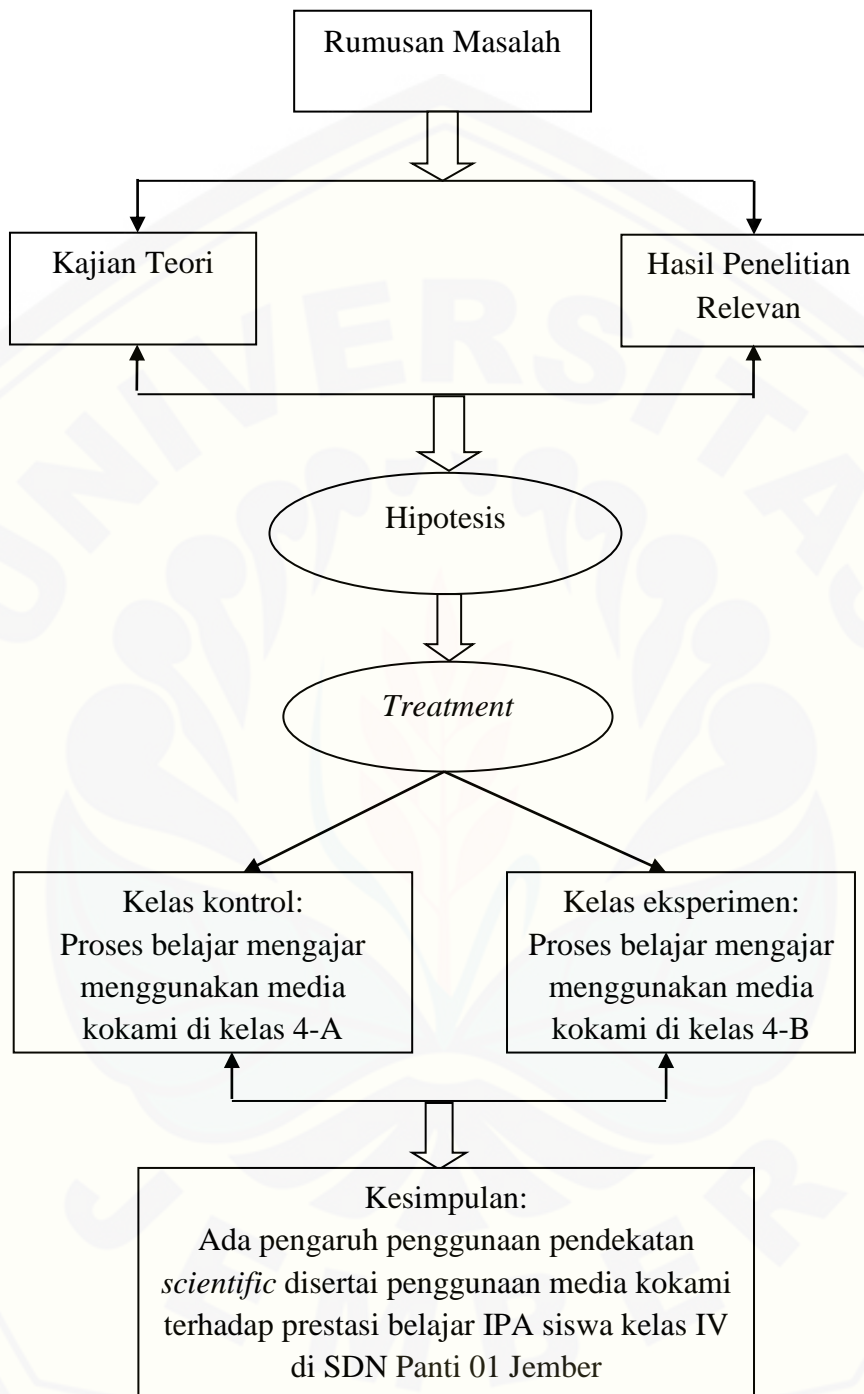
Dari kajian teori, kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan pada kondisi awal guru masih menggunakan model pembelajaran *scientific* dan pemanfaatan media yang masih kurang optimal, sehingga siswa merasa bosan. Dengan cara guru hanya berceramah, tanya jawab dan pemberian tugas siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa hanya bisa mendengarkan guru ceramah tanpa ada aktivitas belajar lainnya sehingga menyebabkan hasil belajar siswa kelas IV rendah. Oleh sebab itu media kokami salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa yang aktif dalam pembelajaran dapat terwujud dalam pembelajaran mengamati makhluk hidup. Selain menggunakan media kokami pembelajaran ini juga memunculkan suasana belajar yang menyenangkan dengan memberikan media kokami.

Pembelajaran dengan menggunakan media kokami ini merupakan suatu media mengajar dimana guru memberi siswa contoh-contoh topik spesifik dan memandu siswa untuk memahami topik tersebut. Pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman yang memungkinkan siswa untuk menemukan konsep dan prinsip mereka sendiri dalam memecahkan masalah. Perlakuan yang dilakukan akan dibedakan menjadi dua. Pada kelas 4-A eksperimen akan diberi

perlakuan berupa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan penggunaan media kokami. Sedangkan untuk kelas 4-B kontrol akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar kedua perlakuan akan dianalisis dengan uji t independent. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh yang signifikan penggunaan penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember.

Kerangka penelitian ini bila dibentuk berupa bagan maka akan tampak sebagai berikut:





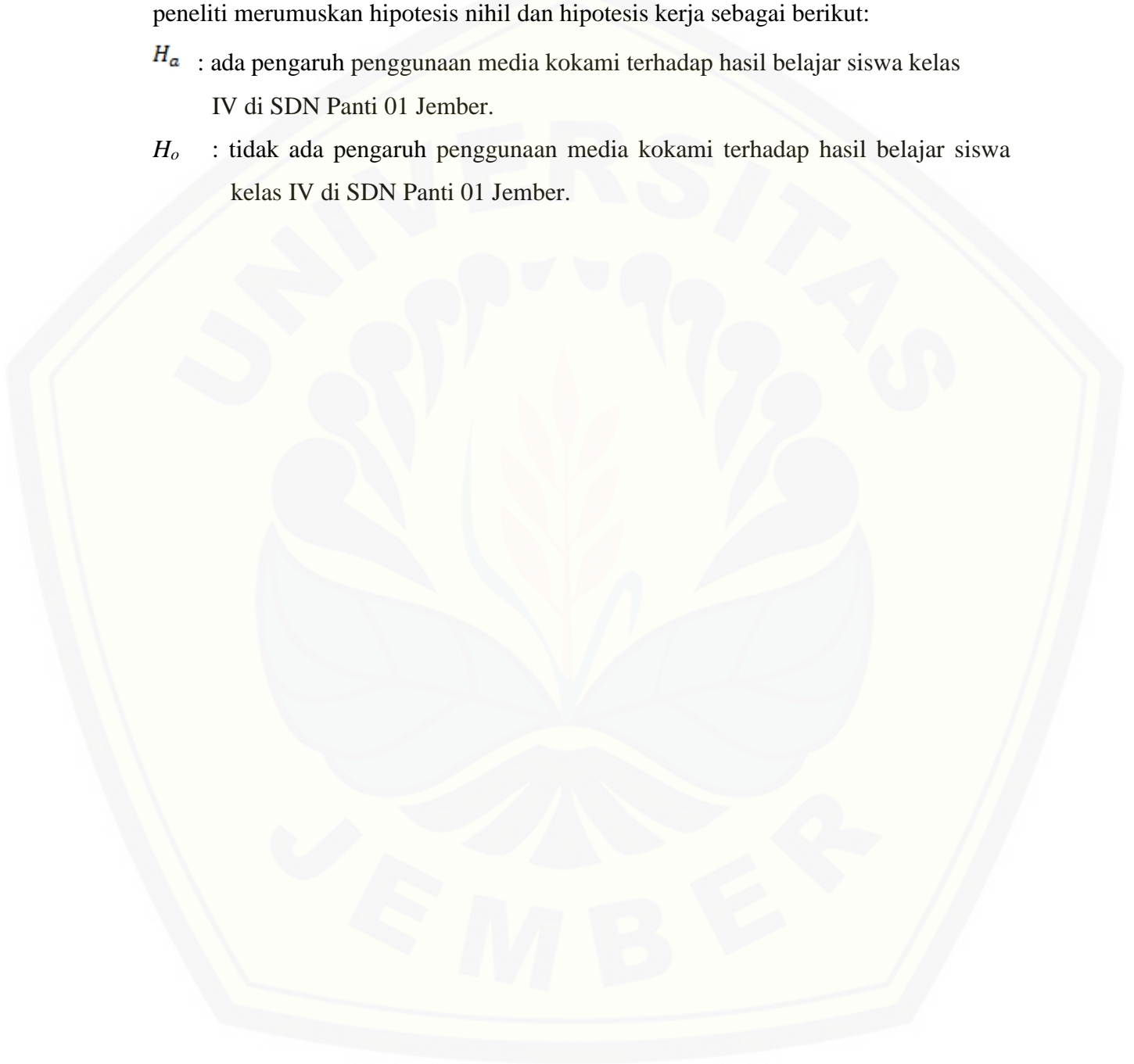
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka maka peneliti merumuskan hipotesis nihil dan hipotesis kerja sebagai berikut:

H_a : ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember.

H_o : tidak ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Panti 01 Jember. Waktu Semester Genap Tahun Ajaran 2014/2015. Adapun pertimbangan yang mendasari pemilihan tempat penelitian di SDN Panti 01 Jember sebagai berikut :

- a. Ketersediaan dari SDN Panti 01 Jember untuk dijadikan sebagai tempat pelaksanaan penelitian.
- b. SDN Panti 01 Jember merupakan sasaran sekolah percontohan yang menerapkan kurikulum 2013.
- c. SDN Panti 01 Jember memiliki kelas paralel, yang dapat dijadikan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- d. SDN Panti 01 Jember memiliki fasilitas dan daya penunjang yang sama di setiap ruang kelasnya.

3.2 Penentuan Populasi

Populasi adalah himpunan lengkap dari satuan-satuan individu-individu yang karakteristiknya akan dikaji atau diteliti. Berdasarkan jumlah keanggotaannya populasi dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu:

1. populasi yang terbatas/terhingga yaitu populasi yang jika jumlah anggota populasi tersebut sudah diketahui secara pasti.
2. populasi tak terbatas/tak terhingga yaitu jika jumlah anggota populasi tidak diketahui secara pasti.

Populasi pada penelitian ini merupakan populasi yang terbatas atau terhingga. Populasi yang dimaksud yaitu populasi seluruh siswa kelas IV-A, dan IV-B. Menurut Arikunto (2006:109) menyatakan bahwa penelitian populasi hanya dapat dilakukan bagi populasi terhingga dan subjeknya tidak terlalu banyak. Selain itu pendapat dari

Masyhud (2012:69) juga menyatakan apabila populasi amat kecil maka disarankan untuk menggunakan data populasi. Populasi dianggap kecil karena di SDN Panti 01 Jember terdapat dua kelas IV yaitu IV-A, dan IV-B yang jumlahnya terdiri dari 50 siswa, sehingga penelitian yang dilakukan merupakan penelitian populasi.

3.3 Penentuan Responden Penelitian

Metode penentuan responden penelitian merupakan suatu cara untuk menentukan subyek penelitian. Responden penelitian dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember, maka penelitian ini menggunakan penelitian populasi (Arikunto, 2006:130). Sebelum populasi ditetapkan sebagai responden, dilakukan uji homogenitas dengan analisis varians terhadap populasi. Uji homogenitas terhadap populasi bertujuan untuk menentukan ada tidaknya homogen pada populasi. Jika populasi tidak homogen maka dilakukan pendekatan silang (Arikunto, 2006:325).

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t_0 = t observasi

$M1$ = rata-rata kelompok 1

$M2$ = rata-rata kelompok 2

MK_d = mean kuadrat dalam = $JK_d : dbd$

JKk = jumlah kuadrat kelompok

JK_d = jumlah kuadrat dalam

dbk = derajat kebebasan kelompok

dbd = derajat kebebasan dalam

n_1 = jumlah sampel kelompok 1

n_2 = jumlah sampel kelompok 2

Adapun ketentuan analisis hasil t observasi dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Jika $t_0 \geq t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.
- 2) Jika $t_0 < t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima sehingga menunjukkan adanya perbedaan mean yang signifikan.

Hasil observasi dinyatakan homogen jika ($t_0 < t_{tabel}$), setelah diketahui hasil observasi yang homogen maka selanjutnya adalah dilakukan penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dilakukan secara random atau acak.

3.4 Definisi Operasional

Definisi operasional dirumuskan berdasarkan variabel-variabel yang diteliti oleh peneliti. Untuk menghindari salah persepsi terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional yang dimaksud antara lain.

- a. Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media kokami ini selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa.
- b. Hasil belajar merupakan skor tes kognitif pada jenjang kemampuan C1, C2, dan C3 pada subtema “Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan” dan “Keindahan Alam Negeriku”.

3.5 Desain Penelitian

Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini menggunakan bentuk penelitian pola eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), yaitu jenis eksperimen yang

belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu (Arikunto, 2006:84). Pola eksperimen semu dilaksanakan apabila eksperimen murni tidak memungkinkan untuk dilakukan karena beberapa persyaratan. Persyaratan tersebut antara lain: pengambilan sampel tidak dapat dilakukan secara acak karena sistemnya tidak memungkinkan atau karena keterbatasan kondisi atau faktor lainnya.

Adapun desain penelitian ini menggunakan *non-equivalen control group design* seperti pada Gambar 3.1 sebagai berikut.

$E = O_1$	X	O_2
$C = O^1$		O^2

Gambar 3.1 Desain Penelitian *Non-equivalen control group design*
(Sumber: Masyhud, 2012:163)

Keterangan:

- E : kelompok eksperimen
- C : kelompok kontrol
- O_1 : *pre-test* yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)
- O_2 : *post-test* perlakuan yang akan diukur pengaruhnya
- X : perlakuan yang diukur pengaruhnya

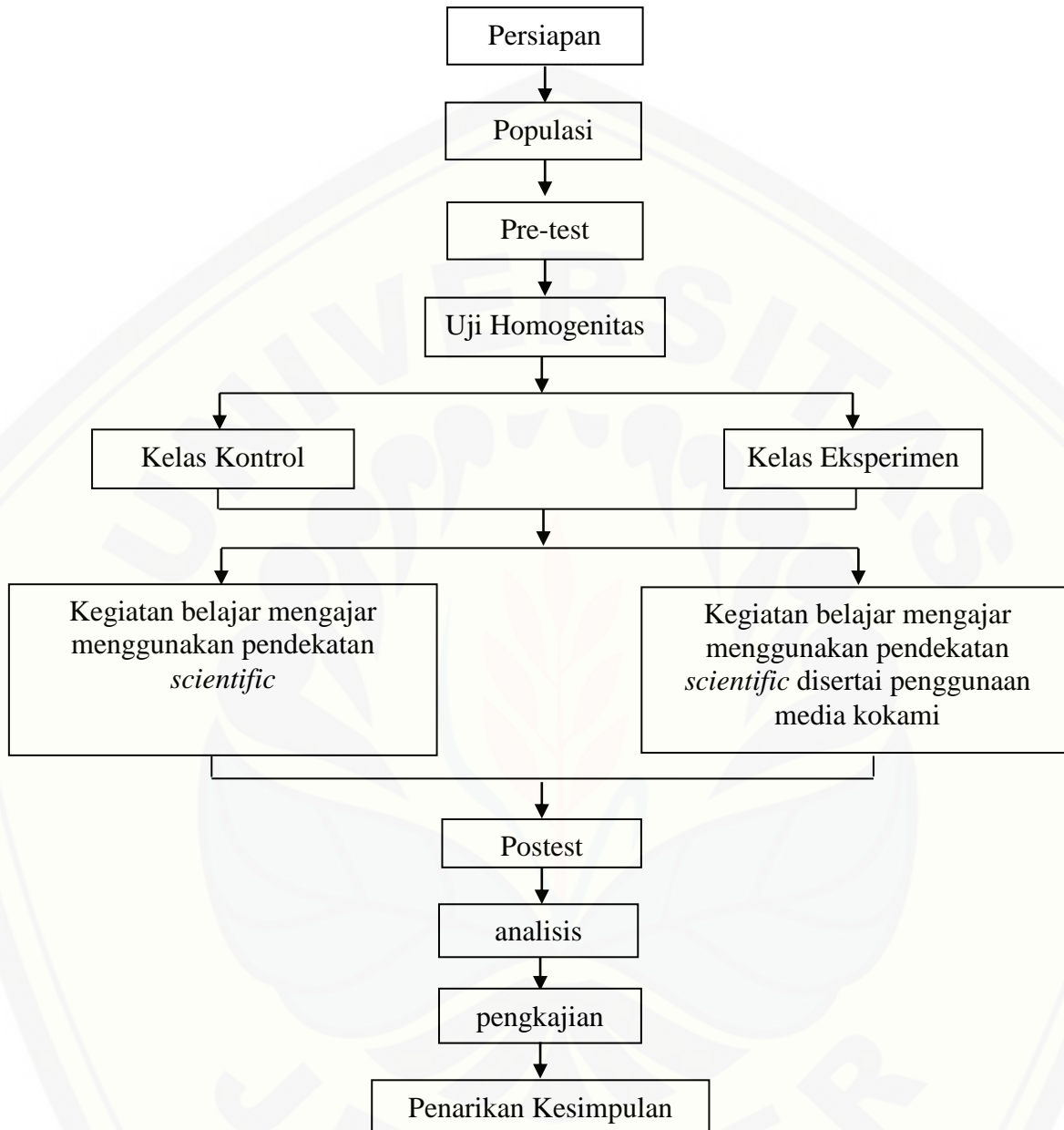
3.6 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian eksperimen sebagai berikut:

- a. melakukan persiapan meliputi kegiatan menyusun proposal dan instrumen penelitian
- b. menentukan populasi yaitu seluruh siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember
- c. melakukan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan pada kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- d. menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak secara random atau acak

- e. melakukan uji homogenitas dengan menggunakan *Pre-test*
- f. melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dengan perlakuan berbeda yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media kokami dan kelas kontrol tanpa menggunakan media kokami.
- g. melakukan tes akhir (*post-test*) terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- h. menganalisis data (*pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui perbedaan mean kedua kelompok eksperimental dan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji t-tes
- i. mengkaji hasil analisis data uji t
- j. menarik kesimpulan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan langkah-langkah penelitian di bawah ini:



Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian

3.7 Metode Pengumpulan Data

Data penelitian akan diperoleh dengan menggunakan metode tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk

mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006:150). Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*.

- a. *pre-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum perlakuan atau sebelum menggunakan media kokami dalam proses pembelajaran.
- b. *post-test* merupakan tes yang digunakan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai setelah proses pembelajaran. *Post-test* dilakukan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media kokami.

3.8 Metode Analisis Data

Menurut Arikunto (2006:311) analisa data tentang pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD, maka dilakukan uji-t pada progam SPSS dengan menggunakan rumus :

$$t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M_x = nilai rata-rata skor kelas eksperimen

M_y = nilai rata-rata skor kelas kontrol

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol

N_x = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

N_y = banyaknya sampel pada kelas kontrol

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_a = ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD.

H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD.

b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika $t \geq 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika $t < 0,05$ maka H_0 diterima

Pengujian hipotesis juga dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

: tidak ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

: ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

(1) Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

(2) Hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panti 01 Jember, tanggal 6 Januari 2015 sampai dengan 17 Januari 2015. Responden pada penelitian ini berjumlah 50 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B SDN Panti 01 Jember. Pada penelitian ini kelas IV-A yang berjumlah 25 siswa, dan kelas IV-B yang berjumlah 25 siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media kokami.

Data uji homogenitas diperoleh dari hasil *pre-test*. Nilai *pre-test* tersebut kemudian diuji menggunakan uji-t karena hanya terdiri dari dua kelas. Perhitungan uji-t dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menghitung secara manual dan menggunakan SPSS. Ringkasan uji homogenitas dapat dilihat dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1 Ringkasan Uji Homogenitas

	Kelas IVA	Kelas IVB	Jumlah
N_K	25	25	50
$\sum X_K$	980	1041	2021
$\sum X_K^2$	42040	47565	89605
M_K	39,2	41,64	-

Dari tabel 4.1 dapat diketahui:

$$N = 50$$

$$\sum X_K = 2121$$

$$\sum X_K^2 = 89605$$

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{39,2 - 41,64}{\sqrt{\left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{-2,44}{\sqrt{163,38(0,08)}} \\
 &= \frac{-2,44}{3,615} \\
 &= -0,675
 \end{aligned}$$

Tabel 4.2 Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR00002	Equal variances assumed	,444	,508	-,675	48	,503	-2,4400	3,61519	-9,70883	4,82883
	Equal variances not assumed			-,675	47,72	,503	-2,4400	3,61519	-9,70990	4,82990

Hasil perhitungan secara manual dan menggunakan SPSS mendapatkan harga $t_0 = 0,675$ selanjutnya harga t_0 dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} , diketahui $db_d = 48$ pada taraf signifikansi 5% sehingga nilai $t_{tabel} = 2,011$

Berdasarkan nilai $t_{tabel} = 2,011$ dan nilai $t_0 = 0,675$, maka $t_0 < t_{tabel}$ yaitu $0,675 < 2,011$. Dengan demikian tidak ada perbedaan mean yang signifikan antara kelas IV-A dan IV-B, hal ini menunjukkan tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan adalah homogen. Langkah selanjutnya adalah dilakukan penentuan untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen.

4.2 Analisis Data

Data yang dianalisis berupa beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol (IV-A) dan kelas eksperimen (IV-B), selanjutnya dianalisis untuk pengujian hipotesis. Sebagai dasar analisis dalam penelitian ini, diajukan perumusan hipotesis statistik sebagai berikut.

H_a = ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD.

Analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka dilakukan analisis statistik uji-t. Perhitungan uji-t dilakukan dengan 2 cara, yaitu menghitung secara manual dan menggunakan program SPSS.

Tabel 4.3 Ringkasan Uji-t

Sumber Data	Kelas Eksperimen (IVB)	Kelas Kontrol (IVB)
$\sum N$	25	2
$\sum pre-test$	1041	980
$\sum post-test$	1830	528
$\sum_{k=0}^n \Delta_K$	789	528
$\sum_{k=0}^n \Delta_K^2$	28265	13688
$\sum_{k=0}^n M\Delta$	31,56 (M_x)	21,12 (M_y)

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} \\
 &= \frac{31,56 - 21,12}{\sqrt{\left(\frac{3364,16 + 2536,64}{25 + 25 - 2}\right) \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}} \\
 &= \frac{10,44}{\sqrt{\left(\frac{5900,8}{48}\right) (0,08)}} \\
 &= \frac{10,44}{\sqrt{(122,93)(0,08)}} \\
 &= \frac{10,44}{\sqrt{9,83}} = \frac{10,44}{3,136} = 3,329
 \end{aligned}$$

Tabel 4.4 Perhitungan Uji-t dengan Menggunakan SPSS

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VA R00002	Equal variances assumed	,574	,452	3,329	48	,002	10,44000	3,13603	16,74541	4,13459
	Equal variances not assumed			3,329	47,074	,002	10,44000	3,13603	16,74861	4,13139

Berdasarkan perhitungan manual dan menggunakan program SPSS maka diperoleh nilai rata-rata beda *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (M_x) sebesar 31,56 sedangkan nilai rata-rata beda *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol (M_y) sebesar 21,12. Deviasi nilai individu dari kelas eksperimen ($\sum x^2$) diperoleh

sebesar 3364,16 dan hasil kelas kontrol ($\sum y^2$) sebesar 2536,64. Hasil perhitungan dengan rumus uji-t secara manual maupun menggunakan program SPSS diperoleh $t_{hitung} = 3,329$, harga ini kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db = 48$, pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh $t_{tabel} = 2,011$.

Berdasarkan analisis tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,329 > 2,011$, dengan demikian hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa kelas IV SD saat menggunakan media kokami dibandingkan dengan tidak menggunakan media kokami.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Panti 01 Jember. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panti 01 Jember dengan menggunakan media kokami pada kelas eksperimen dan tanpa menggunakan media kokami pada kelas kontrol. Media kokami dapat dijadikan media tambahan pada kurikulum 2013.

Sebelum dilaksanakan proses pembelajaran, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan data hasil *pre-test*. Uji Homogenitas dilakukan menggunakan uji t secara manual dan pada program statistik SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%. Dari hasil uji t, dapat diperoleh hasil t_0 sebesar 0,675. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,011$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_0 < t_{tabel}$ yaitu $0,675 < 2,011$, sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen.

Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, yaitu kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kokami sedangkan kelas kontrol dilakukan pembelajaran dengan tanpa menggunakan media kokami. Data yang

diteliti adalah skor hasil tes siswa kelas IV-A dan IV-B yang berupa nilai *pre-test* dan *post-test*. Selisih antara *pre-test* dan *post-test* dijadikan acuan untuk menganalisa perhitungan uji-t. Uji t dilakukan dengan menggunakan perhitungan secara manual dan program statistik SPSS 14.00 dengan taraf signifikansi 5%. Perhitungan uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 3,329$. Harga ini dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan $db = 48$, pada taraf signifikansi 5% sehingga memperoleh $t_{tabel} = 2,011$.

Berdasarkan analisis tersebut, maka diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,329 > 2,011$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember, yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media kokami dengan yang tidak memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media kokami. Adanya perbedaan rata-rata hasil belajar pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen sebesar 31,56 dan kelas kontrol sebesar 21,12 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan berbantu media kokami dapat lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa berbantu media kokami.

Pengaruh hasil belajar dapat dijadikan indikator tingkat keefektifan penggunaan media kokami dalam pembelajaran. Dari hasil uji efektifitas relative pada analisis data diperoleh $ER = 49,43\%$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kokami lebih efektif sekitar 49,43% dibandingkan tanpa berbantu media kokami. Nilai efektifitas dari penggunaan media kokami dapat dijadikan alternatif pilihan dalam pembelajaran IPA.

Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen pada tahap menalar meliputi mendiskusikan pertanyaan yang diambil dari kotak media tersebut. Media kokami pada penelitian ini memadukan antara gambar dan pertanyaan-pertanyaan, sehingga pembelajaran jelas dan terarah. Pembelajaran dengan media kokami mempermudah siswa dalam

memahami pesan pembelajaran yang akan disampaikan. Selain pada tahap menalar saat berdiskusi, media kokami sesuai pada tahap mengkomunikasikan. Hal ini terbukti pada saat pembelajaran di kelas eksperimen, siswa lebih mudah mengkomunikasikan jawaban dari pertanyaan yang ada di kotak media.

Pada media kokami ini diberikan beberapa gambar dan pertanyaan-pertanyaan sesuai tema. Penggunaan media kokami ini dijadikan media dalam proses pembelajaran guna mempermudah siswa dalam memperoleh informasi pelajaran. Hal ini terbukti dalam proses pembelajaran kelas eksperimen yaitu di kelas IV-B. Siswa lebih mudah dalam menalar yang mengkomunikasikan keindahan alam negeriku yang terkandung di dalamnya.

Pada tahap mengamati dan mengumpulkan informasi, siswa mengamati gambar yang terdapat di dalam buku siswa. Dalam proses pembelajaran siswa kurang mendapatkan informasi yang diharapkan, sehingga pembelajaran di kelas kontrol menuntut guru untuk tetap menjelaskan materi. Pada pembelajaran kelas kontrol siswa mampu mengamati gambar namun masih sulit mengkomunikasikan hasil dari yang siswa amati, karena hanya melihat gambar dan tidak adanya hal yang membuat siswa untuk merasa tertantang memahami materi yang diajarkan. Hal ini dibuktikan pada saat siswa mengamati keanekaragaman hewan dan tumbuhan serta keindahan alam negeriku.

Berbeda dengan pembelajaran pada kelas eksperimen (IV-B) siswa lebih mengerti dan jelas tentang keanekaragaman hewan dan tumbuhan serta keindahan alam negeriku.

Kelebihan media kokami sendiri itu diantaranya: (a). Permainan kokami lebih menarik, kartu – kartu pesan dirancang bervariasi dalam bentuk perintah atau bentuk lainnya, (b). Siswa lebih tertantang mendapatkan kartu misterius yang disediakan oleh guru, (c). Mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka

mampu memahami pesan yang diberikan (d). Media dapat dibuat dengan bahan sederhana sehingga tidak menelan biaya yang banyak.

Media kokami yang digunakan oleh peneliti dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini terbukti pada proses pembelajaran pada kelas eksperimen (IV-B) lebih menarik dibandingkan proses pembelajaran pada kelas kontrol (IV-A). Media kokami yang digunakan oleh peneliti dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam tahap atau kegiatan mengkomunikasikan. Siswa antusias dalam memahami dan mengkomunikasikan pertanyaan yang terdapat di dalam media kokami. Hal demikian juga berdampak pada saat siswa mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa), siswa lebih mudah menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam LKS berdasarkan informasi yang mereka dapatkan dari media kokami.

Berbeda dengan pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran tanpa menggunakan media kokami, selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif. Kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa sebagian besar hanya mengamati materi, karena materi yang terdapat di dalam buku siswa sebagian besar berupa penjelasan dan bacaan. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang menarik. Media kokami dapat menarik perhatian siswa karena media kokami di sini memadukan antara gambar dan pertanyaan-pertanyaan, jadi selain melihat gambar dan diajak secara langsung mengkomunikasikan jawaban dari pertanyaan yang ada pada kokami, siswa juga mendapat lebih memahami secara jelas tentang materi dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap nilai *pre-test* dan *pos-test* menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media kokami nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata pada kelas kontrol sehingga dapat dinyatakan pembelajaran di kelas eksperimen lebih baik daripada pembelajaran

di kelas kontrol, dengan kata lain hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

Pernyataan di atas juga sesuai dengan penelitian-penelitian lain yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Minuk 2011 yang menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penggunaan media kokami dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan analisis yang diperoleh dan berdasarkan penelitian lain maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar dengan media kokami siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil penghitungan selisih nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol yang menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,329 dan t_{tabel} sebesar 2,011, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,329 > 2,011$ dari $db = 48$ pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media kokami terhadap hasil belajar kelas IV di SDN Panti 1 Jember. Dari hasil penghitungan keefektifan relatif, diperoleh hasil ER sebesar 49,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IV-B yang diajar dengan menerapkan media kokami lebih baik 49,43% dibandingkan dengan kelas IV-A yang diajar dengan menerapkan tanpa menggunakan media kokami.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh, maka diberikan saran sebagai berikut.

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan media kokami sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat pada kurikulum 2013.
- 2) Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menyarankan guru-guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pendidikan dan materi pelajaran guna meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik.
- 3) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat memberikan wawasan dan masukan serta bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. 2008. *Bahan Ajar Cetak Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Aisyah. 2007. *Penerapan Metode Pembelajaran Portofolio dengan Pendekatan Sains, Teknologi dan Masyarakat (STM) pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 15 Semarang*. Tidak diterbitkan. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Aqib, Zainal. 2002. *Tujuan Pembelajaran*. Bandung: Kaifa.
- Arsyad. 2006. *Pengertian Manfaat Jenis Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. 2002. *Pengertian IPA*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerlach dan Ely. 2006. *Pengertian Media*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Hamalik, O. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hakim. 2011. *Media Pengajaran KOKAMI kotak kartu misterius*. [serial online].
<http://learningmodels.blogspot.com/2011/05/media-pengajaran-kokami-kotak-dan-kartu.htm>. diakses 07 Oktober 2014
- Hosnan. 2012. *Pengertian Pendekatan dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kardi, S. 2003. *Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendidikan Sistem dalam Makalah Loka Karya MKPBM*. Jember: UNEJ.

- Kemendikbud. 2013. *Pendekatan Scientific (Ilmiah) dalam Pembelajaran*. [serial online]. <http://prosiding.upgrismg.ac.id/index.php/pgsd/pgsd/paper/view/321/273>. diakses 07 Oktober 2014
- Made, Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Konteporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Markaban. 2006. *Pembelajaran IPA*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi kependidikan (LPMPK).
- Nasution, S. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riyana, C. 2008. *Komputer dan Media Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. 2008. *Pengertian Pendekatan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siddiq, M Djauhar. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, L. dan Kresnadi, H. 2008. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Tirtonegoro, Sutratinah. 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Penggunaan Media Kokami terhadap Hasil Prestasi Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember.	Adakah Penggunaan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember?	1) Variabel bebas : Media Kokami 2) Variabel terikat : hasil belajar siswa	Skor hasil tes belajar: a. <i>Pre test</i> b. <i>Post test</i>	1) Responden penelitian: siswa kelas IV SDN Panti 01 Jember. 2) Informan: guru guru kelas IV di SDN Panti 01 Jember.	1. Lokasi penelitian SDN 01 Panti, Jember 2. Jenis penelitian yaitu penelitian eksperimen dengan pola eksperimen semu (<i>Quasi Eksperimen</i>), dan desain penelitian menggunakan <i>Non Equivalent Control Grup</i> (Masyhud, 2012: 145) 3. Metode pengumpulan data 1. Tes hasil belajar. 4. Analisis data Penentuan responden dengan menggunakan uji homogenitas dengan rumus $t_0 = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$ (Arikunto, 2006 : 325)	Ada pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember.

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>Keterangan :</p> <p>t_0 = t observasi</p> <p>M_1 = rata-rata nilai kelompok 1</p> <p>M_2 = rata-rata nilai kelompok 2</p> <p>MK_d = mean kuadrat dalam</p> <p>JKk = jumlah kuadrat kelompok</p> <p>JKd = jumlah kuadrat dalam</p> <p>dbk = derajat kebebasan kelompok</p> <p>dbd = derajat kebebasan dalam</p> <p>n_1 = jumlah sampel kelompok 1</p> <p>n_2 = jumlah sampel kelompok 2</p> <p>Analisis data tentang pengaruh Penggunaan Media Kokami terhadap prestasi belajar siswa kelas IV, menggunakan uji t-test dengan rumus</p> $t_{test} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$ <p>(Arikunto, 2006 : 311)</p>	

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel Penelitian	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
<p>Keterangan:</p> <p>M_x = nilai rata-rata skor kelompok eksperimen</p> <p>M_y = nilai rata-rata skor kelompok kontrol</p> <p>$\sum x^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas eksperimen</p> <p>$\sum y^2$ = jumlah kuadrat deviasi skor kelas kontrol</p> <p>N_x = banyaknya sampel pada kelas eksperimen</p> <p>N_y = banyaknya sampel pada kelas kontrol</p>						

LAMPIRAN B. SILABUS

Lampiran B.1 Silabus Subtema 1

SILABUS PEMBELAJARAN

Kelas : IV (Empat)
Tema : Indahnya Negeriku
Subtema : Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
PPKn	3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	Hak dan kewajiban sebagai warga di rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati • Mengamati gambar berbagai jenis hewan dan tumbuhan, misalnya: hewan langka dan tidak langka, burung cenderawasih, anggrek, dsb • Membaca teks petualangan, misalnya tentang perburuan liar macam macan tutul di ujung kulon, tanaman anggrek • Mengamati tabel misalnya: tabel jam 	<p>SIKAP Observasi tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketelitian • Rasa ingin tahu • Kreativitas <p>PENGETAHUAN Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis hewan dan tumbuhan langka dan penyebab kelangkaan 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran Kelas IV Tema 6 • Media gambar-gambar tunggal maupun gambar seri • Casette tape recorder • Lingkungan alam
Bahasa Indonesia	4.2 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya	Teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	<p>alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata</p> <p>4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku (KD Buku)</p>	<p>panas, bunyi, dan cahaya</p>	<p>tidur beberapa jenis hewan, tabel hasil penelitian tentang tingkat kesukaan burung cenderawasih dengan jenis pakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan instruksi, misal tentang cara bermain "Pemburu dan Badak Jawa" • Mengamati gambar lingkungan alam misalnya: gambar pantai • Mengamati lingkungan sekitar • Membaca teknik menggambar • Membaca teks tentang manfaat hewan dan tumbuhan • Mendengarkan penjelasan tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis kalimat dengan kosa kata baku • Hak dan kewajiban warga negara • Menulis cerita petualangan • Mengerjakan latihan soal-soal yang berkaitan dengan keliling persegi, • Mengerjakan LKS tentang penjumlahan dan pengurangan 		<ul style="list-style-type: none"> • Foto sumber daya alam hayati dan non hayati dll. • peta. Globe • DVD/V C • Benda-benda alam untuk kerajinan tangan • Perlengkapan untuk eksperimen eksplorasi • Surat
Matematika	3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal	Teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	(KD Buku) kongkrit/gambar 4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri , menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya (KD Buku)	daya alam baku (KD Buku)	pola gerak dasar berirama • Membaca cerita tentang hak dan kewajiban di rumah • Menyimak penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal • Mengamati gerakan melangkah dan mengayunkan tangan mengikuti irama ➤ Menanya • Menanyakan tentang gambar yang diamati misalnya: hewan-hewan langka yang ada di Indonesia, jenis-jenis tanaman langka yang ada di Indonesia, apa	bilangan decimal • Menyelesaikan soal cerita • Menyelesaikan LKS tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya • Menyelesaikan LKS tentang teknologi yang dipergunakan untuk mengolah sumber daya alam		kabar, majalah, tabloid, • print out • internet dll • Teks lagu berbi-rama empat • Naskah cerita Benda-benda berasal dari kerajinan tangan daerah : grabah, ulos, batik, lukisan, tembikar, asesorie dll.
IPA	3.7 Mendeskripsikan hubungan antara	• Hubungan antara		KETERAMPI-		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	<p>sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat (KD Buku)</p> <p>4.5 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat (KD Buku)</p> <p>4.6 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut (KD Buku)</p>	<p>sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat • Teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari 	<p>keunikan burung cenderawasih, dll</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan tentang isi teks petualangan • Menanyakan tentang data yang ada dalam tabel • Menanyakan tentang gerak dasar lari dalam permainan (cara, aturan dan manfaatnya) • Menanyakan tentang hak dan kewajiban yang ada di rumah, sekolah dan masyarakat, misalnya hak dan kewajiban untuk melestarikan lingkungan (anggrek) • Menanyakan tentang langkah-langkah menggambar • Menanyakan tentang gambar lingkungan alam yang diamati, 	<p>LAN Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerita tentang hak dan kewajiban anak di rumah • Menulis cerita tentang indahnnya negeriku Kinerja • Menceritakan kembali teks petualangan • Mempraktekkan gerak dasar lari • Mempraktekkan pola dasar gerak berirama dengan variasi dan kombinasi gerakan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
IPS	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal 	misal; mengapa beberapa pantai di Indonesia termasuk pantai terbaik dunia <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan tentang hubungan antara manusia, sumber daya alam dan teknologi • Menanyakan perilaku merusak indahnya alam yang dilakukan oleh orang tidak bertanggung jawab • Menanyakan perilaku untuk menjaga lingkungan • Menanyakan bagaimana menentukan keliling persegi dan persegipanjang • Bagaimana menentukan luas segitiga persegi dan persegipanjang • Menanya masalah-masalah terkait 	mengayunkan tangan dan melangkah-kaki Produk <ul style="list-style-type: none"> • Gambar keindahan alam 		
IPS	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi (KD Buku dan Silabus)	<ul style="list-style-type: none"> • Manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi 	(This cell content is shared with the row above)	(This cell content is shared with the row above)		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
SBdP	4.1 Menggambar berdasarkan team 4.7 Mempraktikkan gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik (KD Buku)	<ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan konsep kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik. 	dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan bilangan desimal <ul style="list-style-type: none"> • Bertanya tentang gerakan lari yang benar • Bertanya tentang gerakan melangkah dan gerakan mengayun yang benar ➤ Mengumpulkan Informasi • Mengidentifikasi berbagai jenis hewan dan tumbuhan, misalnya; hewan dan tumbuhan langka dan tidak langka • Mengumpulkan informasi mengenai berbagai hewan dan tumbuhan yang ada di Indonesia misalnya tentang burung 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	<p>3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan dan atau olahraga tradisional. (KD Buku)</p> <p>4.8 Mengetahui konsep kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik. (KD Silabus)</p> <p>4.3 Mempraktikkan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil • Pola gerak dasar berirama bertema budaya daerah yang sudah dikenal yang dilandasi konsep gerak mengikuti irama (ketukan) 	<p>cendrawasih, anggrek, dsb</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan arti kata dalam kamus • Mendiskusikan data yang ada dalam tabel • Mendiskusikan informasi dalam teks petualangan • Membuat sketsa dan catatan tentang objek yang akan digambar • Mendiskusikan tentang hak dan kewajiban di rumah, sekolah dan masyarakat, misalnya hak dan kewajiban untuk melestarikan lingkungan • Mendiskusikan perilaku manusia dalam melestarikan lingkungan • Mendiskusikan keindahan lingkungan alam Indonesia 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	<p>kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional. (KD Buku)</p>	<p>tanpa/dengan music</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hubungan antara manusia, sumber daya alam dan teknologi • Mengumpulkan data mencatat kata-kata yang dianggap sulit artinya yang ada dalam teks bacaan • Mengumpulkan data dari kamus atau ensiklopedia, untuk menemukan arti dan makna kata-kata tersebut sesuai dengan konteksnya • Menyusun kalimat dengan menggunakan kata-kata sulit yang telah ditemukan artinya di dalam kamus/ensiklopedia • Mendiskusikan tentang ukuran kertas • Menentukan keliling persegi • Menghitung keliling 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>dan luas segitiga, persegi dan persegi panjang dengan berbagai ukuran</p> <p>Melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal dan persen. • Mengumpulkan informasi melalui wawancara tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan • Mengumpulkan data perilaku yang merusak lingkungan. • Mengumpulkan data perilaku yang baik untuk menjaga kelestarian lingkungan • Mencoba melakukan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>gerakan lari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencoba melakukan gerakan melangkah dan mengayunkan tangan ke berbagai arah ➤ Menalar/Mengasosiasi • Mengelompokkan hewan dan tumbuhan, misalnya hewan langka dan tidak langka • Menyimpulkan persamaan dan perbedaan berbagai jenis hewan dan tumbuhan. • Membuat kalimat dengan menggunakan kosa kata baku • Menyimpulkan isi tabel • Menyimpulkan keindahan tanaman 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>anggrek Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hak dan kewajiban untuk melestarikan lingkungan • Menyimpulkan perilaku manusia dalam melestarikan lingkungan • Menyimpulkan akibat kelangkaan sumber daya alam, misalnya: pohon pinus • Menyimpulkan hubungan antara aktivitas sehari-hari dan kebutuhan dengan sumber daya alam misalnya: pohon pinus • Menyimpulkan hubungan antara manusia, sumber daya alam dan teknologi 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan cara untuk mencari keliling bangun persegi • Menyimpulkan kendahan alam Indonesia • Menyimpulkan isi teks misalnya: teks tentang surge bawah laut terindah di dunia • Menyimpulkan dari hasil wawancara tentang hak dan kewajiban warga dalam menjaga lingkungan • Menyimpulkan perilaku yang merusak lingkungan Menyimpulkan perilaku baik untuk menjaga kelestarian lingkungan. • Menemukan dan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>menyimpulkan rumus keliling persegi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan cara menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal • Mengurutkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal dan persen • Menemukan keserasian gerakan ayunan lengan dan langkah kaki dengan baik • Menentukan sketsa dari beberapa sketsa yang telah dibuat • Menemukan cara permainan dengan menggunakan teknik lari yang 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>baik</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengkomunikasikan • Menuliskan informasi penting berdasarkan teks, misalnya: tentang berbagai jenis hewan • Menceritakan kembali isi teks dengan menggunakan kata-kata sendiri • Menjelaskan cara menjawab pertanyaan tentang data • Menuliskan cerita petualangan • Menceritakan cerita petualangan • Menulis laporan deskriptif • Menggambar pemandangan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan gambar yang dibuat • Mengkomunikasikan tentang hak dan kewajiban di rumah, sekolah dan masyarakat, misalnya: untuk melestarikan lingkungan • Menceritakan perilaku manusia dalam melestarikan lingkungan • Menjelaskan cara melestarikan alam • Menuliskan keindahan kekayaan alam Indonesia, • misal: keindahan anggrek, burung cenderawasih, dsb • Menuliskan informasi penting dari teks • Menuliskan kata- 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>kata yang mendeskripsikan keindahan alam Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hubungan antara manusia, sumber daya alam dan teknologi • Menyajikan hal yang diketahui tentang cara mencari keliling persegi secara lisan • Menyajikan secara tertulis dan lisan apa yang telah dipahami dan keterampilan operasi hitung yang dikuasai • Mempraktekkan kombinasi gerak dasar lokomotor jalan dan lari melalui permainan • Mempraktekkan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>pola dasar gerak berirama dengan variasi dan kombinasi gerakan mengayunkan tangan dan melangkah kaki</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkomunikasikan tentang perilaku bertanggungjawab dan tidak bertanggungjawab dalam menjaga alam Indonesia • Menyampaikan laporan hasil wawancara tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan 			

Lampiran B.2 Silabus Subtema 2

SILABUS PEMBELAJARAN

Kelas : IV (Empat)
 Tema : Indahnya Negeriku
 Subtema : Keindahan Alam Negeriku

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
PPKn	3.5 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat (KD Buku dan Silabus) 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	Hak dan kewajiban sebagai warga	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati • Mengamati gambar/foto keindahan alam Indonesia misalnya: pantai yang indah, keindahan hutan Kalimantan, dsb • Membaca teks deskripsi, mengenai keindahan alam negeriku misalnya tentang Kepulauan raja Ampat di Papua, Keindahan hutan Kalimantan, danau Toba, dsb • Mengamati gambar dan benda langsung 	SIKAP Observasi tentang: <ul style="list-style-type: none"> • Ketelitian • Rasa ingin tahu • Kreativitas • Tekun PENGETAHU-AN Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Hak dan kewajiban warga negara • Menulis paragraf deskripsi 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran Kelas IV Tema 6 • Media gambar-: gambar tunggal maupun gambar seri • Casette tape recorder • Lingkungan alam • Foto sumber
Bahasa Indonesia	4.3 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang	Teks laporan hasil pengamatan tentang gaya,				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	<p>lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata</p> <p>4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p> <p>4.4 Menyajikan teks petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam</p>	<p>gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya</p>	<p>baik benda hayati maupun non hayati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks mengenai sumber daya alam hayati dan non hayati dan manfaatnya • Mendengarkan atau membaca penjelasan mengenai kalimat deskripsi • Menyimak gambar atau tayangan film atau penjelasan guru tentang keindahan alam Indonesia, tempat-tempat wisata • Mengamati gambar perilaku bertanggung jawab dan tidak bertanggung jawab menjaga alam Indonesia sebagai tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan LKS tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal • Mengerjakan LKS berkaitan dengan Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat • Menyelesaikan soal cerita • Menyelesaikan LKS tentang sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya • Menyelesaikan LKS 		<p>daya alam hayati dan non hayati dll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • peta. Globe • DVD/VC • Benda-benda alam untuk kerajinan tangan • Perlengkapan untuk eksperimen eksplorasi • Surat kabar, majalah, tabloid,

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku		warga negara (merusak lingkungan : mencoret-coret pohon, penebangan liar, membuang sampah sembarangan ; menjaga & merawat lingkungan : membersihkan selokan, menyukai makanan khas daerah dll)	tentang teknologi yang dipergunakan untuk mengolah sumber daya alam		<ul style="list-style-type: none"> • print out • internet dll • Teks lagu berbira-ma empat • Naskah cerita • Benda-benda berasal dari kerajinan tangan daerah : grabah, ulos, batik, lukisan, tembikar, asesorie dll.
IPA	4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat (KD Buku)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan • Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang produksi padi di Kabupaten Tabanan • Mengamati ciri khas daerah : batik, tenun ikat, songket, asesoris dari mutiara maupun batu alam, lukisan, kerajinan dari bahan alam dll) • Membaca artikel tentang teknologi 	<p>KETERAMPILAN Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerita tentang indahnya negeriku Kinerja • Menceritakan kembali teks petualang-an • Mempraktekan gerakan melempar 		
IPS	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan	Manusia dalam dinamika interaksi				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	tradisonal dan modern, misalnya; teknologi subak <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal • Menyimak penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 	dan menangkap bola yang benar <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktekan permainan kasti Produk <ul style="list-style-type: none"> • Kolase • Poster 		
SBdP	3.3 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif (KD Buku) 4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Karya rekayasa sederhana dengan memanfaatkan tali sebagai tenaga penggerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak penjelasan tentang pembulatan bilangan decimal dan cara mengubah persentase menjadi bilangan bulat • Mendengarkan penjelasan guru tentang permainan kasti • Mengamati permainan lempar tangkap bola 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
Matematika	<p>3.7 Menentukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal</p> <p>3.8 Memahami pola penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan hal-hal yang konkrit dan garis bilangan (KD Buku)</p> <p>4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal • Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks informasi tentang sistem tebang pilih tanam • Membaca peta satelit • Mengamati poster ➤ Menanya • Menuliskan pertanyaan tentang keindahan alam Indonesia, misalnya: jenis kenampakan alam, sumber daya alam yang ada di dalamnya, manfaat SDA bagi masyarakat sekitar, dsb • Menanyakan tentang kata-kata sulit yang terdapat di dalam teks • Menanyakan tentang sumber daya alam hayati dan non hayati dan manfaatnya bagi manusia • Menanyakan tentang 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	<p>dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya (KD Buku)</p> <p>4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat (KD Buku)</p>		<p>kalimat deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan tentang tempat-tempat wisata dari berbagai daerah di Indonesia • Menanyakan tempat-tempat wisata yang ada di daerah pegunungan atau di pesisir pantai • Menanyakan budaya penduduk yang hidup di daerah pegunungan dan di pesisir pantai • Menanyakan tentang hal- hal yang ingin diketahui dan akan dilakukan terkait dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan tempat tinggal, misal: hutan • Menanyakan perilaku merusak indahnya alam yang dilakukan oleh orang tidak bertanggung jawab 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil. (KD Buku) 3.3 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor dan lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari melalui permainan dan atau olahraga tradisional. (KD Silabus) 3.6 Mengetahui	<ul style="list-style-type: none"> • Variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil • Pola gerak dasar berirama bertema budaya daerah yang sudah dikenal yang dilandasi konsep gerak mengikuti irama (ketukan) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menanyakan perilaku untuk menjaga lingkungan • Menanyakan alat tradisional dan modern yang dipakai untuk mengolah sumber daya alam. • Menanya masalah-masalah terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan bilangan desimal serta cara pembulatannya • Bertanya tentang gerakan melempar dan menangkap bola yang benar • Bertanya tentang permainan kasti, misalnya; peraturan dan teknik bermain kasti yang benar • Menanyakan tentang sistem tebang pilih tanam dan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
	<p>konsep kombinasi gerak dasar langkah dan ayunan lengan bertema budaya daerah mengikuti irama (ketukan) tanpa/dengan musik dalam aktivitas gerak ritmik. (KD Silabus)</p> <p>4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan</p>	<p>tanpa/dengan music</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh 	<p>manfaatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mananyakan bahan-bahan dari alam yang dapat digunakan untuk membuat kerajinan • Menanyakan tentang lokasi suatu tempat, rute perjalanan menuju tempat wisata • Menanyakan cara membaca skala pada peta • Menanya tentang poster <p>➤ Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan mengenai keindahan alam Indonesia • Mendiskusikan tentang kalimat biasa dan kalimat 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>deskriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data membuat daftar keistimewaan tempat wisata di daerahku dan atau di Indonesia (gunung, danau, lembah, kerajinan tangan setempat, tarian, upacara adat, makanan khas, pakaian khas dll) • Mencari kata-kata yang dianggap sulit artinya yang ada dalam teks bacaan • Mengumpulkan data dari kamus/ensiklopedia, untuk menemukan arti dan makna kata-kata tersebut sesuai dengan konteksnya 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi sumber daya alam hayati dan non hayati yang tercantum dalam peta tematik dan membuat tabel persebarannya • Mengumpulkan data sumber daya alam hayati dan non hayati dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari dari berbagai sumber informasi • Menyusun karangan berbentuk deskriptif pengalamanku dalam menjaga lingkungan • Mendiskusikan tentang hal-hal yang sudah diketahui, ingin 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>diketahui dan akan dilakukan terkait dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan tempat tinggal, misal: hutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal • Melakukan pembulatan bilangan decimal • Mengubah persentase menjadi bilangan bulat • Membaca skala pada peta • Menghitung jarak beberapa kota dengan menggunakan skala • Menyelesaikan soal cerita 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi tentang tempat-tempat wisata dari berbagai daerah di Indonesia • Mengumpulkan informasi tempat-tempat wisata di daerah pegunungan atau pesisir pantai • Mengumpulkan informasi tempat-tempat wisata di lingkungan tempat tinggalnya • Mengumpulkan informasi tentang lokasi tempat wisata dan jalur terdekat menuju lokasi • Membuat rencana perjalanan ke tempat wisata • Mengumpulkan informasi tentang perilaku yang baik 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>untuk menjaga kelestarian lingkungan dan perilaku yang merusak lingkungan, misalnya: melalui wawancara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merancang usaha pemanfaatan bahan alam dalam bentuk kerajinan tangan. • Membuat kolase dari pelepah pisang dan bahan alam lainnya disertai petunjuk cara membuatnya. • Mengumpulkan informasi tentang alat-alat tradisional dan modern yang dipakai orang untuk mengolah sumber daya alam, misal: teknologi subak 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Mencoba melakukan melempar dan menangkap bola dengan berbagai cara • Mencoba melakukan memukul bola yang dilempar teman • Melakukan percobaan tentang sistem tebang tanam • Mendiskusikan cara membuat poster • Membuat poster • Membuat peta perjalanan • Melakukan survei tentang jumlah pengunjung di suatu tempat wisata <p>➤ Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>jawaban dari berbagai pertanyaan tentang keindahan alam Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan arti kata-kata yang sulit • Membandingkan kalimat biasa dan kalimat deskripsi • Membedakan sumber daya alam hayati dan non hayati • Membuat daftar perilaku peduli lingkungan dalam upaya menjaga pelestarian alam dan perilaku tidak terpuji yang merusak lingkungan • Menyimpulkan keuntungan dan kerugian perilaku bertanggungjawab dan tidak bertanggungjawab dalam menjaga alam (peduli lingkungan , perusak lingkungan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			dll.) <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan informasi tentang tempat-tempat wisata dari berbagai daerah di Indonesia melalui berbagai sumber • Menyimpulkan informasi tempat-tempat wisata di daerah pegunungan atau pesisir pantai • Menyimpulkan tempat- tempat wisata yang ada di lingkungan tempat tinggalnya • Menyimpulkan lokasi tempat wisata dan jalur terdekat untuk menuju lokasi • Menyimpulkan tentang hal-hal yang sudah diketahui, ingin diketahui dan akan dilakukan terkait dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan tempat 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>tinggal, misal: hutan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan manfaat sumber daya alam hayati dan non hayati • Menyimpulkan perilaku yang merusak lingkungan • Menyimpulkan perilaku baik untuk menjaga kelestarian lingkungan • Mengelompokkan alat teknologi tradisional dan modern disertai kegunaann • Menyimpulkan informasi tentang alat-alat tradisional dan modern yang dipakai untuk mengolah sumber daya alam. Misal; teknologi subak • Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan alat-alat tradisional dan modern • Menyimpulkan hasil survey tentang jumlah 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>pengunjung di suatu tempat wisata</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan cara menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan decimal • Menyimpulkan cara melakukan pembulatan bilangan desimal • Menyimpulkan cara merubah persentase ke bilangan bulat • Menyimpulkan cara membaca skala pada peta dan menghitung jarak beberapa kota dengan menggunakan peta • Menyimpulkan cara menyelesaikan soal cerita • Memperkirakan kekuatan lemparan ke tempat sasaran • Menemukan cara melakukan tangkapan dan memukul bola yang baik 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil percobaan tentang sistem tebang tanam • Menyimpulkan cara membuat poster • Menyimpulkan cara membuat peta perjalanan ➤ Mengkomunikasikan • Menuliskan jawaban dari berbagai pertanyaan tentang keindahan alam Indonesia • Menuliskan kalimat dengan menggunakan kata-kata sulit yang telah ditemukan artinya di dalam kamus/ensiklopedia • Menceritakan tentang tempat-tempat wisata dan keistimewaannya dari berbagai 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>daerah di Indonesia dengan menggunakan media tabel/gambar/foto/tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan paragraf deskripsi misalnya tentang keindahan alam • Menceritakan informasi tempat-tempat wisata di daerah pegunungan atau pesisir pantai dengan menggunakan media tabel/gambar/foto/tulisan • Menceritakan tempat-tempat wisata di lingkungan tempat tinggalnya dengan menggunakan media 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>tabel/gambar/foto/tulisan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan lokasi tempat wisata dan jalur terdekat untuk mencapai lokasi • Memaparkan rencana perjalanan • Menuliskan tentang hal- hal yang sudah diketahui, ingin diketahui dan akan dilakukan terkait dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan tempat tinggal, misal: hutan • Menuliskan sumber daya alam hayati dan non hayati yang ada di lingkungan tempat tinggal, manfaat dan jenis-jenis pekerjaan yang 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>muncul dalam bentuk table</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan pengalaman, misal: pengalaman untuk menjaga lingkungan • Menuliskan hubungan sebab akibat antara teknologi subak dengan masyarakat Bali dalam bentuk bagan • Menjelaskan kekurangan dan kelebihan teknologi tradisional dan teknologi modern • Menceritakan hal-hal yang menarik dan kurang menarik terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<p>bilangan desimal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan secara tertulis hasil operasi hitung bilangan bulat dan decimal yang dikuasai • Menyajikan secara tertulis cara penyelesaian soal cerita • Mengkomunikasikan cara membaca skala pada peta dan menghitung jarak beberapa kota • Mempraktekkan kombinasi gerakan melempar dan menangkap dalam bentuk permainan, misalnya: kasti • Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sistem tebang tanam 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi	Sumber Belajar
			<ul style="list-style-type: none"> • Mengkomunikasikan penemuannya tentang perilaku bertanggungjawab dan tidak bertanggungjawab dalam menjaga alam Indonesia • Menuliskan langkah- langkah pembuatan kolase • Mengkomunikasikan poster yang telah dibuat • Mengkomunikasikan peta perjalanan yang telah dibuat • Memaparkan hasil survei tentang jumlah pengunjung di suatu tempat wisata 			

LAMPIRAN C. RPP**Lampiran C.1 RPP Pertemuan 1 (Kelas Kontrol)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Panti 01 Jember

Kelas/Semester : IV/II

Tema : 6 / Indahnya Negeriku

Sub Tema : 1/Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan

Pembelajaran Ke- : 4

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**Matematika****Kompetensi Dasar**

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator :

- Menjelaskan konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal
- Mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal

IPA**Kompetensi Dasar**

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut

Indikator :

- Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan
- Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup

IPS**Kompetensi Dasar**

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

- Menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam
- Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberikan teks dan gambar, siswa mampu mendeskripsikan tentang burung cenderawasih secara rinci dengan teliti.
- Dengan menganalisis teks, siswa mampu mendeskripsikan kaitan antara kegiatan manusia dan kelangkaan burung cenderawasih, dengan menerapkan berpikir kritis.
- Setelah menelaah tabel dan mendiskusikan hasil penelitian tentang burung cenderawasih, siswa mampu menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
- Dengan diberikan data hasil penelitian burung cenderawasih, siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
- Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan percaya diri.

- Dengan menggunakan kata-kata sendiri, siswa mampu menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan secara runtut dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui ungas langka Indonesia
- Menceritakan perilaku manusia sehubungan dengan ungas langka
- Menulis laporan berdasarkan telaah literatur

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar burung cendrawasih. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa membuat pertanyaan yang mereka ingin ketahui lebih lanjut tentang gambar. (<i>Menanya</i>) ▪ Siswa membaca teks dan mendiskusikan secara berkelompok. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di buku siswa (Mengapa burung cendrawasih dijuluki sebagai burung dari surga? Deskripsikan keindahan burung cenderawasih jantan). (<i>Menanya</i>) ▪ Siswa menuliskan 5 informasi penting lainnya tentang burung cenderawasih. (<i>Mencoba</i>) ▪ Berdasarkan teks, siswa mengkaji kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cenderawasih. (<i>menalar</i>) ▪ Siswa menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam. (<i>Mengkomunikasikan</i>) 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengemukakan pendapat mereka tentang perilaku manusia terhadap hewan langka. (<i>mengkomunikasikan</i>) ▪ Siswa memberikan saran mereka tentang pelestarian burung cenderawasih. ▪ Siswa mengamati gambar tentang berbagai jenis burung cenderawasih. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa membaca teks tentang berbagai jenis burung cenderawasih. (<i>Mencoba</i>) ▪ Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan cenderawasih kuning dan astrapia ribbon-tailed dalam diagram venn. (<i>Mencoba</i>) ▪ Kemudian, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan antara cenderawasih biru dan cenderawasih merah. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa menjelaskan jenis cenderawasih yang mereka sukai beserta alasan. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ▪ Siswa menuliskan sedikitnya 5 keindahan yang mereka temukan pada berbagai jenis cenderawasih. (<i>Mencoba</i>) ▪ Secara berkelompok, siswa menganalisis tabel 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tentang hasil penelitian tentang tingkat kesukaan burung cenderawasih terhadap jenis pakan (makanan) di Taman Burung dan Taman Anggrek Biak. (<i>Menalar</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dan diberi tugas kelompok. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Gambar jenis-jenis burung cendrawasih.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR**(1) IPA dinilai dengan daftar periksa**

Kriteria	Keterangan	
	Ya	Tidak
Siswa mampu menuliskan persamaan dan perbedaanantara cenderawasih kuning kecil dan <i>astrapia ribbon-tailed</i> .		
Siswa mampu menuliskan persamaan dan perbedaanantara cendrawasih biru dan cenderawasih merah.		
Siswa mampu menjelaskan jenis cenderawasih yang mereka sukai.		
Siswa mampu menuliskan 5 keindahan yang merekatemukan pada burung cenderawasih.		

(2) IPS dinilai dengan daftar periksa

Kriteria	Keterangan	
	Ya	Tidak

Siswa mampu menceritakan kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cenderawasih melalui teks deskripsi.		
Siswa mampu mengemukakan pendapat mereka secara tertulis tentang perilaku manusia terhadap burung cenderawasih.		
Siswa mampu memberikan saran untuk pelestarian burung cenderawasih.		

3. Matematika dinilai dengan daftar periksa

Kriteria	Keterangan	
	Ya	Tidak
Berdasarkan tabel hasil penelitian, siswa mampu menentukan makanan yang paling banyak dimakan oleh burung cenderawasih dalam desimal.		
Berdasarkan tabel hasil penelitian, siswa mampu menentukan makanan yang paling sedikit dimakan oleh burung cenderawasih dalam desimal.		
Siswa mampu menentukan persentase selisih antara makanan yang paling banyak dimakan dengan yang paling sedikit dimakan oleh burung cenderawasih.		
Siswa mampu menentukan pada hari ke berapa pepaya paling sedikit dimakan cenderawasih dan pada hari keberapa paling banyak? Kemudian, menentukan selisihnya.		
Siswa mampu menjumlahkan ulat sagu yang dimakan cenderawasih di hari ke-1 dan ke-2.		

Siswa mampu menyimpulkan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen.		
---	--	--

4. Penilaian sikap (rasa ingin tahu).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					
4	Rasa Ingin Tahu					

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Jember, 08 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

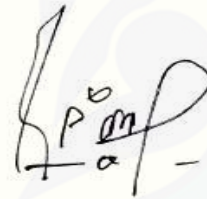
Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-A



Holil, S.Pd

NIP. 19690125 199403 1 008

LAMPIRAN C. RPP**Lampiran C.2 RPP Pertemuan 2 (Kelas Kontrol)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Kelas/Semester	: IV/II
Tema	: 6 / Indahnya Negeriku
Sub Tema	: 2 / Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran Ke-	: 3
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**PPKn****Kompetensi Dasar**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator :

- Memberikan contoh perilaku peduli lingkungan dan menjelaskan pentingnya memiliki sikap tersebut melalui kegiatan mengamati gambar, wawancara, diskusi, dan presentasi.
- Mengaplikasikan perilaku peduli lingkungan setelah kegiatan wawancara, diskusi, dan presentasi.

IPA**Kompetensi Dasar**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Menjelaskan hubungan antara hutan dan lingkungan melalui kegiatan menganalisis teks bacaan.
- Menyajikan laporan tentang manfaat hutan bagi kelestarian keindahan lingkungan melalui kegiatan percobaan.

PJOK**Kompetensi Dasar**

- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.
- 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil

Indikator :

- Melempar dan menangkap bola menyusur tanah, mendatar, melambung, dan memukul bola kasti yang dilempar teman.
- Bermain kasti

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi khusus tentang manfaat hutan melalui kegiatan membaca, diskusi, serta membuat dan menjawab pertanyaan.

- Menuliskan pengalaman tentang menyikapi perilaku merugikan lingkungan dalam bentuk paragraf sederhana setelah kegiatan diskusi, dan mengomunikasikan secara lisan dengan memperhatikan penggunaan kosa kata baku.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca, diskusi, serta membuat dan menjawab pertanyaan, siswa mampu menemukan paling sedikit 4 informasi tentang manfaat hutan.
- Dengan diskusi dan presentasi, siswa mampu menuliskan pengalaman tentang menyikapi perilaku merugikan lingkungan dalam bentuk paragraf sederhana dengan memperhatikan penggunaan kosa kata baku.
- Dengan kegiatan mengamati gambar, wawancara, diskusi, dan presentasi, siswa mampu memberikan contoh perilaku peduli lingkungan dan menjelaskan pentingnya memiliki sikap tersebut
- Dengan kegiatan wawancara, diskusi, dan presentasi, siswa mampu mengaplikasikan perilaku peduli lingkungan.
- Dengan permainan kasti, siswa mampu melempar dan menangkap bola menyusur tanah, mendatar, melambung, dan memukul bola kasti yang dilempar teman dengan teknik yang benar.
- Dengan kegiatan percobaan tentang tanah longsor, siswa mampu menyajikan laporan tentang manfaat tumbuhan/hutan bagi kelestarian keindahan lingkungan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menganalisis sikap peduli lingkungan.
- Melakukan eksperimen (percobaan), presentasi, dan diskusi.
- Bermain kasti.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati foto hutan Kalimantan dan membaca teks singkat tentang keindahan hutan kalimantan, kemudian menuliskan hal-hal yang 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>telah mereka ketahui, yang ingin diketahui, dan yang ingin mereka lakukan kaitannya dengan hutan. Siswa menuliskannya dalam bentuk bagan <i>KWL (know, want, learned) Chart. (Mengamati dan Menanya)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebelum siswa membaca tentang hutan dan manfaatnya, Guru memberikan pertanyaan tentang SDA ▪ Siswa membaca teks tentang hutan dan manfaatnya bagi kehidupan. ▪ Siswa kemudian menuliskan manfaat hutan dari teks yang telah dibaca, dan menuliskan dalam bagan berbentuk pohon . (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa membaca informasi singkat tentang Tebang Pilih Tanam (TPT) (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa melakukan 2 jenis percobaan untuk mengetahui fungsi pohon/tanaman bagi kehidupan di bumi. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa mengamati 4 gambar perilaku yang mencerminkan perilaku menjaga lingkungan hutan dan perilaku tidak menjaga lingkungan hutan. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa melingkari gambar-gambar yang 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menunjukkan perilaku peduli lingkungan. (<i>Mencoba</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa menuliskan alasan mengapa gambar yang mereka lingkari termasuk ke dalam perilaku yang menjaga lingkungan. (<i>Menalar</i>)▪ Siswa mencari informasi tambahan untuk mendapatkan paling sedikit 10 contoh perilaku peduli dengan keindahan lingkungan dan 10 contoh perilaku merusak keindahan lingkungan. (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa bisa saling bertanya pada teman-teman di kelas atau bertanya pada guru-guru dan orang dewasa yang ada di sekolah.▪ Siswa mengklasifikasikan perilaku-perilaku tersebut ke dalam perilaku bertanggungjawab yang peduli keindahan lingkungan dan perilaku tidak bertanggungjawab yang merusak keindahan lingkungan, dan menuliskannya dalam tabel yang tersedia.▪ Bersama seorang teman siswa mengomunikasikan secara bergantian, hasil pencarian data dan kesimpulan mengenai dua jenis perilaku tersebut. Siswa menyebutkan contoh-contohnya dan menjelaskan dengan	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>singkat alasannya. (<i>Mengkomunikasikan</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lalu siswa melakukan percobaan pada gundukan tanah tentang terjadinya tanah longsor. (<i>Mencoba</i>) ▪ Guru menyiapkan 2 media Gundukan tanah, Gundukan pertama tanpa adanya rerumputan sedangkan yang satunya terdapat adanya rumputan. ▪ Siswa diajak berpartisipasi untuk menyiram air dari atas 2 gundukan tersebut. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa menarik kesimpulan pada percobaan yang telah dilakukan ▪ Guru mengkaitkan percobaan tersebut dengan fungsi dari hutan. ▪ Lalu guru memberikan tugas kelompok. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran yang telah diikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Tanah, tanaman kecil/rumput, selang, air keran/pancuran, untuk percobaan IPA
- Foto-foto tentang berbagai jenis hutan di Indonesia.
- Tanah, rumput, dan air.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Tulisan Bahasa Indonesia siswa dalam bagan berbentuk pohon tentang manfaat hutan berdasarkan teks bacaan diperiksa kebenarannya.
2. Kesimpulan hasil percobaan IPA diperiksa kebenarannya
3. Hasil tugas wawancara siswa tentang perilaku peduli lingkungan dan perilaku merusak lingkungan dalam bentuk tabel, diperiksa kebenarannya, dan diskor.
4. Daftar Periksa PPKn tulisan siswa tentang "Sikapku terhadap teman yang merusak lingkungan".

Kriteria	Sudah	50%	Belum
<p>Kalimat yang digunakan menggambarkan secara rinci perilaku yang dilakukan teman saat merusak/mengotori lingkungan</p> <p>Kalimat yang digunakan menggambarkan secara rinci perilaku yang dilakukan saat menyikapi perilaku teman tersebut</p>			
Mencantumkan kalimat yang secara rinci menggambarkan situasi objek alam atau tempat sebelum dirusak/dikotori teman.			
Mencantumkan kalimat yang secara rinci menggambarkan situasi objek alam atau tempat setelah dirusak/dikotori teman.			
Mencantumkan kalimat yang secara rinci menjelaskan lokasi tempat kejadian			

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Jember, 12 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

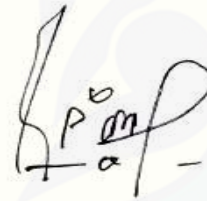
Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-A



Holil, S.Pd

NIP. 19690125 199403 1 008

LAMPIRAN C. RPP**Lampiran C.3 RPP Pertemuan 3 (Kelas Kontrol)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Kelas/Semester	: IV/II
Tema	: 6 / Indahnya Negeriku
Sub Tema	: 2 / Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran Ke-	: 4
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**SBdP****Kompetensi Dasar (KD)**

3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif

4.1 Menggambar berdasarkan tema

4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

Indikator :

- Menggambar tempat wisata yang pernah dikunjungi
- Mengkolase gambar alam yang telah dibuat menggunakan jerami dan bahan alam lainnya serta menuliskan petunjuk cara pembuatannya.

IPA**Kompetensi Dasar (KD)**

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi subak dengan kehidupan masyarakatnya.
- Mengidentifikasi dan menjelaskan satu teknologi tradisional/modern dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan survey/observasi.

Matematika**Kompetensi Dasar (KD)**

3.14 Memahami penambahan dan pengurangan bilangan decimal

4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator :

- Melakukan operasi hitung bilangan decimal.
- Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari menggunakan konsep desimal dan persen melalui teks bacaan.

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar (KD)**

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi tentang teknologi pengolahan persawahan Subak melalui kegiatan membaca dan menganalisis.

- Menjelaskan melalui tulisan tentang satu sumber daya alam di lingkungan sekitar serta teknologi pengolahannya menggunakan kosa kata baku.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca dan menganalisis teks bacaan, siswa mampu menemukan paling sedikit 3 informasi, membuat, serta menjawab pertanyaan tentang sawah berundak di Bali.
- Dengan kegiatan membaca dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan melalui tulisan tentang satu sumber daya alam di lingkungan sekitar serta teknologi pengolahannya, menggunakan kosakata baku dengan benar.
- Dengan kegiatan memecahkan masalah, siswa mampu melakukan operasi hitung bilangan desimal dengan benar.
- Dengan kegiatan membaca, siswa mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari menggunakan konsep desimal dan persen melalui teks bacaan.
- Dengan kegiatan menganalisis teks bacaan, siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi Subak dengan kehidupan masyarakatnya.
- Dengan kegiatan survei dan observasi, siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan satu teknologi tradisional/modern dalam kehidupan sehari-hari.
- Dengan kegiatan membuat kolase gambar alam, siswa mampu meningkatkan keterampilan menggunting dan menempel, serta menjelaskan petunjuk cara pembuatannya.
- Dengan kegiatan menggambar alam tempat wisata yang pernah dikunjungi, siswa mampu meningkatkan keterampilan motorik halus.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menggali informasi.
- Mengenal teknologi irigasi subak.
- Menggambar dan mengkolase.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks tentang produksi padi di 	50

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p data-bbox="589 430 1024 464">kabupaten Tabanan. <i>(Mengamati)</i></p> <ul data-bbox="542 493 1219 1783" style="list-style-type: none"><li data-bbox="542 493 1219 638">■ Siswa menghitung jumlah produksi padi yang dihasilkan oleh kabupaten lainnya di Bali berdasarkan informasi dari bacaan. <i>(Mencoba)</i><li data-bbox="542 667 1219 812">■ Siswa menghitung jumlah produksi padi yang dihasilkan daerah lainnya di Bali, berdasarkan contoh. <i>(Mencoba)</i><li data-bbox="542 841 1219 1089">■ Siswa mencermati bacaan tentang teknologi Subak, kemudian menganalisis isi bacaan dan mencari hubungan sebab akibat yang kemudian terjadi pada kehidupan masyarakat di Bali dengan adanya Subak. <i>(Mengamati)</i><li data-bbox="542 1118 1219 1263">■ Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang mereka ingin ketahui lebih lanjut tentang subak. <i>(Menanya)</i><li data-bbox="542 1292 1219 1388">■ Siswa menuliskan dalam bagan sebab akibat yang tersedia. <i>(Mencoba)</i><li data-bbox="542 1417 1219 1512">■ Siswa menuliskan kesimpulan mereka tentang Subak. <i>(Mengkomunikasikan)</i><li data-bbox="542 1541 1219 1783">■ Guru menunjukkan jenis-jenis alat pengolahan persawahan serta kegunaannya, seperti: Traktor, mesin pengering padi modern, sprayer, kerbau pembajak sawah, ani-ani/ketam, sabit, gerejag/gebotan, cangkul. <i>(Mengamati)</i>	menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama seorang teman, mencari satu teknologi baik tradisional atau modern yang digunakan di daerah tempat tinggal siswa. <i>(Mencoba)</i> ▪ Teknologi tersebut haruslah teknologi yang digunakan dengan tujuan untuk mengelola sumber daya alam yang ada di daerah tempat tinggal siswa. ▪ Siswa menjelaskan dengan singkat teknologi tersebut, melalui tulisan. <i>(Mencoba)</i> ▪ Berdasarkan informasi yang telah didapatkan, siswa menjawab pertanyaan tentang kelebihan dan kekurangan teknologi tersebut, serta membuat kesimpulannya. <i>(Mencoba)</i> dan <i>(Menalar)</i> ▪ Guru memberikan tugas kelompok. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Beragam sumber daya alam yang ada di sekitar lingkungan kelas, sekolah, dan di rumah.
- Foto-foto desa Jatiluwih dengan sawah berundaknya.
- Foto-foto jenis alat pengolah persawahan modern dan tradisional.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Jawaban latihan soal Matematika persen dan desimal diskor
2. Tulisan siswa IPA tentang Subak diperiksa kebenarannya.
3. Daftar Periksa SBdP

Kriteria	Sudah	50%	Belum
Gambar jelas			
Penempelan media rapi sesuai dengan objek gambar			

Penempelan penuh, sesuai dengan yang direncanakan			
---	--	--	--

4. Penilaian sikap (tekun dan teliti).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					
4	Tekun					

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Jember, 14 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

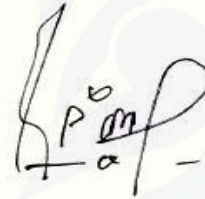
Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-A



Holil, S.Pd

NIP. 19690125 199403 1 008

LAMPIRAN C. RPP**Lampiran C.4 RPP Pertemuan 4 (Kelas Kontrol)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Kelas/Semester	: IV/II
Tema	: 6 / Indahnya Negeriku
Sub Tema	: 2 / Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran Ke-	: 5
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**IPS****Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

- Mengidentifikasi tempat-tempat wisata melalui kegiatan membaca peta.
- Menceritakan melalui tulisan tempat wisata alam di Indonesia serta manfaatnya bagi masyarakat.

IPA**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Mengidentifikasi dan membandingkan jenis-jenis SDA hayati-nonhayati melalui kegiatan membaca.
- Melaporkan melalui tulisan tentang beragam sumber daya alam yang terkandung di beberapa tempat wisata alam melalui kegiatan Library Research

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi tentang tempat wisata Pegunungan Tengger melalui kegiatan membaca.
- Menceritakan laporan perjalanan secara lisan dan tulisan menggunakan peta perjalanan wisata.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi dan membandingkan jenis-jenis SDA hayati-nonhayati dengan tepat.
- Dengan kegiatan Library Research, siswa mampu melaporkan melalui tulisan tentang beragam sumber daya alam yang terkandung di beberapa tempat wisata alam, berikut manfaatnya
- Dengan kegiatan membaca peta, siswa mampu mengidentifikasi paling sedikit 3 tempat wisata yang akan dikunjungi.
- Dengan kegiatan mencari informasi, siswa mampu menceritakan melalui tulisan beberapa tempat wisata alam di Indonesia serta manfaatnya bagi masyarakat.

- Dengan kegiatan membaca teks, siswa mampu menemukan paling sedikit 5 informasi tentang tempat wisata Pegunungan Tengger.
- Dengan kegiatan membaca peta perjalanan wisata, siswa mampu menceritakan laporan perjalanan secara lisan dan tulisan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membuat laporan perjalanan.
- Membaca peta perjalanan.
- Presentasi.
- Menghitung skala pada peta.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Indahnya 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>Negeriku</i>".</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa di bantu oleh guru menyebutkan beberapa tempat wisata yang ada di Jawa timur (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa membaca teks tentang Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. (<i>Mengamati</i>) ▪ Setelah membaca teks, guru mencoba kemampuan siswa terhadap materi yang telah dibaca dengan memberi pertanyaan tentang TN-BTS. (<i>Menalar</i>) ▪ Kemudian guru menyuruh siswa mengamati gambar peta jawa timur. (<i>mengamati</i>) ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jenis-jenis kenampakan alam pada peta yang sekiranya masih belum dimengerti. (<i>Menanya</i>) ▪ Guru mengajak siswa menemukan paling sedikit 3 kabupaten/ kota yang mengelilingi TN-BTS. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa membaca peta satelit provinsi Jawa 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Timur, untuk mengetahui rute terdekat menuju lokasi TN-BTS. (<i>Mencoba</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang rute perjalanan menuju lokasi TN-BTS (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Siswa membaca peta satelit provinsi Jawa Timur, untuk mengetahui beberapa tempat wisata di sekitar tempat tinggal siswa (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa menyebutkan potensi sumber daya alam yang ada di sekitar tempat tinggal siswa (<i>Mencoba</i>)▪ Guru menjelaskan pengertian sumber daya alam kepada siswa.▪ Siswa mengidentifikasi sumber daya alam hayati dan non hayati (<i>menalar</i>)▪ Siswa membandingkan jenis-jenis sumber daya alam hayati dan non hayati (<i>menalar</i>)▪ Siswa membuat laporan tentang potensi sumber daya alam yang ada di tempat tinggal siswa (<i>menalar</i>)▪ Siswa mempresentasikan hasil laporan yang	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>telah di buat (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) sebagai tindak lanjut/PR 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Foto-foto tambahan Gunung Bromo, Semeru, dan Tengger
- Buku Atlas

- Peta ukuran besar, untuk memberi contoh saat belajar tentang skala.
- Buku-buku pendukung tentang tempat-tempat wisata alam di Indonesia sebagai sumber informasi tambahan bagi siswa.
- Media kokami

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Jawaban Bahasa Indonesia pemahaman bacaan diperiksa dan diskor
2. Daftar Periksa tugas kelompok tentang “Rencana Perjalanan Menuju TN-BTS”

Kriteria	Sudah	50%	Belum
Rute terdekat jarak yang akan ditempuh menuju lokasi, lengkap dan benar			
Jadwal Harian, sesuai dengan jarak tempuh			
c. Persiapan lain: <ul style="list-style-type: none"> - Jenis pakaian - Jenis makanan - Perlengkapan lain 			

3. Tugas menghitung skala diperiksa dan diskor
4. Penilaian sikap (tekun dan teliti).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
4	Tekun					

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Jember, 16 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

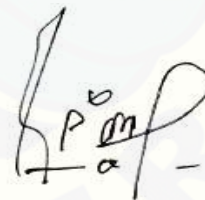
Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember

Guru Kelas IV-A



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009



Holil, S.Pd

NIP. 19690125 199403 1 008

LAMPIRAN D. RPP**Lampiran D.1 RPP Pertemuan 1 (Kelas Eksperimen)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Panti 01 Jember

Kelas/Semester : IV/II

Tema : 6 / Indahnya Negeriku

Sub Tema : 1/Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan

Pembelajaran Ke- : 4

Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**Matematika****Kompetensi Dasar**

3.7 Menentukan hasil operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal

4.2 Menyatakan pecahan ke bentuk desimal dan persen

Indikator :

- Menjelaskan konsep operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal
- Mengaplikasikan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan persen dan desimal

IPA**Kompetensi Dasar**

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut

Indikator :

- Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan
- Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk hidup

IPS**Kompetensi Dasar**

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

- Menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam
- Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan diberikan teks dan gambar, siswa mampu mendeskripsikan tentang burung cenderawasih secara rinci dengan teliti.
- Dengan menganalisis teks, siswa mampu mendeskripsikan kaitan antara kegiatan manusia dan kelangkaan burung cenderawasih, dengan menerapkan berpikir kritis.
- Setelah menelaah tabel dan mendiskusikan hasil penelitian tentang burung cenderawasih, siswa mampu menjelaskan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
- Dengan diberikan data hasil penelitian burung cenderawasih, siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen dengan teliti.
- Setelah membaca teks, siswa mampu menyebutkan contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam dengan percaya diri.

- Dengan menggunakan kata-kata sendiri, siswa mampu menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan secara runtut dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui ungas langka Indonesia
- Menceritakan perilaku manusia sehubungan dengan ungas langka
- Menulis laporan berdasarkan telaah literatur

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati gambar burung cendrawasih. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa membuat pertanyaan yang mereka ingin ketahui lebih lanjut tentang gambar. (<i>Menanya</i>) ▪ Siswa membaca teks dan mendiskusikan secara berkelompok. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat di buku siswa (Mengapa burung cendrawasih dijuluki sebagai burung dari surga? Deskripsikan keindahan burung cenderawasih jantan). (<i>Menanya</i>) ▪ Siswa menuliskan 5 informasi penting lainnya tentang burung cenderawasih. (<i>Mencoba</i>) ▪ Berdasarkan teks, siswa mengkaji kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cenderawasih. (<i>menalar</i>) ▪ Siswa menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam. (<i>Mengkomunikasikan</i>) 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengemukakan pendapat mereka tentang perilaku manusia terhadap hewan langka. (<i>mengkomunikasikan</i>) ▪ Siswa memberikan saran mereka tentang pelestarian burung cenderawasih. ▪ Siswa mengamati gambar tentang berbagai jenis burung cenderawasih. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa membaca teks tentang berbagai jenis burung cenderawasih. (<i>Mencoba</i>) ▪ Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan cenderawasih kuning dan astrapia ribbon-tailed dalam diagram venn. (<i>Mencoba</i>) ▪ Kemudian, siswa menuliskan persamaan dan perbedaan antara cenderawasih biru dan cenderawasih merah. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa menjelaskan jenis cenderawasih yang mereka sukai beserta alasan. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ▪ Siswa menuliskan sedikitnya 5 keindahan yang mereka temukan pada berbagai jenis cenderawasih. (<i>Mencoba</i>) ▪ Secara berkelompok, siswa menganalisis tabel 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tentang hasil penelitian tentang tingkat kesukaan burung cenderawasih terhadap jenis pakan (makanan) di Taman Burung dan Taman Anggrek Biak. (<i>Menalar</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa dan diberi tugas kelompok.▪ Lalu guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa untuk melakukan sebuah permainan dengan menggunakan media kokami.▪ anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa▪ selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota▪ ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota▪ anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>berdiskusi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah berdiskusi, perwakilan dari kelompok maju kedepan untuk menjawab secara lisan ke depan kelas. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ▪ kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambahan skor. ▪ pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan ▪ kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi, yakni pengurangan skor yang dimiliki oleh kelompok tersebut. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Gambar jenis-jenis burung cendrawasih.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

(1). IPA dinilai dengan daftar periksa

Kriteria	Keterangan	
	Ya	Tidak
Siswa mampu menuliskan persamaan dan perbedaanantara cenderawasih kuning kecil dan <i>astrapia ribbon-tailed</i> .		
Siswa mampu menuliskan persamaan dan perbedaanantara		

cenderawasih biru dan cenderawasih merah.		
Siswa mampu menjelaskan jenis cenderawasih yang mereka sukai.		
Siswa mampu menuliskan 5 keindahan yang mereka temukan pada burung cenderawasih.		

(2). IPS dinilai dengan daftar periksa

Kriteria	Keterangan	
	Ya	Tidak
Siswa mampu menceritakan kaitan antara perilaku manusia dengan kelangkaan burung cenderawasih melalui teks deskripsi.		
Siswa mampu mengemukakan pendapat mereka secara tertulis tentang perilaku manusia terhadap burung cenderawasih.		
Siswa mampu memberikan saran untuk pelestarian burung cenderawasih.		

(3). Matematika dinilai dengan daftar periksa

Kriteria	Keterangan	
	Ya	Tidak
Berdasarkan tabel hasil penelitian, siswa mampu menentukan makanan yang paling banyak dimakan oleh burung cenderawasih dalam desimal.		
Berdasarkan tabel hasil penelitian, siswa mampu menentukan makanan yang paling sedikit dimakan oleh burung cenderawasih dalam desimal.		
Siswa mampu menentukan persentase selisih antara makanan yang paling banyak dimakan dengan yang paling sedikit dimakan oleh burung cenderawasih.		

Siswa mampu menentukan pada hari ke berapa pepaya paling sedikit dimakan cenderawasih dan pada hari keberapa paling banyak? Kemudian, menentukan selisihnya.		
Siswa mampu menjumlahkan ulat sagu yang dimakan cenderawasih di hari ke-1 dan ke-2.		
Siswa mampu menyimpulkan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal dan persen.		

(4). Penilaian sikap (rasa ingin tahu).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					
4.	Rasa Ingin Tahu					

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Jember, 09 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-B



Risqa Nurul Aini, S.Pd.

NIGS. 991 170 015

LAMPIRAN D. RPP**Lampiran D.2 RPP Pertemuan 2 (Kelas Eksperimen)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Kelas/Semester	: IV/II
Tema	: 6 / Indahnya Negeriku
Sub Tema	: 2 / Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran Ke-	: 3
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**PPKn****Kompetensi Dasar**

- 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator :

- Memberikan contoh perilaku peduli lingkungan dan menjelaskan pentingnya memiliki sikap tersebut melalui kegiatan mengamati gambar, wawancara, diskusi, dan presentasi.
- Mengaplikasikan perilaku peduli lingkungan setelah kegiatan wawancara, diskusi, dan presentasi.

IPA**Kompetensi Dasar**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Menjelaskan hubungan antara hutan dan lingkungan melalui kegiatan menganalisis teks bacaan.
- Menyajikan laporan tentang manfaat hutan bagi kelestarian keindahan lingkungan melalui kegiatan percobaan.

PJOK**Kompetensi Dasar**

- 3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.
- 4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil

Indikator :

- Melempar dan menangkap bola menyusur tanah, mendatar, melambung, dan memukul bola kasti yang dilempar teman.
- Bermain kasti

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi khusus tentang manfaat hutan melalui kegiatan membaca, diskusi, serta membuat dan menjawab pertanyaan.

- Menuliskan pengalaman tentang menyikapi perilaku merugikan lingkungan dalam bentuk paragraf sederhana setelah kegiatan diskusi, dan mengomunikasikan secara lisan dengan memperhatikan penggunaan kosa kata baku

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca, diskusi, serta membuat dan menjawab pertanyaan, siswa mampu menemukan paling sedikit 4 informasi tentang manfaat hutan.
- Dengan diskusi dan presentasi, siswa mampu menuliskan pengalaman tentang menyikapi perilaku merugikan lingkungan dalam bentuk paragraf sederhana dengan memperhatikan penggunaan kosa kata baku.
- Dengan kegiatan mengamati gambar, wawancara, diskusi, dan presentasi, siswa mampu memberikan contoh perilaku peduli lingkungan dan menjelaskan pentingnya memiliki sikap tersebut
- Dengan kegiatan wawancara, diskusi, dan presentasi, siswa mampu mengaplikasikan perilaku peduli lingkungan.
- Dengan permainan kasti, siswa mampu melempar dan menangkap bola menyusur tanah, mendatar, melambung, dan memukul bola kasti yang dilempar teman dengan teknik yang benar.
- Dengan kegiatan percobaan tentang tanah longsor, siswa mampu menyajikan laporan tentang manfaat tumbuhan/hutan bagi kelestarian keindahan lingkungan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menganalisis sikap peduli lingkungan.
- Melakukan eksperimen (percobaan), presentasi, dan diskusi.
- Bermain kasti.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengamati foto hutan Kalimantan dan membaca teks singkat tentang keindahan hutan kalimantan, kemudian menuliskan hal-hal yang 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>telah mereka ketahui, yang ingin diketahui, dan yang ingin mereka lakukan kaitannya dengan hutan. Siswa menuliskannya dalam bentuk bagan <i>KWL (know, want, learned) Chart. (Mengamati dan Menanya)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebelum siswa membaca tentang hutan dan manfaatnya, Guru memberikan pertanyaan tentang SDA ▪ Siswa membaca teks tentang hutan dan manfaatnya bagi kehidupan. ▪ Siswa kemudian menuliskan manfaat hutan dari teks yang telah dibaca, dan menuliskan dalam bagan berbentuk pohon . (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa membaca informasi singkat tentang Tebang Pilih Tanam (TPT) (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa melakukan 2 jenis percobaan untuk mengetahui fungsi pohon/tanaman bagi kehidupan di bumi. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa mengamati 4 gambar perilaku yang mencerminkan perilaku menjaga lingkungan hutan dan perilaku tidak menjaga lingkungan hutan. (<i>Mengamati</i>) ▪ Siswa melingkari gambar-gambar yang 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menunjukkan perilaku peduli lingkungan. (<i>Mencoba</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menuliskan alasan mengapa gambar yang mereka lingkari termasuk ke dalam perilaku yang menjaga lingkungan. (<i>Menalar</i>) ▪ Siswa mencari informasi tambahan untuk mendapatkan paling sedikit 10 contoh perilaku peduli dengan keindahan lingkungan dan 10 contoh perilaku merusak keindahan lingkungan. (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa bisa saling bertanya pada teman-teman di kelas atau bertanya pada guru-guru dan orang dewasa yang ada di sekolah. ▪ Siswa mengklasifikasikan perilaku-perilaku tersebut ke dalam perilaku bertanggungjawab yang peduli keindahan lingkungan dan perilaku tidak bertanggungjawab yang merusak keindahan lingkungan, dan menuliskannya dalam tabel yang tersedia. ▪ Bersama seorang teman siswa mengomunikasikan secara bergantian, hasil pencarian data dan kesimpulan mengenai dua jenis perilaku tersebut. Siswa menyebutkan contoh-contohnya dan menjelaskan dengan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>singkat alasannya. <i>(Mengkomunikasikan)</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Lalu siswa melakukan percobaan pada gundukan tanah tentang terjadinya tanah longsor. <i>(Mencoba)</i>▪ Guru menyiapkan 2 media Gundukan tanah, Gundukan pertama tanpa adanya rerumputan sedangkan yang satunya terdapat adanya rumputan.▪ Siswa diajak berpartisipasi untuk menyiram air dari atas 2 gundukan tersebut. <i>(Mencoba)</i>▪ Siswa menarik kesimpulan pada percobaan yang telah dilakukan▪ Guru mengkaitkan percobaan tersebut dengan fungsi dari hutan.▪ Lalu guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa untuk melakukan sebuah permainan dengan menggunakan media kokami.▪ anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa▪ selama permaianan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota ▪ anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara berdiskusi. ▪ Setelah berdiskusi, perwakilan dari kelompok maju kedepan untuk menjawab secara lisan kedepan kelas. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ▪ kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambahan skor. ▪ pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan ▪ kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi, yakni pengurangan skor yang dimiliki 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	oleh kelompok tersebut.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	10 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Tanah, tanaman kecil/rumput, selang, air keran/pancuran, untuk percobaan IPA
- Foto-foto tentang berbagai jenis hutan di Indonesia.

- Tanah, rumput, dan air.
- Media kokami

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

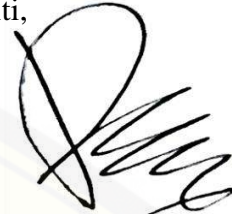
1. Tulisan Bahasa Indonesia siswa dalam bagan berbentuk pohon tentang manfaat hutan berdasarkan teks bacaan diperiksa kebenarannya.
2. Kesimpulan hasil percobaan IPA diperiksa kebenarannya
3. Hasil tugas wawancara siswa tentang perilaku peduli lingkungan dan perilaku merusak lingkungan dalam bentuk tabel, diperiksa kebenarannya, dan diskor.
4. Daftar Periksa PPKn tulisan siswa tentang “Sikapku terhadap teman yang merusak lingkungan”.

Kriteria	Sudah	50%	Belum
Kalimat yang digunakan menggambarkan secara rinci perilaku yang dilakukan teman saat merusak/mengotori lingkungan Kalimat yang digunakan menggambarkan secara rinci perilaku yang dilakukan saat menyikapi perilaku teman tersebut			
Mencantumkan kalimat yang secara rinci menggambarkan situasi objek alam atau tempat sebelum dirusak/dikotori teman.			
Mencantumkan kalimat yang secara rinci menggambarkan situasi objek alam atau tempat setelah dirusak/dikotori teman.			
Mencantumkan kalimat yang secara rinci menjelaskan lokasi tempat kejadian			

Catatan : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

Jember, 13 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-B



Risqa Nurul Aini, S.Pd.

NIGS. 991 170 015

LAMPIRAN D. RPP**Lampiran D.3 RPP Pertemuan 3 (Kelas Eksperimen)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Kelas/Semester	: IV/II
Tema	: 6 / Indahnya Negeriku
Sub Tema	: 2 / Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran Ke-	: 4
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**SBdP****Kompetensi Dasar (KD)**

3.4 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif

4.1 Menggambar berdasarkan tema

4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

Indikator :

- Menggambar tempat wisata yang pernah dikunjungi
- Mengkolase gambar alam yang telah dibuat menggunakan jerami dan bahan alam lainnya serta menuliskan petunjuk cara pembuatannya.

IPA**Kompetensi Dasar (KD)**

3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat

4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi subak dengan kehidupan masyarakatnya.
- Mengidentifikasi dan menjelaskan satu teknologi tradisional/modern dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan survey/observasi.

Matematika**Kompetensi Dasar (KD)**

3.14 Memahami penambahan dan pengurangan bilangan decimal

4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, menyatakan kalimat matematika dan memecahkan masalah dengan efektif permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal dan persen terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya

Indikator :

- Melakukan operasi hitung bilangan decimal.
- Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari menggunakan konsep desimal dan persen melalui teks bacaan.

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar (KD)**

3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi tentang teknologi pengolahan persawahan Subak melalui kegiatan membaca dan menganalisis.

- Menjelaskan melalui tulisan tentang satu sumber daya alam di lingkungan sekitar serta teknologi pengolahannya menggunakan kosa kata baku.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca dan menganalisis teks bacaan, siswa mampu menemukan paling sedikit 3 informasi, membuat, serta menjawab pertanyaan tentang sawah berundak di Bali.
- Dengan kegiatan membaca dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan melalui tulisan tentang satu sumber daya alam di lingkungan sekitar serta teknologi pengolahannya, menggunakan kosakata baku dengan benar.
- Dengan kegiatan memecahkan masalah, siswa mampu melakukan operasi hitung bilangan desimal dengan benar.
- Dengan kegiatan membaca, siswa mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari menggunakan konsep desimal dan persen melalui teks bacaan.
- Dengan kegiatan menganalisis teks bacaan, siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi Subak dengan kehidupan masyarakatnya.
- Dengan kegiatan survei dan observasi, siswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan satu teknologi tradisional/modern dalam kehidupan sehari-hari.
- Dengan kegiatan membuat kolase gambar alam, siswa mampu meningkatkan keterampilan menggunting dan menempel, serta menjelaskan petunjuk cara pembuatannya.
- Dengan kegiatan menggambar alam tempat wisata yang pernah dikunjungi, siswa mampu meningkatkan keterampilan motorik halus.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Menggali informasi.
- Mengenal teknologi irigasi subak.
- Menggambar dan mengkolase.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca teks tentang produksi padi di 	50

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kabupaten Tabanan. (<i>Mengamati</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa menghitung jumlah produksi padi yang dihasilkan oleh kabupaten lainnya di Bali berdasarkan informasi dari bacaan. (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa menghitung jumlah produksi padi yang dihasilkan daerah lainnya di Bali, berdasarkan contoh. (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa mencermati bacaan tentang teknologi Subak, kemudian menganalisis isi bacaan dan mencari hubungan sebab akibat yang kemudian terjadi pada kehidupan masyarakat di Bali dengan adanya Subak. (<i>Mengamati</i>)▪ Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang mereka ingin ketahui lebih lanjut tentang subak. (<i>Menanya</i>)▪ Siswa menuliskan dalam bagan sebab akibat yang tersedia. (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa menuliskan kesimpulan mereka tentang Subak. (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Guru menunjukkan jenis-jenis alat pengolahan persawahan serta kegunaannya, seperti: Traktor, mesin pengering padi modern, sprayer, kerbau pembajak sawah, ani-ani/ketam, sabit, gerejag/gebotan, cangkul. (<i>Mengamati</i>)	menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa bersama seorang teman, mencari satu teknologi baik tradisional atau modern yang digunakan di daerah tempat tinggal siswa. <i>(Mencoba)</i>▪ Teknologi tersebut haruslah teknologi yang digunakan dengan tujuan untuk mengelola sumber daya alam yang ada di daerah tempat tinggal siswa.▪ Siswa menjelaskan dengan singkat teknologi tersebut, melalui tulisan. <i>(Mencoba)</i>▪ Berdasarkan informasi yang telah didapatkan, siswa menjawab pertanyaan tentang kelebihan dan kekurangan teknologi tersebut, serta membuat kesimpulannya. <i>(Mencoba)</i> dan <i>(Menalar)</i>▪ Lalu guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa untuk melakukan sebuah permainan dengan menggunakan media kokami.▪ anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa▪ selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota▪ ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara berdiskusi. ▪ Setelah berdiskusi, perwakilan dari kelompok maju kedepan untuk menjawab secara lisan ke depan kelas. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ▪ kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambahan skor. ▪ pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan. ▪ kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi, yakni pengurangan skor yang dimiliki oleh kelompok tersebut. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / 	10

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	rangkuman hasil belajar selama sehari <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Beragam sumber daya alam yang ada di sekitar lingkungan kelas, sekolah, dan di rumah.
- Foto-foto desa Jatiluwih dengan sawah berundaknya
- Foto-foto jenis alat pengolah persawahan modern dan tradisional.
- Media kokami

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Jawaban latihan soal Matematika persen dan desimal diskor
2. Tulisan siswa IPA tentang Subak diperiksa kebenarannya.
3. Daftar Periksa SBdP

Kriteria	Sudah	50%	Belum
Gambar jelas			
Penempelan media rapi sesuai dengan objek gambar			
Penempelan penuh, sesuai dengan yang direncanakan			

4. Penilaian sikap (tekun dan teliti).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

Jember, 15 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-B



Risqa Nurul Aini, S.Pd.

NIGS. 991 170 015

LAMPIRAN D. RPP**Lampiran D.4 RPP Pertemuan 4 (Kelas Eksperimen)****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN Panti 01 Jember
Kelas/Semester	: IV/II
Tema	: 6 / Indahnya Negeriku
Sub Tema	: 2 / Keindahan Alam Negeriku
Pembelajaran Ke-	: 5
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR & INDIKATOR**IPS****Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

- Mengidentifikasi tempat-tempat wisata melalui kegiatan membaca peta.
- Menceritakan melalui tulisan tempat wisata alam di Indonesia serta manfaatnya bagi masyarakat.

IPA**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat
- 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat

Indikator :

- Mengidentifikasi dan membandingkan jenis-jenis SDA hayati-nonhayati melalui kegiatan membaca.
- Melaporkan melalui tulisan tentang beragam sumber daya alam yang terkandung di beberapa tempat wisata alam melalui kegiatan Library Research

Bahasa Indonesia**Kompetensi Dasar (KD)**

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menemukan informasi tentang tempat wisata Pegunungan Tengger melalui kegiatan membaca.
- Menceritakan laporan perjalanan secara lisan dan tulisan menggunakan peta perjalanan wisata.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan kegiatan membaca, siswa mampu mengidentifikasi dan membandingkan jenis-jenis SDA hayati-nonhayati dengan tepat.
- Dengan kegiatan Library Research, siswa mampu melaporkan melalui tulisan tentang beragam sumber daya alam yang terkandung di beberapa tempat wisata alam, berikut manfaatnya
- Dengan kegiatan membaca peta, siswa mampu mengidentifikasi paling sedikit 3 tempat wisata yang akan dikunjungi.
- Dengan kegiatan mencari informasi, siswa mampu menceritakan melalui tulisan beberapa tempat wisata alam di Indonesia serta manfaatnya bagi masyarakat.

- Dengan kegiatan membaca teks, siswa mampu menemukan paling sedikit 5 informasi tentang tempat wisata Pegunungan Tengger.
- Dengan kegiatan membaca peta perjalanan wisata, siswa mampu menceritakan laporan perjalanan secara lisan dan tulisan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Membuat laporan perjalanan.
- Membaca peta perjalanan.
- Presentasi.
- Menghitung skala pada peta.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dibelajarkan yaitu tentang ”<i>Indahnya Negeriku</i>”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa di bantu oleh guru menyebutkan beberapa tempat wisata yang ada di Jawa timur (<i>Mencoba</i>) ▪ Siswa membaca teks tentang Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. (<i>Mengamati</i>) ▪ Setelah membaca teks, guru mencoba kemampuan siswa terhadap materi yang telah dibaca dengan memberi pertanyaan tentang TN-BTS. (<i>Menalar</i>) ▪ Kemudian guru menyuruh siswa mengamati gambar peta jawa timur. (<i>mengamati</i>) ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jenis-jenis kenampakan alam pada peta yang sekiranya masih belum dimengerti. (<i>Menanya</i>) ▪ Guru Mengajak siswa menemukan paling sedikit 3 kabupaten/ kota yang mengelilingi TN-BTS. (<i>Mencoba</i>) 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa membaca peta satelit provinsi Jawa Timur, untuk mengetahui rute terdekat menuju lokasi TN-BTS. (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang rute perjalanan menuju lokasi TN-BTS (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya (<i>Mengkomunikasikan</i>)▪ Siswa membaca peta satelit provinsi Jawa Timur, untuk mengetahui beberapa tempat wisata di sekitar tempat tinggal siswa (<i>Mencoba</i>)▪ Siswa menyebutkan potensi sumber daya alam yang ada di sekitar tempat tinggal siswa (<i>Mencoba</i>)▪ Guru menjelaskan pengertian sumber daya alam kepada siswa.▪ Siswa mengidentifikasi sumber daya alam hayati dan non hayati (<i>menalar</i>)▪ Siswa membandingkan jenis-jenis sumber daya alam hayati dan non hayati (<i>menalar</i>)▪ Siswa membuat laporan tentang potensi sumber daya alam yang ada di tempat tinggal siswa (<i>menalar</i>)	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mempresentasikan hasil laporan yang telah di buat (<i>mengkomunikasikan</i>)▪ Lalu guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa untuk melakukan sebuah permainan dengan menggunakan media kokami.▪ anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa▪ selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota▪ ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan oleh seluruh anggota▪ anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut dengan cara berdiskusi.▪ Setelah berdiskusi, perwakilan dari kelompok maju kedepan untuk menjawab secara lisan kedepan kelas. (<i>Mengkomunikasikan</i>)	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok, kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dari kelompok lain mendapatkan tambahan skor. ▪ pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan mendapatkan bonus berupa bintang penghargaan. ▪ kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi, yakni pengurangan skor yang dimiliki oleh kelompok tersebut. ▪ Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) sebagai tindak lanjut/PR 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Foto-foto tambahan Gunung Bromo, Semeru, dan Tengger.
- Foto-foto tempat wisata yang terdapat di sekitar TN-BTS
- Foto-foto jenis alat pengolah persawahan modern dan tradisional.
- Buku Atlas
- Peta ukuran besar, untuk memberi contoh saat belajar tentang skala.
- Buku-buku pendukung tentang tempat-tempat wisata alam di Indonesia sebagai sumber informasi tambahan bagi siswa.

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Jawaban Bahasa Indonesia pemahaman bacaan diperiksa dan diskor
2. Daftar Periksa tugas kelompok tentang “Rencana Perjalanan Menuju TN-BTS”

Kriteria	Sudah	50%	Belum
Rute terdekat jarak yang akan ditempuh menuju lokasi, lengkap dan benar			
Jadwal Harian, sesuai dengan jarak tempuh			
c. Persiapan lain: <ul style="list-style-type: none"> - Jenis pakaian - Jenis makanan - Perlengkapan lain 			

3. Tugas menghitung skala diperiksa dan diskor

4. Penilaian sikap (tekun dan teliti).

No	Sikap	Belum Terlihat	Mulai Terlihat	Mulai Berkembang	Membudaya	Ket.
1	Teliti					
2	Bertanggung Jawab					
3	Disiplin					

Jember, 17 Januari 2015

Peneliti,



M. Khusnul Hidayatulloh

NIM. 110210204021

Mengetahui:

Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember



Hartono, S.Pd

NIP. 19650809 198703 1 009

Guru Kelas IV-B



Risqa Nurul Aini, S.Pd.

NIGS. 991 170 015

LAMPIRAN E. MATERI**MATERI****A. Jenis-jenis dan Ciri-ciri Burung Cendrawasih beserta Habitatnya**

Cenderawasih kuning kecil berukuran sedang dengan panjang sekitar 32 cm, berwarna merah-cokelat dengan mahkota kuning dan punggung atas kuning kecokelatan. Burung jantan memiliki tenggorokan berwarna zamrud-hijau tua, sepasang ekor panjang dan dihiasi dengan bulu hiasan sayap yang berwarna kuning di daerah pangkal berwarna putih di daerah luarnya. Burung betina berukuran lebih kecil dari burung jantan, memiliki kepala berwarna cokelat tua, dada berwarna putih

dan tanpa dihiasi bulu-bulu hiasan. Daerah penyebarannya meliputi seluruh hutan bagian utara Papua

Cenderawasih biru adalah sejenis burung cenderawasih berukuran sedang, dengan panjang sekitar 30 cm. Daerah sebaran Cenderawasih biru terdapat di hutan-hutan pegunungan Papua bagian timur dan tenggara, umumnya dari ketinggian 1.400 meter sampai ketinggian 1.800 meter di atas permukaan laut. Cenderawasih merah adalah sejenis burung pengicau berukuran sedang, dengan panjang sekitar 33 cm. Cenderawasih merah hanya ditemukan di hutan dataran rendah pada pulau Waigeo dan Batanta, di kabupaten Raja Ampat, provinsi Papua Barat.

Ini adalah salah satu burung cenderawasih yang paling spektakuler. Namanya *Astrapia Ribbon-tailed* dan memiliki bulu ekor terpanjang dalam kaitannya dengan ukuran tubuh. Panjangnya mencapai lebih dari tiga kali panjang tubuhnya. Panjang burung dewasa mencapai 32 cm dengan ekor burung jantan yang bisa mencapai 1 meter. Burung jantan memiliki warna hitam dan hijau zaitun, sedangkan burung betina berwarna coklat. Burung jantan memiliki ekor panjang berbentuk pita berwarna putih. Daerah penyebarannya ada di bagian tengah Pulau Papua.

B. Manfaat Hutan Bagi Kehidupan Manusia

Indonesia Jantung Hutan Dunia



Bapak Suharno adalah seorang polisi hutan yang bekerja di Taman Nasional Betung Kerihun (TNBK), Kabupaten Kapuas Hulu, Provinsi Kalimantan Barat. Pak Suharno saat ini merasa sedih, karena pepohonan di hutan Indonesia terus berkurang dan banyak ditebangi untuk dimanfaatkan kayunya. Dahulu Indonesia merupakan salah satu negara di dunia dengan luas hutan 113 juta hektar.

Area 800.000 hektar atau sekitar 5,5% dari luas total daratan Provinsi Kalimantan Barat. Terdapat 1.216 jenis flora, 48 jenis mamalia, 7 jenis primata, 301 jenis burung, 112 jenis ikan, serta 170 jenis serangga yang telah teridentifikasi. Beberapa merupakan jenis-jenis yang langka dan dilindungi, seperti pisang hutan, anggrek hitam, orangutan, dan kupu-kupu raja brook.

Berikut ini adalah beberapa fungsi hutan bagi kehidupan:

- Sebagai tempat berlindung tumbuh-tumbuhan serta hewan/binatang langka.
- Bisa dijadikan sebagai lahan pertanian dan pemukiman penduduk.
- Sebagai penjaga keteraturan air dalam tanah, menjaga tanah agar tidak terjadi erosi, mengatur iklim, sebagai penanggung pencemaran udara seperti O₂ dan CO₂.
- Untuk dikelola sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai ekonomi.

Penebangan di hutan harus menggunakan sistem tebang pilih. Dengan memilih pohon yang cukup umur dan ukuran saja. Bapak Suharno sekarang harus lebih waspada, karena banyak penebang liar yang menebangi berbagai jenis pohon dan meninggalkannya tanpa menanam kembali dengan pohon yang baru.

C. Sistem Irigasi Tradisional



Subak adalah sistem pengelolaan pendistribusian aliran irigasi pertanian khas masyarakat Bali. Sistem ini sudah dikenal sejak ratusan tahun yang lalu dan terbukti mampu meningkatkan produktivitas pertanian masyarakat Bali. Melalui sistem Subak, para petani mendapatkan jatah air sesuai ketentuan yang diputuskan dalam musyawarah warga.

Subak adalah salah satu bentuk demokrasi tertua di dunia. Dalam sistem pengairan Subak, pembagian air untuk persawahan, pura atau tempat ibadah, dan bagi masyarakat menggunakan filosofi demokratis, yang tidak mengambil dari luar, tetapi menggali dari dalam negeri sendiri.

Subak dari Bali Ditetapkan sebagai Warisan Dunia

Subak mencerminkan keharmonisan alam dengan manusia, manusia dengan manusia, dan manusia dengan penciptanya. Lanskap budaya Subak di Bali ditetapkan sebagai situs Warisan Dunia pada sidang Komite Warisan Dunia ke-36 Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) di Saint Petersburg, Rusia, pada tanggal 29 Juni 2012. Penetapan itu merefleksikan pengakuan dunia terhadap nilai luar biasa dan universal Subak

sehingga dunia ikut melindunginya. Itu sekaligus pengakuan Subak sebagai satu kekayaan budaya asli bangsa Indonesia.

D. Sumber Daya Alam Hayati dan Non Hayati

Taman Nasional Bromo Tengger Semeru

Taman Nasional Bromo Tengger Semeru (TN-BTS) merupakan kawasan gunung berapi terbesar di provinsi Jawa Timur dengan Luas area 5.250 hektar, dan ketinggian 2.100 meter di atas permukaan laut. TN-BTS termasuk dalam 4 (empat) wilayah kabupaten, yakni Kabupaten Malang, Pasuruan, Probolinggo, dan Lumajang - Provinsi Jawa Timur. Daerah Tengger yang berpasir telah dilindungi sejak tahun 1919, dan diyakini sebagai satu-satunya kawasan konservasi di Indonesia, dan mungkin di dunia, dengan lautan pasir di ketinggian 2000 meter di atas permukaan laut.

Pegunungan Tengger selain Gunung Batok (2470 m), Gunung Kursi (2581 m), Gunung Watonga (2661 m), dan Gunung Widodaren (2650 m). Di keliling kaldera Tengger terdapat beberapa gunung lain, dan menjulang Gunung Semeru (3676 m) yang merupakan gunung tertinggi di Pulau Jawa. Di kawasan ini terdapat empat danau (ranu), 50 sungai/mata air, serta padang rumput yang ditumbuhi cemara dan bunga edelweis. Di wilayah ini berbagai jenis tumbuhan, antara lain; jamuju, cemara gunung, eidelweis, berbagai jenis anggrek dan jenis rumput langka. Di area ini juga terdapat sekitar 137 jenis burung, 22 jenis mamalia dan 4 jenis reptilia. Beberapa satwa langka dan dilindungi di taman nasional ini antara lain; luwak, rusa, kera ekor panjang, kijang, ayam hutan merah, macan tutul, ajag, dan berbagai jenis burung seperti alap-alap burung, rangkong, elang ular bido, srigunting hitam, elang bondol , dan belibis.



Wilayah suku Tengger merupakan tempat yang sangat subur karena bercampur dengan material Vulkanik Gunung Bromo sehingga sangat cocok untuk bercocok tanam. Sebagian besar masyarakatnya menjadi petani. Mereka menanam kol, kentang, bawang, wortel, stroberi, dan jagung. Selain itu, masyarakat Tengger juga berprofesi sebagai pedagang kaki lima yang menjajakan makanan di sekitar, membuka persewaan mobil jip untuk berkeliling pegunungan, atau menyewakan rumah untuk tempat penginapan.

Bagi suku Tengger menjaga tradisi dengan menghargai alam adalah rasa syukur masyarakat Tengger atas semua yang mereka terima. Wilayah di Tengger masih hijau dan banyak pepohonan karena masyarakat Tengger berprinsip jika menebang satu pohon maka mereka akan menanam dua kali lipat dari yang ditebang. Ini salah satu bentuk tanggung jawab suku Tengger. Dengan nilai-nilai tradisi yang dipegang dan terus diwariskan, masyarakat Suku Tengger bisa selalu hidup harmonis di lereng gunung Bromo.

LAMPIRAN G. LKK**Lampiran G.1 LKK pertemuan 1 (kelas kontrol)****Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 4****Lembar Kerja Kelompok****SDN PANTI 01 JEMBER**

Nama Kelompok :

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keanekaragaman hewan dan tumbuhan!
2. Jawablah soal berikut ini dengan teman kelompokmu!
3. Jika sudah selesai, periksa kembali jawaban kalian!

Jawablah pertanyaan berikut!

Setelah mengetahui berbagai informasi tentang jenis-jenis burung cendrawasih, Jelaskan jenis-jenis burung tersebut beserta ciri-cirinya sesuai informasi yang kalian dapatkan dari bacaan yang sudah dijelaskan oleh gurumu pada tabel berikut!

No.	Jenis Burung	Ciri-ciri Fisik	Daerah Penyebaran
1			
2			

3			
4			

Ayo cari tahu!

1. Apa persamaan dan perbedaan antara cenderawasih kuning kecil dan *astrapia ribbon-tailed*?

.....
.....

2. Apa persamaan dan perbedaan antara cendrawasih biru dan cenderawasih merah?

.....
.....

3. Sebutkan burung cenderawasih yang berasal dari Papua!

.....
.....

4. Tuliskan sedikitnya 5 keindahan yang kamu temukan pada berbagai jenis cenderawasih!

.....
.....

5. Sebutkan ciri-ciri cenderawasih *Astrapia Ribbon-tailed*!

.....
.....

LAMPIRAN G. LKK

**Lampiran G.2 LKK pertemuan 2 (kelas kontrol)
Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3**

Lembar Kerja Kelompok

SDN PANTI 01 JEMBER

Nama Kelompok :

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

KEINDAHAN ALAM NEGERIKU

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keindahan alam negeriku!
2. Jawablah soal berikut ini dengan teman kelompokmu!
3. Jika sudah selesai, periksa kembali jawaban kalian!

Jawablah pertanyaan berikut!

Setelah mengetahui berbagai informasi tentang hutan, mari kita melakukan percobaan berikut, lalu buat kesimpulan dari 2 jenis percobaan yang telah kamu lakukan!

Alat dan bahan: Gundukan tanah, rumput, air mengalir dari selang/pancuran.		
Prediksi	Percobaan	Kesimpulan
Perkiraan yang akan terjadi pada tanah:	 <p>Siapkan gundukan tanah, siram gundukan tanah tersebut menggunakan siraman air</p>	Hasil Percobaan:
Perkiraan yang akan terjadi pada tanah:	 <p>Siapkan gundukan tanah yang ditutupi dengan rumput/ tanaman kecil, siram dengan perlakuan yang sama seperti pada percobaan 1.</p>	Hasil Percobaan:

Ayo cari tahu!

1. Isilah dalam tabel berikut ini yang berkaitan tentang hutan!

HUTAN

Yang aku ketahui:	Yang ingin aku ketahui:	Yang ingin akan aku lakukan:
-------------------	-------------------------	------------------------------

2. Apa yang dimaksud dengan tebang pilih?

.....

3. Apa yang dimaksud dengan tebang tanam?

.....

4. Sebutkan 3 contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui!

.....

5. Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam?

.....
.....



LAMPIRAN G. LKK

**Lampiran G.3 LKK pertemuan 3 (kelas kontrol)
Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 4**

Lembar Kerja Kelompok

SDN PANTI 01 JEMBER

Nama Kelompok :

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

KEINDAHAN ALAM NEGERIKU

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keindahan alam negeriku!
2. Jawablah soal berikut ini dengan teman kelompokmu!
3. Jika sudah selesai, periksa kembali jawaban kalian!

Jawablah pertanyaan berikut!

Setelah mengetahui berbagai informasi mengenai teknologi tradisional dan modern, sebutkan masing-masing 5 jenis alat pengolah lahan persawahan serta kegunaan pada tabel berikut!

No.	Nama alat	Kegunaan
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Ayo cari tahu!

1. Apa yang dimaksud dengan subak?

.....

2. Apa manfaat subak bagi kehidupan?

.....

3. Darimana budaya subak berasal ?

.....

4. Pada sidang apa budaya subak ditetapkan sebagai situs warisan dunia?

.....

5. Sebutkan jenis-jenis alat pengolah lahan pertanian serta kegunaannya!

.....

LAMPIRAN G LKK

**Lampiran G.4 LKK pertemuan 4 (kelas kontrol)
Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 5**



Lembar Kerja Kelompok

SDN PANTI 01 JEMBER

Nama Kelompok :

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

KEINDAHAN ALAM NEGERIKU

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keindahan alam negeriku!
2. Jawablah soal berikut ini dengan teman kelompokmu!
3. Jika sudah selesai, periksa kembali jawaban kalian!

Jawablah pertanyaan berikut!

Setelah mengetahui berbagai informasi dari bacaan “ Taman Nasional Bromo Tengger Semeru”. Tulislah 5 informasi penting yang kamu temukan di bacaan tersebut pada kolom berikut dengan berbentuk paragraf!



Ayo cari tahu!

1. Terdapat gunung apa saja yang ada di sekitar Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, _____
_____ sebutkan!
2. Jelaskan yang maksud dengan sumber daya alam nonhayati?

3. Sebutkan jenis-jenis SDA hayati dan nonhayati yang terdapat di Taman Nasional Bromo, _____ Tengger, _____ dan _____ Semeru!

4. Sebutkan jenis hewan yang terdapat di Taman Nasional Bromo Tengger Semeru!

5. Bagaimana cara menjaga Taman Nasional Bromo Tengger Semeru agar tetap lestari!

LAMPIRAN F. LKK**Lampiran F.1 LKK pertemuan 1 (kelas eksperimen)
Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 4****KEANEKARAGAMAN HEWAN DAN TUMBUHAN**

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keanekaragaman hewan dan tumbuhan!
2. Jawablah kuis dalam media kokami tersebut!

Kokami 1 :

Berasal darimana burung cendrawasih?

Komami 2 :

Astrapia Ribbon-tailed adalah nama latin cendrawasih

- | | |
|------------------------|--|
| a. cenderawasih kuning | c. cenderawasih warna hitam dan zaitun |
| b. cenderawasih biru | d. cenderawasih merah |

Kokami 3 :

Sebutkan ciri-ciri cenderawasih kuning kecil!

Kokami 4 :

Sejenis burung cendrawasih berukuran sedang, dengan panjang sekitar 30 cm. Terdapat di hutan-hutan pegunungan Papua bagian timur dan tenggara, umumnya dari ketinggian 1.400 meter sampai ketinggian 1.800 meter di atas permukaan laut. Ciri-ciri jenis burung cenderawasih apakah itu?

Kokami 5 :

Apa persamaan dan perbedaan antara cendrawasih biru dan cenderawasih merah?

LAMPIRAN F. LKK**Lampiran F.2 LKK pertemuan 2 (kelas eksperimen)
Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3****KEINDAHAN ALAM NEGERIKU**

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keindahan alam negeriku!
2. Jawablah kuis dalam media kokami tersebut!

Kokami 1 :

Hutan termasuk sumber daya alam

- a. buatan b. alami c. manusia d. pemerintah

Komami 2 :

Sebutkan sumber daya alam alamiah!

Kokami 3 :



Gambar disamping merupakan perilaku yang dapat hutan.

Kokami 4 :

Apa manfaat hutan bagi manusia?

Kokami 5 :



Bagaimana cara menjaga hutan?

LAMPIRAN F. LKK**Lampiran F.3 LKK pertemuan 3 (kelas eksperimen)
Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 4****KEINDAHAN ALAM NEGERIKU**

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keindahan alam negeriku!
2. Jawablah kuis dalam media kokami tersebut!

Kokami 1 :

Berikut ini adalah gambar

- | | |
|-------------------------|---------------|
| a. sistem irigasi subak | c. rerumputan |
| b. air terjun | d. hutan |

Kokami 2 :

Lanskap budaya Subak di Bali ditetapkan sebagai situs Warisan Dunia pada sidang

Kokami 3 :

Apa yang dimaksud dengan subak?

Kokami 4 :

Apa dengan sebuah teknologi akan memberikan pengaruh kepada kehidupan masyarakatnya, jelaskan?

Kokami 5 :

Apa manfaat sistem pengairan subak?

LAMPIRAN F LKK**Lampiran F.4 LKK pertemuan 4 (kelas eksperimen)
Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 5****KEINDAHAN ALAM NEGERIKU**

Nama Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

Petunjuk soal!

1. Bacalah teks tentang keindahan alam negeriku!
2. Jawablah kuis dalam media kokami tersebut!

Kokami 1 :

Apa saja jenis-jenis SDA hayati?

Kokami 2 :

Tulis dan jelaskan kegiatan manusia yang mengakibatkan perubahan lingkungan alam!

Kokami 3 :

Apa yang dimaksud dengan Sumber Daya Alam (SDA)?

Kokami 4 :

Bagaimana cara menjaga Taman Nasional Bromo Tengger Semeru agar tetap lestari!

Kokami 5 :



Gambar disamping merupakan sumber daya alam

- a. alami
- b. buatan
- c. pemerintah
- d. manusia

LAMPIRAN H. LKS

LEMBAR KERJA SISWA

Nama :

Kelas :

No Absen :

I. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang tepat!

1. Cenderawasih berasal dari daerah
 - a. Kalimantan
 - b. Papua
 - c. Sumatra
 - d. Sulawesi
2. Cenderawasih yang terbang di ketinggian 1.400 – 1.800 meter adalah
 - a. cenderawasih kuning kecil
 - c. cenderawasih merah
 - b. cenderawasih biru
 - d. cenderawasih *Astrapia Ribbon-tailed*
3. Dari semua tumbuhan yang ada, jenis tanaman apa yang harus ditanam agar cenderawasih betah tinggal di kawasan tersebut adalah
 - a. pepaya
 - b. apel
 - c. anggur
 - d. mangga
4. Cara agar cenderawasih tidak punah adalah
 - a. dilindungi
 - b. dimusnahkan
 - c. dibiarkan
 - d. diracuni
5. Hutan termasuk sumber daya alam
 - a. diperbarui
 - b. tidak dapat diperbarui
 - c. buatan
 - d. manusia
6. Cara menjaga hutan adalah
 - a. tebang pilih
 - c.
 - b. tebang seenaknya saja
 - d. mencuri pohon tanpa izin
7. Fungsi hutan bagi kehidupan adalah, *kecuali*
 - a. sebagai tempat berlindung tumbuh-tumbuhan serta hewan/binatang langka
 - b. bisa dijadikan sebagai lahan pertanian dan pemukiman penduduk

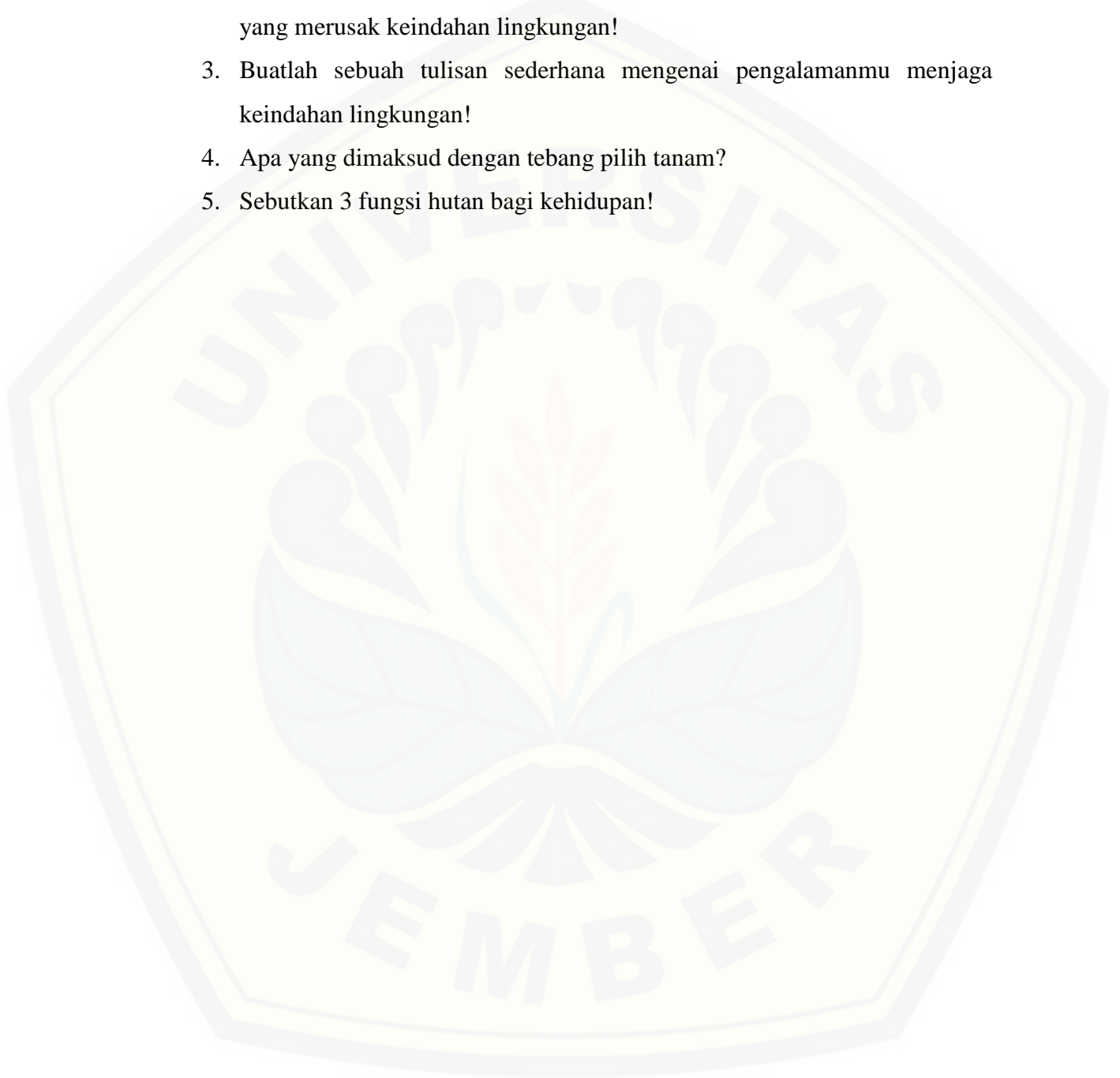
- c. untuk dikelola sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai ekonomi
 - d. untuk diambil kayu sebanyak-banyaknya
8. Penebangan di hutan harus menggunakan sistem
- a. tebang pilih
 - b. seenaknya saja
 - c. reboisasi
 - d. pemerintah
9. Tebang tanam adalah
- a. menebang pohon tetapi pohon yang di tebang diganti dengan bibit yang baru
 - b. menebang pohon dengan memilih pohon yang akan di tebang, biasanya pohon yang sudah tua atau yang sudah mati
 - c. menebang pohon sebanyak-banyaknya
 - d. mencuri hasil hutan
10. Perilaku menjaga hutan adalah
- a. membuang sampah sembarangan
 - b. menulis-nulis di pohon besar
 - c. tebang pilih dan tebang tanam
 - d. menebang kayu sebanyak-banyaknya

II. Isilah titik-titik di bawah ini!

1. Pentingnya memiliki perilaku peduli keindahan lingkungan, karena
2. Hindari perilaku merusak keindahan lingkungan, karena
3. Subak adalah
4. Subak terjadi pada kehidupan di
5. Cendrawasih berasal dari
6. Jerami padi kering bisa dimanfaatkan untuk
7. Sumber daya alam adalah
8. Contoh sumber daya alam diperbarui yaitu
9. Waduk adalah salah satu contoh sumber daya alam
10. Cara menjaga agar hutan tidak rusak adalah

III. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Sebutkan contoh sumber daya alam dapat diperbarui!
2. Sebutkan 2 contoh perilaku yang pernah kamu lihat dari seorang teman yang merusak keindahan lingkungan!
3. Buatlah sebuah tulisan sederhana mengenai pengalamanmu menjaga keindahan lingkungan!
4. Apa yang dimaksud dengan tebang pilih tanam?
5. Sebutkan 3 fungsi hutan bagi kehidupan!



LAMPIRAN I. KISI-KISI SOAL *Pretest-Postest*

KISI-KISI SOAL *Pretest-Postest*

Tema : Indahnya Negeriku
 Subtema : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku dan Keindahan Alam Negeriku
 Kelas/Semester : IV/II

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
IPA 3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat 4.6 Menyajikan	1. Mendeskripsikan hubungan antara kegiatan manusia dan kelangkaan hewan 2. Menyimpulkan hasil penelitian terhadap perilaku makhluk	1. Setelah melakukan permainan dengan menggunakan media kokami, siswa mampu menuliskan hasil pengamatan tentang	C1	10	1	Apakah pengertian dari sumber daya alam? (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Sumber daya alam adalah kumpulan beraneka ragam makhluk hidup maupun benda-benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia.
			C1		2	Apakah pengertian dari subak? (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Subak adalah salah satu teknologi tradisional dari sistem pengairan yang digunakan oleh masyarakat Bali.
			C2		3	Jelaskan pengertian tebang pilih dan tebang tanam! (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Tebang pilih : menebang pohon dengan memilih pohon yang akan di tebang, biasanya pohon yang

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat 4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta	3. Menjelaskan hubungan antara hutan dan lingkungan melalui kegiatan menganalisis teks bacaan.	teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat	C2		4	Jelaskan pengertian sumber daya alam dapat diperbarui! (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	sudah tua atau yang sudah mati. Tebang tanam : menebang pohon tetapi pohon yang ditebang diganti dengan bibit yang baru. SDA dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang selalu tersedia dan tidak akan habis meskipun setiap saat dimanfaatkan
	4. Menyajikan laporan tentang manfaat hutan bagi kelestarian keindahan lingkungan melalui kegiatan percobaan.	dengan memanfaatkan teknologi tersebut	C1		5	Sebutkan 3 contoh perilaku yang dapat merusak hutan! (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Membuang sampah sembarangan, menebang pohon seenaknya saja mencoret-coret pada batang pohon besar.
		2. Setelah melakukan permainan dengan menggunakan	C1		6	Sebutkan macam-macam jenis cendrawasih yang berasal dari Papua! (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Cendrawasih kuning kecil, cendrawasih biru, cendrawasih merah

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut	5. Mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan antara teknologi subak dengan kehidupan masyarakatnya.	media kokami, siswa mampu menuliskan hasil pengamatan tentang sumber daya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat.	C1		7	Sebutkan 3 fungsi hutan bagi kehidupan? (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Sebagai tempat berlindung tumbuhan serta hewan/binatang langka, bisa dijadikan sebagai lahan pertanian dan pemukiman penduduk sebagai penjaga keteraturan air dalam tanah, menjaga tanah agar tidak terjadi erosi, mengatur iklim, sebagai penanggulangan pencemaran udara seperti O ₂ dan CO ₂ , untuk dikelola sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai ekonomi.
	6. Mengidentifikasi dan menjelaskan satu teknologi tradisional / modern dalam kehidupan sehari-hari		C3		8	Buatlah sebuah poster sederhana dengan tema "Hutan"! (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	"Tebang satu, tanam seribu"
				C1		9	Sebutkan jenis-jenis SDA hayati dan nonhayati!

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
	melalui kegiatan survey/observasi					(Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Contoh SDA hayati : berbagai mikroorganisme, tumbuhan, dan hewan.
	7. Mengidentifikasi dan membandingkan jenis-jenis SDA hayati-nonhayati melalui kegiatan membaca		C3		10	Apa yang ingin aku lakukan tentang hutan? (Lampiran H.1 Soal Pre-test)	Menjaga kebersihan hutan, melestarikan hutan dengan baik dan tidak merusak hutan
	8. Melaporkan melalui tulisan tentang beragam sumber daya alam yang terkandung di		C1		1	Sebutkan 3 fungsi hutan bagi kehidupan? (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Sebagai tempat berlindung tumbuhan serta hewan/binatang langka, bisa dijadikan sebagai lahan pertanian dan pemukiman penduduk sebagai penjaga keteraturan air dalam tanah, menjaga tanah agar tidak terjadi erosi, mengatur iklim, sebagai penanggulang pencemaran udara seperti O ₂ dan CO ₂ , untuk dikelola sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai ekonomi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
	beberapa tempat wisata alam melalui kegiatan Library Research		C1		2	Sebutkan macam-macam jenis cendrawasih yang berasal dari Papua! (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Cendrawasih kuning kecil, cendrawasih biru, cendrawasih merah.
			C3		3	Buatlah sebuah poster sederhana dengan tema "Hutan"! (Lampiran H.2 Soal Post-test)	"Tebang satu, tanam seribu"
			C1		4	Sebutkan jenis-jenis SDA hayati dan nonhayati (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Contoh SDA nonhayati : udara, batu bara, logam, dan lain-lain. Contoh SDA hayati : berbagai mikroorganisme, tumbuhan, dan hewan.
			C3		5	Apa yang ingin aku lakukan tentang hutan? (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Menjaga kebersihan hutan, melestarikan hutan dengan baik dan tidak merusak hutan
			C1		6	Apakah pengertian dari sumber daya alam?	Sumber daya alam adalah kumpulan beraneka ragam

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
			C1		7	(Lampiran H.2 Soal Post-test) Apakah pengertian dari subak? (Lampiran H.2 Soal Post-test)	mahluk hidup maupun benda-benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia. Subak adalah salah satu teknologi tradisional dari sistem pengairan yang digunakan oleh masyarakat Bali.
			C2		8	Jelaskan pengertian tebang pilih dan tebang tanam! (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Tebang pilih : menebang pohon dengan memilih pohon yang akan di tebang, biasanya pohon yang sudah tua atau yang sudah mati. Tebang tanam : menebang pohon tetapi pohon yang di tebang diganti dengan bibit yang baru.

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Klasifikasi	Skor	No. Soal	Uraian Soal	Kunci Jawaban
			C2		9	Jelaskan pengertian sumber daya alam dapat diperbarui! (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Sumber daya alam yang dapat diperbaharui seperti berbagai jenis tumbuhan dan hewan merupakan sumber daya alam yang dapat dibentuk lagi jika rusak atau habis.
			C2		10	Sebutkan 3 contoh perilaku yang dapat merusak hutan! (Lampiran H.2 Soal Post-test)	Membuang sampah sembarangan, menebang pohon seenaknya saja mencoret-coret pada batang pohon besar.

LAMPIRAN J. RUBRIK PENILAIAN SOAL *Pretest-Postest*

RUBRIK PENILAIAN SOAL *Pretest-Postest*

Tema : Indahnya Negeriku
 Subtema : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku dan Keindahan Alam Negeriku
 Kelas/Semester : IV/II

Uraian Soal	Kunci Jawaban	Kriteria	Skor
1. Apakah pengertian dari sumber daya alam?	Sumber daya alam adalah kumpulan beraneka ragam makhluk hidup maupun benda-benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia.	- Menjawab dengan 5 kata kunci yang tepat	10
		- Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat	7
		- Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat	
		- Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat	
		- Tidak ada kata kunci	5
			4
			1
2. Apakah pengertian dari subak?	Subak adalah sistem pengelolaan pendistribusian aliran irigasi pertanian khas masyarakat Bali. Subak adalah salah satu bentuk demokrasi tertua di dunia. Dalam sistem pengairan Subak, pembagian air untuk persawahan, pura atau	- Menjawab dengan 4 kata kunci yang tepat	10
		- Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat	7
		- Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat	
		- Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat	
		- Tidak ada kata kunci	5
			4
			1

Uraian Soal	Kunci Jawaban	Kriteria	Skor
	tempat ibadat, dan bagi masyarakat menggunakan filosofi demokratis, yang tidak mengambil dari luar, tetapi menggali dari dalam negeri sendiri.		
3. Jelaskan pengertian tebang pilih dan tebang tanam!	<p>Tebang pilih : menebang pohon dengan memilih pohon yang akan di tebang, biasanya pohon yang sudah tua atau yang sudah mati.</p> <p>Tebang tanam : menebang pohon tetapi pohon yang di tebang diganti dengan bibit yang baru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab dengan 5 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat - Tidak ada kata kunci 	<p>10</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>1</p>
4. Jelaskan pengertian sumber daya alam dapat diperbarui!	SDA dapat diperbarui merupakan sumber daya alam yang selalu tersedia dan tidak akan habis meskipun setiap saat dimanfaatkan	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab dengan 4 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat Tidak ada kata kunci 	<p>10</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>1</p>

Uraian Soal	Kunci Jawaban	Kriteria	Skor
5. Sebutkan 3 contoh perilaku yang dapat merusak hutan!	a. Membuang sampah sembarang tempat	- Menjawab 3 kata kunci dengan tepat	7
	b. Mencoret-coret di pohon	- Menjawab 2 kata kunci dengan tepat	5
	c. Menebang pohon tanpa memperhatikan tebang pilih tanam	- Menjawab 1 kata kata kunci dengan tepat	
		- Tidak ada kata kunci	4
			1
6. Sebutkan macam-macam jenis cenderawa-sih yang berasal dari Papua!	Cendrawasih kuning kecil, cendrawasih biru, cendrawasih merah	- Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat	10
		- Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat	7
		- Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat	
		- Tidak ada kata kunci	5
			1
7. Sebutkan 3 fungsi hutan bagi kehidupan?	- Sebagai tempat berlindung tumbuhan serta hewan/binatang langka. - Bisa dijadikan sebagai lahan pertanian dan pemukiman penduduk. - Sebagai penjaga keteraturan air dalam tanah, menjaga tanah agar tidak terjadi	- Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat	10
		- Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat	7
		- Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat	
		- Tidak ada kata kunci	3
			1

Uraian Soal	Kunci Jawaban	Kriteria	Skor
	<p>erosi, mengatur iklim, sebagai penanggulang pencemaran udara seperti O₂ dan CO₂.</p> <p>- Untuk dikelola sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai ekonomi.</p>		
<p>8. Buatlah sebuah poster sederhana dengan tema “Hutan”!</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab dengan 3 kata kunci dan gambar yang tepat - Menjawab dengan 3 kata yang tepat namun tidak disertai gambar - Tidak ada kata kunci dan gambar 	<p>10</p> <p>5</p> <p>1</p>
<p>9. Sebutkan jenis-jenis SDA hayati dan nonhayati!</p>	<p>Contoh SDA nonhayati : udara, batu bara, logam, dan lain-lain.</p> <p>Contoh SDA hayati : tumbuhan, dan hewan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjawab dengan 5 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat - Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat - Tidak ada kata kunci 	<p>10</p> <p>7</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>1</p>

Uraian Soal	Kunci Jawaban	Kriteria	Skor
10. Apa yang ingin aku lakukan tentang hutan?	Yang ingin aku lakukan tentang hutan adalah	- Menjawab dengan 3 kata kunci yang tepat	10
	aku ingin menjaganya dengan baik sehingga	- Menjawab dengan 2 kata kunci yang tepat	7
	kita baik terhadap alam, maka alam juga baik	- Menjawab dengan 1 kata kunci yang tepat	3
	terhadap kita. Artinya, jika kita menjaga hutan dengan baik, terjadi tebang pilih tanam maka tidak terjadi banjir, tanah longsor, dsb.	- Tidak ada kata kunci	1

LAMPIRAN K. SOAL *Pre-test Post-test***Lampiran K.1 Soal Pre-test**

Nama :

Kelas :

Nomer :

Jawablah pertanyaan di bawah ini!

1. Apakah pengertian dari sumber daya alam?

Jawab:.....

.....

2. Apakah pengertian dari subak?

Jawab:.....

.....

3. Jelaskan pengertian tebang pilih dan tebang tanam!

Jawab:.....

.....

4. Jelaskan pengertian sumber daya alam dapat diperbarui!

Jawab:.....

.....

5. Sebutkan 3 contoh perilaku yang dapat merusak hutan!

Jawab:.....

.....

6. Sebutkan macam- macam jenis cenderawasih yang berasal dari Papua!

Jawab:.....
.....

7. Sebutkan 3 fungsi hutan bagi kehidupan?

Jawab:.....
.....

8. Buatlah sebuah poster sederhana dengan tema “Hutan”!

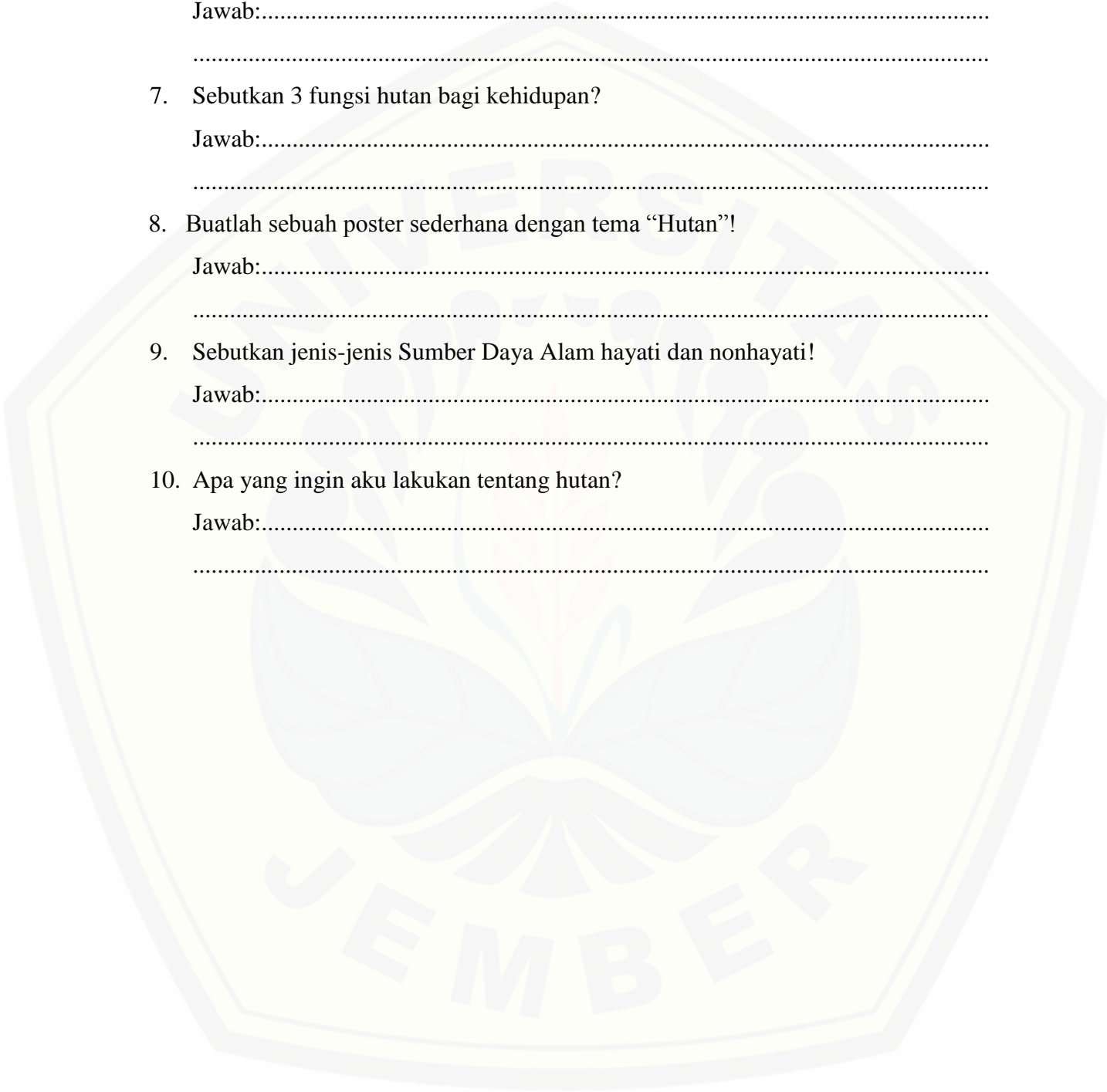
Jawab:.....
.....

9. Sebutkan jenis-jenis Sumber Daya Alam hayati dan nonhayati!

Jawab:.....
.....

10. Apa yang ingin aku lakukan tentang hutan?

Jawab:.....
.....



LAMPIRAN K SOAL *Pre-test Post-test***Lampiran K.2 Soal Post-test**

Nama :

Kelas :

Nomer :

1. Sebutkan 3 fungsi hutan bagi kehidupan?

Jawab:.....
.....

2. Sebutkan macam-macam jenis cenderawasih yang berasal dari Papua!

Jawab:.....
.....

3. Buatlah sebuah poster sederhana dengan tema “Hutan”!

Jawab:.....
.....

4. Sebutkan jenis-jenis Sumber Daya Alam hayati dan nonhayati!

Jawab:.....
.....

5. Apa yang ingin aku lakukan tentang hutan?

Jawab:.....
.....

6. Apakah pengertian dari sumber daya alam?

Jawab:.....
.....

7. Apakah pengertian dari subak?

Jawab:.....
.....

8. Jelaskan pengertian tebang pilih dan tebang tanam!

Jawab:.....
.....

9. Jelaskan pengertian sumber daya alam dapat diperbarui!

Jawab:.....
.....

10. Sebutkan 3 contoh perilaku yang dapat merusak hutan!

Jawab:.....
.....



LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.1 Kelas Kontrol (Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 4)**

1. Apa persamaan dan perbedaan antara cenderawasih kuning kecil dan *astrapia ribbon-tailed*?

Jawab: Persamaannya adalah berukuran sedang 32 cm, sedangkan perbedaannya adalah cenderawasih kuning kecil daerah penyebaran di utara papua, *astrapia ribbon-tailed* berasal dari tengah papua.

2. Apa persamaan dan perbedaan antara cendrawasih biru dan cenderawasih merah?

Jawab: Persamaannya adalah ukurannya sedang, perbedaannya adalah cenderawasih biru terdapat di hutan-hutan pegunungan Papua bagian timur dan tenggara sedangkan Cenderawasih merah hanya ditemukan di hutan dataran rendah pada pulau Waigeo dan Batanta, di kabupaten Raja Ampat, provinsi Papua Barat.

3. Sebutkan burung cenderawasih yang berasal dari Papua!

Jawab: *Cenderawasih kuning kecil*, Cenderawasih Biru, Cenderawasih Merah, *Astrapia Ribbon-tailed*

4. Tuliskan sedikitnya 5 keindahan yang kamu temukan pada berbagai jenis cenderawasih!

Jawab: Berbagai warna bulu cenderawasih, ciri-ciri dari setiap cenderawasih, kicauan burung cenderawasih sangat indah, ukuran cenderawasih berbagai ukuran.

5. Sebutkan ciri-ciri cenderawasih *Astrapia Ribbon-tailed*!

Jawab: Memiliki bulu ekor terpanjang dalam kaitannya dengan ukuran tubuh. Panjangnya mencapai lebih dari tiga kali panjang tubuhnya. Panjang burung dewasa mencapai 32 cm dengan ekor burung jantan yang bisa mencapai 1 meter. Burung jantan memiliki warna hitam dan hijau zaitun,

LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.2 Kelas Kontrol (Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3)**

1. Isilah dalam tabel berikut ini:

HUTAN

Yang aku ketahui:

masih saja ada
penebangan liar

Yang ingin aku ketahui:

Apa hutan dijaga oleh
polisi hutan?

Yang ingin akan aku lakukan:
menjaga kebersihan hutan,
melestarikan hutan dengan
baik dan tidak merusak hutan

2. Apa yang dimaksud dengan tebang pilih?

Jawab : tebang pilih adalah menebang pohon dengan memilih pohon yang akan di tebang, biasanya pohon yang sudah tua atau yang sudah mati.

3. Apa yang dimaksud dengan tebang tanam?

Jawab : menebang pohon tetapi pohon yang di tebang diganti dengan bibit yang baru.

4. Bagaimana cara menjaga keindahan hutan?

Jawab: membuang sampah pada tempatnya, menebang pohon dengan sistem tebang pilih tanam

5. Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam?

Jawab : Sumber daya alam adalah kumpulan beraneka ragam makhluk hidup maupun benda-benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia.

LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.3 Kelas Kontrol (Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 4)**

1. Apa yang dimaksud dengan subak?

Jawab: Subak adalah salah satu teknologi tradisional dari sistem pengairan yang digunakan oleh masyarakat Bali.

2. Apa manfaat subak bagi kehidupan?

Jawab: Mampu menyediakan kemungkinan kekurangan air (khususnya pada musim kemarau), meningkatkan pariwisata atau sebagai tempat rekreasi karena keindahannya dan sebagai sumber air untuk menyelamatkan ekosistem yang terdapat pada lahan pertanian.

3. Darimana budaya subak berasal?

Jawab: Budaya subak dikenal sejak ratusan tahun yang lalu dan terbukti mampu meningkatkan produktivitas pertanian, budaya ini berasal dari masyarakat Bali.

4. Pada sidang apa budaya subak ditetapkan sebagai situs warisan dunia?

Jawab: Lanskap budaya Subak di Bali ditetapkan sebagai situs Warisan Dunia pada sidang Komite Warisan Dunia ke-36 Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) di Saint Petersburg, Rusia, pada tanggal 29 Juni 2012.

5. Sebutkan jenis-jenis alat pengolah lahan pertanian serta kegunaannya!

Jawab: Traktor berguna membajak lahan pertanian, ani-ani dan sabit berguna memanen padi, mesin pengupas/pengiling padi berguna pengupas gabah menjadi beras atau mengiling beras.

LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.4 Kelas Kontrol (Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 5)**

1. Terdapat gunung apa yang ada di sekitar Taman Nasional Bromo Tengger Semeru, sebutkan!

Jawab: Gunung Batok, Gunung Kursi, Gunung Watonga, dan Gunung Widodaren. dan Gunung Semeru

2. Jelaskan yang maksud dengan sumber daya alam nonhayati?

Jawab: Sumber daya alam nonhayati adalah segala sesuatu yang bukan makhluk hidup

3. Sebutkan jenis-jenis SDA hayati dan nonhayati!

Jawab: Contoh SDA hayati : berbagai mikroorganisme, tumbuhan, dan hewan.

Contoh SDA nonhayati : udara, batu bara, logam, dan lain-lain.

4. Sebutkan jenis hewan yang terdapat di Taman Nasional Bromo Tengger Semeru!

Jawab: Luwak, rusa, kera ekor panjang, kijang, ayam hutan merah, macan tutul, ajag, dan berbagai jenis burung seperti alap-alap burung, rangkong, elang ular bido, srigunting hitam, elang bondol , dan belibis.

5. Bagaimana cara menjaga Taman Nasional Bromo Tengger Semeru agar tetap lestari!

Jawab: Menjaga kebersihan hutan, melestarikan hutan dengan baik dengan tidak merusak hutan.

LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.5 Kelas Eksperimen (Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 4)****Kokami 1 :**

Berasal darimana burung cendrawasih?

Jawab: Papua

Komami 2 :

Astrapia Ribbon-tailed adalah nama latin cendrawasih

- a. cenderawasih kuning **c. cenderawasih warna hitam dan zaitun**
b. cenderawasih biru d. cenderawasih merah

Kokami 3 :

Sebutkan ciri-ciri cenderawasih kuning kecil!

Jawab: berukuran sedang dengan panjang sekitar 32 cm, berwarna merah-cokelat dengan mahkota kuning dan punggung atas kuning kecokelatan. Burung jantan memiliki tenggorokan berwarna zamrud-hijau tua, sepasang ekor panjang dan dihiasi dengan bulu hiasan sayap yang berwarna kuning di daerah pangkal berwarna putih di daerah luarnya. Burung betina berukuran lebih kecil dari burung jantan, memiliki kepala berwarna cokelat tua, dada berwarna putih dan tanpa dihiasi bulu-bulu hiasan. Daerah penyebarannya meliputi seluruh hutan bagian utara Papua

Kokami 4 :

Sejenis burung cendrawasih berukuran sedang, dengan panjang sekitar 30 cm. Terdapat di hutan-hutan pegunungan Papua bagian timur dan tenggara, umumnya dari ketinggian 1.400 meter sampai ketinggian 1.800 meter di atas permukaan laut. Ciri-ciri jenis burung cenderawasih apakah itu?

Jawab: Cenderawasih biru,

Kokami 5 :

Apa persamaan dan perbedaan antara cendrawasih biru dan cenderawasih merah?

Jawab: persamaannya adalah sama-sama berukuran sedang, sedangkan perbedaannya adalah pada warna bulu.

LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.6 Kelas Eksperimen (Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 3)****Kokami 1 :**

Hutan termasuk sumber daya alam

- a. buatan **b. alami** c. manusia d. pemerintah

Komami 2 :

Sebutkan contoh sumber daya alam alamiah!

Jawab: danau, pegunungan, laut

Kokami 3 :

Gambar disamping merupakan perilaku yang dapat **merusak** hutan.

Kokami 4 :

Apa manfaat hutan bagi manusia?

Jawab: Sebagai tempat berlindung tumbuh-tumbuhan serta hewan/binatang langka, bisa dijadikan sebagai lahan pertanian dan pemukiman penduduk sebagai penjaga keteraturan air dalam tanah, menjaga tanah agar tidak terjadi erosi, mengatur iklim, sebagai penanggulang pencemaran udara seperti O₂ dan CO₂, untuk dikelola sehingga menghasilkan sesuatu yang bernilai ekonomi.

Kokami 5 :



Bagaimana cara menjaga hutan?

Jawab: tebang pilih pohon, membuang sampah pada tempatnya, tidak menulis-nulis di batang pohon.

LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.7 Kelas Eksperimen (Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 4)****Kokami 1 :**

Berikut ni adalah gambar

- a. **sistem irigasi subak**
- b. air terjun
- c. rerumputan
- d. hutan

Kokami 2 :

Lanskap budaya Subak di Bali ditetapkan sebagai situs Warisan Dunia pada sidang

Jawab: Komite Warisan Dunia ke-36 Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) di Saint Petersburg, Rusia, pada tanggal 29 Juni 2012.

Kokami 3 :

Apa yang dimaksud dengan subak?

Jawab: Subak adalah sistem pengelolaan pendistribusian aliran irigasi pertanian khas masyarakat Bali.

Kokami 4 :

Apa dengan sebuah teknologi akan memberikan pengaruh kepada kehidupan masyarakatnya, jelaskan? Jawab : Iya, karena dengan adanya teknologi akan mempermudah manusia untuk melakukan suatu kegiatan

Kokami 5 :

Apa manfaat sistem pengairan subak?

Jawab: Mampu menyediakan kemungkinan kekurangan air (khususnya pada musim kemarau), meningkatkan pariwisata atau sebagai tempat rekreasi karena keindahannya dan sebagai sumber air untuk menyelamatkan ekosistem yang terdapat pada lahan pertanian.



LAMPIRAN L. KUNCI JAWABAN**LKK L.8 Kelas Eksperimen (Tema 6 Subtema 2 Pembelajaran 5)****Kokami 1 :**

Apa saja jenis-jenis SDA hayati?

Jawab: berbagai mikroorganisme, tumbuhan, dan hewan.

Kokami 2 :

Tulis dan jelaskan kegiatan manusia yang mengakibatkan perubahan lingkungan alam!

Jawab: membuang sampah sembarang, jika hal itu dilakukan maka akan terjadi banjir. Kita menjaga alam, maka alam akan menjaga kita.

Kokami 3 :

Apa yang dimaksud dengan Sumber Daya Alam (SDA)?

Jawab: Sumber daya alam dapat berupa kumpulan beraneka ragam makhluk hidup maupun benda-benda tak hidup yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan hidup manusia.

Kokami 4 :

Bagaimana cara menjaga Taman Nasional Bromo Tengger Semeru agar tetap lestari!

Jawab: Menjaga kebersihan hutan, melestarikan hutan dengan baik dengan tidak merusak hutan.

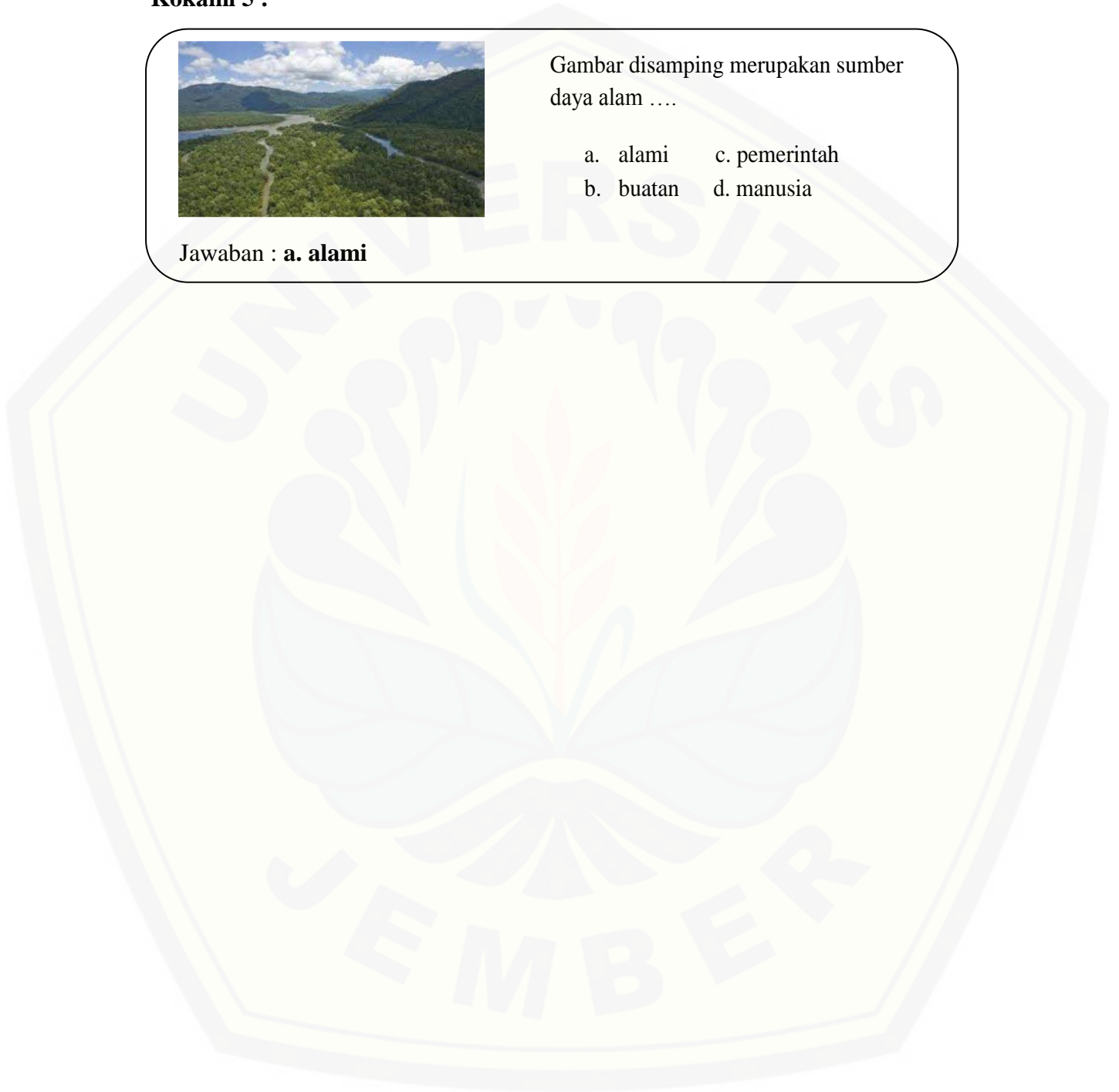
Kokami 5 :



Gambar disamping merupakan sumber daya alam

- a. alami
- b. buatan
- c. pemerintah
- d. manusia

Jawaban : **a. alami**



LAMPIRAN M. UJI HOMOGENITAS**UJI HOMOGENITAS**

Uji homogenitas terhadap populasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang didasarkan pada nilai ulangan harian tema sebelumnya. Adapun rinciannya sebagai berikut.

Tabel M.1 Hasil nilai ulangan harian kelas IVA dan IVB

NO	Kelas IV A		Kelas IV B	
	X_{K1}	X_{K1}^2	X_{K2}	X_{K2}^2
1	43	1849	23	529
2	40	1600	58	3364
3	60	3600	50	2500
4	35	1225	45	2025
5	38	1444	20	400
6	30	900	35	1225
7	40	1600	53	2809
8	21	441	44	1936
9	40	1600	50	2500
10	58	3364	20	400
11	36	1296	55	3025
12	50	2500	40	1600
13	40	1600	40	1600
14	21	441	23	529

NO	Kelas IV A		Kelas IV B	
	X_{K1}	X_{K1}^2	X_{K2}	X_{K2}^2
15	35	1225	23	529
16	60	3600	53	2809
17	48	2304	60	3600
18	50	2500	55	3025
19	60	3600	44	1936
20	21	441	42	1764
21	20	400	40	1600
22	36	1296	21	441
23	35	1225	55	3025
24	30	900	37	1369
25	33	1089	55	3025
Σ	980	42040	1041	47565
rata-rata	39,2		41,64	

Tabel M.2 Ringkasan uji homogenitas

	Kelas IVA	Kelas IVB	Jumlah
N_K	25	25	50
ΣX_K	980	1041	2021
ΣX_K^2	42040	47565	89605
M_K	39,2	41,64	-

$$\begin{aligned}
 1. JK_{T^2} &= \sum X_{T^2} - \frac{(\sum X_T)^2}{\sum N} \\
 &= 89605 - \frac{(2021)^2}{50} \\
 &= 89605 - \frac{4084441}{50} \\
 &= 89605 - 81688,82 \\
 &= 7916,81
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 2. JK_K &= \sum \frac{(\sum X_K)^2}{N_K} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} = \frac{(980)^2}{25} + \frac{(1041)^2}{25} - \frac{(2021)^2}{50} \\
 &= 38416 + 43347,24 - 81688,82 \\
 &= 74,42
 \end{aligned}$$

$$3. JK_d = JK_T - JK_K = 7916,81 - 74,43 = 7842,38$$

$$4. db_T = \sum N - 1 = 50 - 1 = 49$$

$$5. db_K = K - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$6. db_d = \sum N - K = 50 - 2 = 48$$

$$7. MK_K = JK_K : db_K = 74,42 : 1 = 74,42$$

$$8. MK_d = JK_d : db_d = 7842,38 : 48 = 163,4$$

$$\begin{aligned}
 9. t_0 &= \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{MK_d \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} = \frac{39,2 - 41,64}{\sqrt{163,38 \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}} = \frac{-2,44}{\sqrt{163,38(0,08)}} = \frac{-2,44}{3,615} \\
 &= -0,675
 \end{aligned}$$

Tabel M.3 Hasil uji homogenitas dengan program SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VAR00002	Equal variances assumed	,444	,508	-,675	48	,503	-2,4400	3,61519	-9,70883	4,82883
	Equal variances not assumed			-,675	47,72	,503	-2,4400	3,61519	-9,70990	4,82990

Dari hasil uji t di atas, dapat diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 0,675 Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $t_{tabel} = 2,011$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,675 < 2,011$) sehingga keadaan kedua kelas sebelum diadakan penelitian adalah homogen. Selanjutnya melakukan penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

LAMPIRAN N. DAFTAR NILAI *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

Lampiran N.1 Daftar Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Tabel P.1 Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-Test	Pot-Test	
1	Abbas Ali Imron	23	70	47
2	Adistia F	58	75	17
3	Afif al-Farisy	50	85	35
4	Ahmad Habibi	45	80	35
5	Ahmad Safiki	20	40	20
6	Ahmad Sofyan	35	75	40
7	Angelina Putri	53	95	42
8	Aprilia Sulistyowati	44	70	26
9	Ardiansyah E P	50	80	30
10	Arif Ayubi F	20	70	50
11	Calista Dwi A	55	80	25
12	Deva Dewi	40	75	35
13	Dinda Amelia	40	80	40
14	Hilmi Aziz H	23	70	47
15	Maharani Artha S	23	50	27
16	Marisa Nur'aini	53	95	42
17	M. Rafi K	60	95	35
18	M. Wasil	55	85	30
19	Najwa Abidah D	44	70	26
20	Najwa Diah A	42	60	18
21	Robbi Maulana	40	45	5
22	Rico Adi S	21	70	49
23	Rossa Aprelia	55	90	35
24	Ulfa Dwi L	37	55	18
25	Wahyu Habibi	55	70	15

Lampiran N.2 Daftar Nilai *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas KontrolTabel P.2 Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

No	Nama Siswa	Nilai		Beda
		Pre-Test	Pot-Test	
1	Ainun Nisa	43	75	32
2	Ahmad Davis Alfico	40	65	25
3	Alfan Firmansyah	60	75	15
4	Amelia Haimata R	35	55	20
5	Arif Efendi	38	45	7
6	Avril Amelia P	30	70	40
7	Desi Tri Wijayanti	40	65	25
8	Dimas Prasetyo	21	37	16
9	Elok Fatimatus Z	40	70	30
10	Febri Nur Kumala A	58	60	2
11	Intan Maulida	36	40	4
12	M. Iqbal Habibi	50	70	20
13	Moch. Alwi Hasan	40	67	27
14	Muhammad Faiz	21	50	29
15	Muhammad Yuris H	35	65	30
16	Novi Dwi Febrianti	60	70	10
17	Randy Noval Eka S	48	65	17
18	Ratu Diningrat Dewi	50	55	5
19	Refangga Cahya S	60	80	20
20	Rico Wahyudi	21	37	16
21	Riqyanzah Aji W	20	57	37
22	Rizki Ramadani	36	65	29
23	Riyan Febriyanto	35	60	25
24	Siti Fadyah Aspha	30	60	30
25	Yusuf Efendi	33	50	17

LAMPIRAN O. PERHITUNGAN UJI-T

PERHITUNGAN UJI-t

Tabel Q.1 Data hasil *pre-test post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	<i>pre-test</i> (x_1)	<i>post-test</i> (x_2)	Beda (x)	x^2	<i>pre-test</i> (y_1)	<i>post-test</i> (y_2)	Beda (y)	y^2
1	23	70	47	2209	43	75	32	1024
2	58	75	17	289	40	65	25	625
3	50	85	35	1225	60	75	15	225
4	45	80	35	1225	35	55	20	400
5	20	40	20	400	38	45	7	49
6	35	75	40	1600	30	70	40	1600
7	53	95	42	1764	40	65	25	625
8	44	70	26	676	21	37	16	256
9	50	80	30	900	40	70	30	900
10	20	70	50	2500	58	60	2	4
11	55	80	25	625	36	40	4	16
12	40	75	35	1225	50	70	20	400
13	40	80	40	1600	40	67	27	729
14	23	70	47	2209	21	50	29	841
15	23	50	27	729	35	65	30	900
16	53	95	42	1764	60	70	10	100
17	60	95	35	1225	48	65	17	289
18	55	85	30	900	50	55	5	25
19	44	70	26	676	60	80	20	400
20	42	60	18	324	21	37	16	256
21	40	45	5	25	20	57	37	1369
22	21	70	49	2401	36	65	29	841
23	55	90	35	1225	35	60	25	625
24	37	55	18	324	30	60	30	900
25	55	70	15	225	33	50	17	289
Jumlah	1041	1830	789	28265	980	1508	528	13688
Mean			31,56				21,12	

Tabel Q.2 ringkasan uji-t

Sumber Data	Kelas Eksperimen (IVB)	Kelas Kontrol (IVA)
$\sum N$	25	2
$\sum pre-test$	1041	980
$\sum post-test$	1830	528
$\sum_{k=0}^n \Delta_K$	789	528
$\sum_{k=0}^n \Delta_K^2$	28265	13688
$\sum_{k=0}^n M\Delta$	31,56 (M_x)	21,12 (M_y)

Keterangan

$\sum N$: jumlah siswa

$\sum_{k=0}^n \Delta_K$: jumlah beda nilai *pre-test* dan

$\sum_{k=0}^n \Delta_K^2$: jumlah kuadrat dari beda nilai *pre-test* dan *post-test*

$\sum_{k=0}^n M\Delta$: jumlah rata-rata dari beda nilai *pre-test* dan *post-test*

a. Rata-rata beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen

$$1. \text{rata - rata } (M_x) = \frac{\sum x}{N_x} = \frac{789}{25} = 31,56$$

$$2. \sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N} = 28265 - \frac{(789)^2}{25} = 28265 - \frac{622521}{25} \\ = 28265 - 24900,84 = 3364,16$$

b. Rata-rata beda nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol

$$1. \text{rata - rata } (M_y) = \frac{\sum y}{N_y} = \frac{528}{25} = 21,12$$

$$2. \sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N} = 13688 - \frac{(528)^2}{25} = 13688 - \frac{278784}{25} = 13688 - 11151,36 = 2536,64$$

$$t_{hitung} = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} = \frac{31,56 - 21,12}{\sqrt{\left(\frac{3364,16 + 2536,64}{25 + 25 - 2}\right) \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25}\right)}} = \frac{10,44}{\sqrt{\left(\frac{5900,8}{48}\right) (0,08)}} = \frac{10,44}{\sqrt{(122,93)(0,08)}} = \frac{10,44}{\sqrt{9,83}} = \frac{10,44}{3,136} = 3,329$$

Tabel O.3 Hasil perhitungan uji-t menggunakan SPSS

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
VA R00002	Equal variances assumed	,574	,452	3,329	48	,002	10,44000	3,13603	16,74541	4,13459
	Equal variances not assumed			3,329	47,074	,002	10,44000	3,13603	16,74861	4,13139

Hasil perhitungan menunjukkan harga $t_{hitung} = 3,329$ harga t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} dimana $db = N_x + N_y - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$ pada taraf signifikansi 5%, nilai $db = 48$ mempunyai $t_{tabel} = 2,011$. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,329 > 2,011$). Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Selanjutnya, besar perbedaan tingkat keefektifan dalam pencapaian hasil belajar antara kelompok eksperimen (pembelajaran dengan menggunakan media video) dengan kelompok kontrol (pembelajaran tanpa menggunakan media video) adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} ER &= \frac{M_x - M_y}{M_y} \times 100\% = \frac{31,56 - 21,12}{21,12} \times 100\% \\ &= \frac{10,44}{21,12} \times 100\% = \mathbf{49,43\%} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas diperoleh hasil ER sebesar 49,43% sehingga dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas IVB yang diajar dengan menggunakan media kokami menunjukkan hasil lebih baik 49,43% dibandingkan dengan kelas IVA yang diajar tanpa menggunakan media kokami.

LAMPIRAN P. FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN

FOTO PELAKSANAAN KEGIATAN



Gambar R.1 Siswa kelas IVA mengerjakan *pre-test*



Gambar R.2 Siswa mempraktikkan proses terjadinya lonsor dengan media tanah



Gambar R.3 Siswa mengambil pertanyaan secara acak di dalam kokami



Gambar R.4 Perwakilan kelompok mengkomunikasikan hasil diskusi dari pertanyaan yang di ambil dari kokami di depan kelas

LAMPIRAN Q. SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 0.052 /UN25.1.5/LT/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

06 JAN 2015

Yth. Kepala SD Negeri Panti 01 Jember
Panti - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

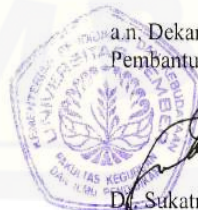
Nama : M. Khusnul Hidayatulloh
NIM : 110210204021
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Pengaruh Pendekatan Scientific disertai Penggunaan Media Kokami terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Pembantu Dekan I,



Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP.196401231995121001

**LAMPIRAN R. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN
PENELITIAN****PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER****DINAS PENDIDIKAN****SEKOLAH DASAR NEGERI PANTI 01 JEMBER****Jl. Pb. Sudirman No. 13 Telp. 0331-710024**

SURAT KETERANGAN**Nomor: 421.2/053/413.16.20523655/2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hartono, S.Pd.
NIP : 19650809 198703 1 009
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Panti 01 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : M. Khusnul Hidayatulloh
NIM : 110210204021
Bidang Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dimulai pada tanggal 06 Januari 2015 sampai dengan 19 Januari 2015 di SDN Panti 01 Jember tahun ajaran 2015/2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kokami terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Panti 01 Jember”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Jember, 20 Januari 2015
Kepala Sekolah
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI
SDN.PANTI 01
KEC PANTI
Hartono, S.Pd
NIP. 19650809 198703 1 009

LAMPIRAN S**BIODATA MAHASISWA**

Nama : M. Khusnul Hidayatulloh
NIM : 110210204021
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat dan Tanggal Lahir : Banyuwangi, 03 Juli 1992
Alamat Asal : Desa Wonosobo, Kecamatan Srono-Banyuwangi
Alamat Tinggal : Jl. Jawa II G No. 09 Jember
Telepon : 085745411044
Agama : Islam
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan