**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Pembelajaran Tematik**
2. **Definisi Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Disebut “bermakna” menurut Rusman, (2013, h. 124) dikarenakan dalam pembelajaran tematik siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Dengan menggunakan istilah lain yang tidak jauh berbeda, Mamat S.B. dkk, (dalam Andi Prastowo 2013, h. 125) memaknai pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam topik pembicaraan yang disebut tema. Pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum, yaitu pembelajran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa serta pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan.

Pada praktiknya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga dalam keterkaitannya denngan konsep dari mata pelajaran.

Senada dengan hal itu, menurut buku Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik yang diterbitkan Dirjen Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama, pembelajaran tematik dimaknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan keterampilan, kreativitas, nilai, dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema. Demikian, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi belajar, hasil belajar, dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar-mengajar.

Menurut Trianto (2009, h. 84) menyatakan bahwa :

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari dari berbagai standar kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Penerapan pembelajaran ini dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yakni penentuan berdasarkan keterkaitan standar kompetensi dan kompetensi dasar, tema dan masalah yang dihadapi.

Sedangkan menurut Rusman (2012, h. 254) mengatakan bahwa:

“Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran ejaan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

(Trianto, 2011, h. 147) berpendapat bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik menyediakan keleluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka

Sedangkan menurut Rusman (2012, h. 254) mengatakan bahwa :

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu ( *integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara “efektif, bermakna, dan autentik”. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.

Menurut Aminudin (1994), pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran yang mencerminkan dunia nyata disekeliling serta dalam rentang kemampuan dan perkembangan anak.

Lebih lanjut, perlu dipahami pula bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan lainnya. Sekaligus, dengan diterapkannya pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kretaivitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know),* tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do),* untuk menjadi (*learning to be),* dan untuk hidup bersama (*learning to live together).* Model pembelajaran ini juga lebih mengutamakan kegiatan pembelajaran siswa, yaitu melalui belajar yang menyenangkan (*Joyful learning)* tanpa tekanan dan ketakutan, tetapi tetap bermakna bagi siswa.

Telah dijelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dari pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu pada dasarnya terkait erat dengan keberadaan pola pendekatan kurikulum yang terpadu (*integrated curriculum approach).*

Khaeruddin, (dalam Andi Prastowo 2013, h. 127) juga menyatakan hal yang sama bahwa pembelajaran terpadu merupakan suatu aplikasi dari salah satu model pembelajaran berdasarkan pendekatan kurikulum terpadu yang bertujuan untuk menciptakan atau membuat proses pembelajaran secara relevan dan bermakna bagi siswa.

Menurut Dressel, (dalam Andi Prastowo 2013, h. 127) pengalaman pembelajaran yang telah dilaksanakan tidak hanya membekali siswa dengan pandangan terpadu mengenai pengetahuan umum (melalui pembelajaran model, system, dan struktur kebudayaan), tetapi juga memotivasi dan mengembangkan kekuatan siswa untuk memahami hubungan baru dan menciptakan model, sistem, dan struktur baru.

Hal tersebut senada dikemukan Everet dalam Trianto, yaitu kurikulum terpadu merupakan kurikulum yang memadukan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah objek aktif, karena dengan cara itulah siswa menemukan mata pelajaran yang digabungkan dengan dunia nyata dalam satu aktivitas.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, pada dasarnya semuanya mendukung bahwa kurikulum terpadu merupakan pendekatan edukasional yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi pembelajaran seumur hidup (*long live education).*

Sementara itu, konsep pembelajaran terpadu sendiri pada dasarnya telah lama dikemukakan oleh Jhon Dewey sebagai upaya untuk mengintegrasikan perkembangan dan pertumbuhan siswa serta kemampuan pengetahuannya. Ia memberikan pengertian bahwa pembelajaran terpadu adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembentukan pengetahuan berdasarkan pada interaksi dengan lingkungan dan pengalaman kehidupannya. Hal ini membantu siswa untuk belajar menghubungkan hal yang telah dan sedang dipelajari. Dengan kata lain, model pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual ataupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

Pembelajaran terpadu akan terjadi apabila peristiwa-peristiwa autentik atau ekspolari topik atau tema menjadi pengendai di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi di dalam eksplorasi tema atau peristiwa tersebut, siswa mampu belajar proses dan isi beberapa mata pelajaran secara serempak. Secara umum, pola pengintegrasian materi atau tema pada model pembelajaran terpadu tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga klasifikasi pengintegrasian kurikulum, yaitu pengintegrasian di dalam satu disiplin ilmu, beberapa disiplin ilmu, serta di dalam dan beberapa disiplin ilmu.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis pembelajaran terpadu, dimana kurikulum terpadu adalah induknya. Dengan kata lain, keberadaan model pembelajaran tematik terkait erat dengan keberadaan model pembelajarn terpadu, dan secara langsung maupun tidak langsung terkait erat dengan keberadaan kurikulum terpadu.

1. **Prinsip Pembelajaran Tematik**

Menurut Trianto (2013, h. 154), prinsip-prinsip pembelajaran tematik diklasifikasikan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Prinsip penggalian tema

Prinsip penggalian tema merupakan prinsip utama dalam pembelajaran tematik. Tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran ini.

1. Prinsip pengolahan pembelajaran

Jika guru dapat menempatkan diri dalam keseluruhan proses pembelajaran maka pengelolaan pembelajaran dapat optimal. Maksudnya, guru harus mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Prabowo dalam Trianto, dalam pengelolaan pembelajaran hendaklah guru dapat berlaku sebagai berikut:

1. Guru hendaklah jangan menjadi proses belajar-mengajar mendominasi pembicaraan dalam proses belajar-mengajar.
2. Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok.
3. Guru perlu mengakomodasi terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidek terpikirkan dalam perencanaan.
4. Prinsip evaluasi

Pada dasarnya, evaluasi menjadi focus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilaksanakan evaluasi.

1. Prinsip reaksi

Maksudnya, dampak pengiring (*nurturant effect)* yangpenting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Guru harus bereaksi terhadap aksi siswa dalam semua peristiwa, serta tidak mengarahkan aspek yang sempit, tetapi ke sebuah kesatuan yang utuh dan bermakna.

* 1. **Karakteristik Pembelajaran Tematik**

 Rusman (2012, h. 258) menjelaskan bahwa sebagai suatu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memilki karakteristik- karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa *(student centered)*

Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

1. Memberikan pengalaman langsung (*direct experience)*

Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

1. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa

1. Menyajikan konsep dari berbagai macam mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep dari berbagai macam mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secra utuh. Hal ini diperlukan siswa untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

1. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes dimana guru dapat mengaitkan bahan ajaran dengan pelajaran lain, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana siswa berada.

1. Hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya

1. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
	1. **Jenis-jenis Pembelajaran Tematik**

Jenis-jenis pembelajaran terpadu atau tematik menurut Robin Fogarti, 1991 (Dalam Diding Nurdin, 2012, h. 300), mengelompokan desain kurikulum dan pembelajaran ini atas 10 macam yaitu sebagai berikut:

1. Desain Terpisah atau Fragmented.

Dalam pembelajaran seperti umumnya digunakan dalam pembelajaran saat ini, topik atau pokok bahasan berisi bahan ajaran yang terpisah atau terlepas antara satu dengan yang lainnya. Demikian juga dalam pelaksanaannya, hanya membahas bahan yang tercangkup dalam topik tersebut.

1. Desain Terhubung atau Connected.

Pembelajaran dalam satu mata pelajaran atau bidang study sidesain dengan cara menghubungkan saru topik dengan topik lainnya, satu konsep dengan konsep lainnya pada semester atau tahun yang sama ataupun berbeda.

1. Desain Sarang atau Nested.

Masih dalam satu pelajaran atau bidang studi, satu topik bahasan diarahkan untuk menguasai beberapa kemampuan atau keterampilan, seperti kemampuan berfiikir (Intelektual), keterampilan sosial, keterampilan motorik.

1. Desain Pararel atau sequenced.

Antara dua lebih mata pelajaran atau bidang studi pada waktu yang bersma ada kesamaan atau ada hubungan topik, bahan, konsep ataupun kemampuan yang dikembangkan.

1. Desain Berbagi atau Shared.

Dari dua atau lebih mata pelajaran atau bidang studi yang mengajarkan bahan, konsep, kemampuan yang memiliki kesamaan atau keterkaitan, berbagai tugas dan mereka mengajar dalam bentuk tim.

1. Desain Jaring atau Webbed.

Pembelajaran difokuskan pada satu atau beberapa tema. Tiap tema mencangkup beberapa topik, konsep, atau masalah dalam sejumlah mata pelajaran.

1. Desain Jalin atau Threaded.

Pembelajaran diarahkan untuk menjalin keterampilan berfikir, keterampilan sosial, kecerdasan multiple, teknologi, dan keterampilan belajar dalam berbagai studi.

1. Desain Terpadu atau Integrated.

Pembelajaran didesain secara terpadu, bahwa ajaran dipadukan dari berbagai bidang study, atau tema pembelajaran merangkum materi dari berbagai bidang study. Desain ini disebut juga sebagai pembelajaran interdisiplin atau pembelajaran lintas bidang study (croos-disiplinary).

1. Desain Menyatu atau Immersed.

Desain dan pelaksanaan pembelajaran bersatu dengan diri siswa. Bidang study, tema atau bahan pembelajaran dipilih oleh siswa sendiri yang paling mereka senangi dan butuhkan. Desain ini juga desain terpadu, tidak hanya terpadu antar bidang studi juga terpadu antara ajaran dengan diri siswa.

1. Desain Jaringan atau Networked.

Desain pembelajaran terpadu yang memadukan bahan ajar atau pengetahuan dari berbagai bidang studi dan berbagai jaringan sumber belajar. Siswa mencari, menghimpun, dan menyeleksi pengetahuan yang dibutuhkan.

* 1. **Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik**
1. **Kelebihan Pembelajaran Tematik.**

Menurut Rusman (2012, h. 257-258) menyebutkan bahwa keunggulan pembelajaran tematik adalah :

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
6. Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Sejalan dengan pendapat Rusman diatas menurut Trianto (2009, h. 89) mengemukakan bahwa kelebihan pembelajaran tematik bagi para siswa adalah :

1. Bisa lebih memfokuskan diri pada proses belajar, daripada hasil belajar.
2. Menghilangkan batas semua antar bagian-bagian kurikulum yang menyediakan pendekatan proses belajar integrative.
3. Menyediakan kurikulum yang berpusat pada siswa yang dikaitkan dengan minat, kebutuhan, dan kecerdasan; mereka didorong untuk membuat keputusan sendiri dan bertanggung jawab pada keberhasilan belajar.
4. Merangsang penemuan dan penyelidikan mandiri di dalam dan di luar kelas.
5. Membantu siswa membangun hubungan antara konsep dan ide, sehingga meningkatkan apresiasi dan pemahaman.

Sedangkan menurut Kunandar (2007, h. 315), pembelajaran tematik mempunyai kelebihan yakni :

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
6. Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.
8. **Kelemahan Pembelajaran Tematik**

Selain keunggulan yang dimiliki, Trianto (2013, h. 161) menyebutkan bahwa pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Sedangkan Menurut Kunandar (2007, h. 315) menyebutkan bahwa :

Kelemahan pembelajaran tematik tersebut terjadi apabila dilakukan oleh guru tunggal. Misalnya seorang guru kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema sehingga dalam pembelajaran tematik akan merasa sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran. Disamping itu, jika skenario pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif maka pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.

* 1. **Tujuan Pembelajaran Tematik**

Model pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan dan manfaat, terutama untuk kegiatan belajar mengajar di SD/MI. Seperti yang diungkapkan Mamat S. B. dkk., (2005, h. 7) ada beberapa alasan yang mendasari perlunya penggunaan pembelajaran tematik, terutama untuk kegiatan pembelajaran tematik di SD/MI, yaitu:

* + - * 1. Pendekatan tematik mengharuskan perubahan paradigm pembelajaran lama yang keliru (*teacher centered* atau berpusat kepada guru). Pada era saat ini, paradigm pembelajaran harus diarahkan ke *student centered* (berpusat kepada siswa).
				2. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kecenderungan anak usia dini (rentang umur 0-8 tahun), yaitu mereka yang pada umumnya masih memahami suatu konsep secara menyeluruh (holistik) dan dalam hubungan yang sederhana.
				3. Pendekatan tematik memungkinkan penggabungan berbagai perspektif dan kajian interdisipliner dalam memahami suatu tema tertentu. Dengan pendekatan ini, cara berpikir dari banyak arah (divergen) lebih ditonjolkan dari pada cara berpikir satu arah (konvergen). Dan, kemampuan seperti ini pada gilirannya merangsang kemampuan dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dihadapinya, baik secara pribadi ataupun kemasyarakatan.
				4. Pendekatan tematik mendorong siswa memahami wacana actual dan kontekstual.
				5. Pendekatan tematik menuntut penerapan metodologi pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Sukayati (dalam Andi Prastowo, 2013, h. 140) tujuan pembelajaran terpadu adalah:

Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna;

Mengembangkan keterammpilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi;

Menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan;

Menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain;

Meningkatkan gairah dalam belajar; dan

Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada umumnya pembelajaran tematik bertujuan untuk menciptakan atau membuat proses pembelajaran secara relevan dan bermakna bagi siswa. Sehingga dalam kegiatan belajar pun siswa lebih termovitasi dan memungkinkan siswa secara individual ataupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

* 1. **Manfaat Pembelajaran Tematik**

Menggunakan model pembelajaran tematik dalam kegiatan pembelajaran di SD/MI memiliki sejumlah manfaat dan keuntungan. Beberapa ahli pun mengungkapkan beberapa keuntungan tersebut.

1. Menurut Trianto (dalam Rusman, 2010, h. 254)

Trianto menyatakan bahwa ada tujuh keuntungan yang akan diperoleh dengan adanya tema dalam pembelajaran tematik, yaitu:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu
2. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama
3. Pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik, karena mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa
5. Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar,karena materi disajikan dalam konteks tema yang kelas
6. Siswa dapat lebih bergairah belajar, karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran, sekaligus mempelajari mata pelajaran lain,
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan dapat diberikan dalam dua atau tiga pertemuan waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.
8. Menurut Mamat S.B. dkk (2005, h. 15-17)

Menurut Mamat S.B.dkk dengan menerapkan pembelajaran tematik, siswa dan guru mendapatkan banyak keuntungan. Diantara keuntungan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya. Sebab siswa membentuk konsep melalui pengalaman langsung. Disadari ataupun tidak, setiap siswa selalu memanipulasi objek dan berinteraksi dengan orang lain. Pada saat itu, ia memperoleh informasi yang relevan, kemudian memadukan dengan pengetahuan dan pemahaman yang telah ia miliki sebelumnya. Dari proses tersebut, siswa mengembangkan sejumlah pengalaman, membangun pengetahuan, dan akhirnya mengembangkan konsep ( baru ) tentang suatu realitas.
2. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa mampu mengekplorasi pengetahuan memulai serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran tema, proses mental anak akan bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan utuh. Siswa pun diarahkan untuk mengintegrasikan isi dan proses pembelajaran lintas kompetensi secara sekaligus, seperti perkembangan kognisi, estetika, dan bahasa. Dan panggilan pemahaman siswa dilakukan dengan cara menolong terfungsikannya berbagai gaya belajar siswa, baik melalui pengalaman mendengar ( audio ), melihat ( visual ), intereksi interpersonal ( hubungan sosial), dan sebagainya.
3. Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar siswa. Tema- tema yang erat hubungannya dengan pola kehidupan sosial, sangat membantu siswa agar mampu beradaptasi dan berganti peran dalam melakukan pekerjaan yang berbeda.
4. Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya. Hal ini dikarenakan pembelajaran tematik membutuhkan kecermatan dan keseriusan guru, mulai dari menemukan tema yang kontekstual, merancang rencana pembelajaran, menyiapkan metode pembelajaran yang tepat, merumuskan tujuan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran secara konsisten dengan tema pembelajaran, hingga menyusun instrument penilaian ( evaluasi ) yang relevan dengan kegiatan pembelajaran. Semua rangkaian kegioatan ini tentu buakan hanya membutuhkan ketekunan dan kesungguhan dalam merancang desain pembelajaran, melainkan juga secara tidak langsung membuat guru tertantang untuk mempelajari hal-hal baru yang dibutuhkan dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai seorang pendidik. Dengan begitu, melalui pelaksanaan model pembelajaran tematik, maka peningkatan profesionalisme guru adalah sebuah keniscayaan.
5. Menurut Rusman (2010, h. 258)

Tidak jauh berbeda, rusman juga menyatakan bahwa pembelajaran tematik sangat penting diterapkan disekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah karena memiliki banyak nilai dan manfaat, diantaranya sebagai berikut :

1. Dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indicator, serta isi mata pelajaran, akan terjadi penghematan, sehingga tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan;
2. Siswa dapat melihat hubungan yang bermakna sebab isi atau materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir;
3. Pembelajaran tidak terpecah-pecah, karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu, sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga;
4. Memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata, sehingga mempertinggi kesempatan transfer belajar (*transfer of learning);* dan
5. Dengan adanya pemaduan antar mata pelajaran, maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat.
6. Menurut Khaeruddin dkk. (dalam Andi Prastowo, 2013, h. 145)

Khaeruddin dkk. mengidentifikasi lebih banyak lagi poin-poin penting terkait keuntungan model pembelajaran tematik. Mereka menerangkan bahwa ada enam nilai positif dan kekuatan dari model pembelajaran tersebut, yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar yang relevan dengan tingkat perkembangan serta kebutuhan siswa;
2. Menyenangkan, karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa;
3. Hasil belajar akan bertahan lebih lama, karena lebih berkesan dan bermakna;
4. Mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan problem yang dihadapi;
5. Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain; serta
6. Sisi positif lain yang meliputi: (a) materi menjadi dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mereka dengan mudah memahami sekaligus melakukannya; (b) siswa juga dengan mudah dapat mengaitkan hubungan materi pada mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain; (c) dengan bekerja dalam kelompok, siswa dapat mengembangkan kemampuan belajarnya dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriik; (d) pembelajaran terpadu mengakomodir jenis kecerdasan siswa; (e) melalui pendekatan model pembelajaran terpadu, guru dapat dengan mudah menggunakan metode belajar siswa aktif sebagai metode pembelajaran.
7. **Model Pembelajaran**

Menurut Komaruddin (Sagala, Syaiful, 2006, h. 175) model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011, h. 46).

Menurut Suherman (2003, h. 7) model pembelajaran dimaksudkan sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang dibuat khusus dengan menggunakan langkah-langkah yang sistematis untuk diterapkan dalam suatu kegiatan. Selain itu juga, model sering disebut dengan desain yang dirancang sedemikian rupa untuk kemudian diterapkan dan dilaksanakan.

1. **Model *Problem Based Learning (PBL)***
2. **Konsep Dasar *Problem Based Learning (PBL)***

Menurut Winataputra (2010, h. 17 ) kegiatan belajar melalui pemecahan masalah bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi, mengembangkan kemampuan berfikir alternative, dan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan alternative yang tersedia.

Dari konsep yang telah dikemukakan Suherman menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk bagaimana interaksi yang tercipta antara guru dan siswa berhubungan dengan strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Belajar terjadi dari aksi siswa, dan pendidik yang berperan dalam memfasilitasi terjadinya aktivitas kontruksi pengetahuan oleh pembelajar. Pendidik harus memusatkan perhatiannya untuk membantu peserta didik dalam mencapai keterampilan *self directed learning* (pembelajaran yang berpusat pada siswa)

Pengertian *Problem Based Learning* menurut Kolmos (Sigit, 2013, h. 74) dinyatakan sebagai:

“*Problem Based Learning is an instructional method that challenges students to “learn to learn,” working cooperativelly in groups to seek solutions to real world problem” (Kolmos etal,. 2007:2)*

Dari pernyataan Kolmos diatas diketahui bahwa *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang didalamnya terdapat tantangan kepada siswa untuk menemukan solusi sebagai wujud dari proses belajar.

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012, h. 132) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di stau kelas atau lain. Model pembelajaran ini dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Hung et al. (sigit, 2013: 73) mengemukakan pendapat tentang *Problem Based Leraning* sebagai berikut :

*“Problem Based Learning is an instructional method that initiates students’ learning by creating a need to solve an authentic problem. During the problem-solving process, student contruct content knowledge and develop problem-solving skill as well as self-directed learning skills while working toward a solusion to the problem”*

Artinya bahwa Problem Based Learning adalah metode pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi dengan memahami kebutuhan-kebutuhan mendasar sebagai bekal menyelesaikan masalah yang ada. Siswa dihadapkan kepada permasalahan sebagai langkah untuk memberikan rangsangan agar tejadi kegiatan belajar. Dengan permasalahan yang dihadapi oleh siswa diharapkan mampu melakukan langkah-langkah yang tepat dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Menurut Nurhadi (2004, h. 109) Pembelajaran Berbasis Masalah *(Problem Based Learning)* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuaan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Sedangkan menuruut Moffit (Depdiknas, 2002, h. 12) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.

Dari semua pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Berbasis Masalah *(Problem Based Learning)* adalah suatu proses belajar dengan mengeluarkan kemampuan siswa dengan betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah,menguji dan mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan yang berorientasi pada masalah dunia nyata. Karena perkembangan intelektual siswa terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha memecahkan masalah yang dimunculkan.

1. **Tujuan Model *Problem Based Learning***

Prof. Howard Barrows dan Kelson (dalam Amir, 2010, h. 21) mengungkapkan pendapatnya mengenai PBL, kedua orang tersebut mengungkapkan bahwa PBL adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Maksudnya adalah bahwa di dalam kurikulumnya dirancang masalah-masalah yang menuntut siswa mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan untuk :

1. Membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah
2. Belajar peranan orang dewasa yang otentik
3. Menjadi siswa yang mandiri
4. Untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfer pengetahuan guru
5. Mengembangkan pemikiran kritik dan ketrampilan kreatif
6. Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah
7. Meningkatkan motivasi belajar siswa
8. Membantu siswa belajar untuk menstranfer pengetahuan dengan situasi baru

Berdasarkan pemaparan mengenai tujuan model *Problem Based Learning* di atas diketahui bahwa PBL dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengimplementasikan pembelajaran kedalam kehidupan nyata sesuai dengan pembelajaran dari permasalahan dunia nyata. Keterampilan berkomunikasi dapat terbangun oleh siswa sendiri dengan keterampilan berfikir kritis dalam pemecahan masalah melalui kegiatan belajar kelompok (diskusi kelompok). Tujuan model *Problem Based Learning* ini sesuai dengan implementasi penerapan kurikulum 2013 yang menghendaki adanya pembelajaran bermakna bagi siswa.

1. **Ciri-ciri Pembelajaran *Problem Based Learning***

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang berbeda begitupun dengan Rusman (2012, h. 232) yang mengemukakan karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan berpusat pada masalah
2. Permasalahan yang digunakan merupakan masalah yang ada di dunia nyata
3. Pengetahuan yang diharapkan dicapai oleh siswa saat proses pembelajaran disusun berdasarkan masalah
4. Belajar adalah koolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
5. Para siswa bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri
6. Kebanyakan pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok
7. Pengetahuan diperoleh dalam konteks yang bermakna
8. Siswa berpeluang untuk meningkatkan serta mengorganisasikan pengetahuan
9. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari suatu permasalahan
10. PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar

Berdasarkan pernyataan Rusman diatas dapat diketahui bahwa ciri atau karakteristik dari model *Problem Based Learning (PBL)* adalah mengutamakan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang *student centered* bukan lagi *teacher centered*. Selain itu proses kerja sama siswa pun menjadi perhatian guru karena kemampuan kerja sama siswa dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran. Keterampilan pemecahan masalah menjadi kunci dalam penerapan model pembelajaran ini karena jika siswa dapat menemukan solusi dari masalah yang diberikan guru maka pembelajaran dikatakan berhasil.

1. **Kriteria Bahan Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)***

Berdasarkan tujuan dan ciri-ciri *Problem Based Learning (PBL)* yang telah dijabarkan maka kriteria pemilihan bahan pembelajaran berbasis masalah diantaranya:

1. Bahan pelajaran harus mengandung isu-isu yang bisa bersumber dari berita baik itu melalui media cetak maupun media elektronik
2. Bahan yang dipilih adalah bahan yang bersifat familiar dengan siswa, sehingga siswa dapat mengikutinya dengan baik
3. Bahan yang dipilih merupakan bahan yang berhubungan dengan kepentingan orang banyak sehingga terasa manfaatnya
4. Bahan yang dipilih adalah bahan yang mendukung tujuan atau kompetensi yang harus dimiliki siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku
5. Bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.
6. **Pengembangan Langkah-langkah Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* melibatkan siswa dalam penyelidikan pilihan sendiri yang memungkinkan mereka menginterpretasikan dan menjelaskan fenomena dunia nyata dan membangun pemahamannya tentang fenomena itu.

Menurut Fogarty (Rusman, 2012, h. 243) PBM dimulai dengan masalah yang tidak terstruktur sesuatu yang kacau. Dari kekacauan ini siswa menggunakan berbagai kecerdasannya melalui diskusi dan penelitian untuk menentukan isu nyata yang ada. Langkah–langkah yang akan dilalui oleh siswa dalam sebuah proses pembelajaran berbasis masalah adalah:

1. Menemukan masalah;
2. Mendefinisikan masalah;
3. Mengumpulkan fakta;
4. Pembuatan hipotesis;
5. Penelitian;
6. Repprasing masalah;
7. Menyuguhkan alternative;
8. Mengusulkan solusi.

Lingkungan belajar yang harus disiapkan dalam PBM adalah lingkungan belajar yang terbuka, menggunakan proses demokrasi, dan menekankan pada peran aktif siswa. Seluruh proses membantu siswa untuk menjadi mandiri dan otonom yang percaya pada keerampilan intelektual mereka sendiri.

Ibrahim, Nur, dan Ismail (dalam Rusman, 2012, h. 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut :

* + 1. Orientasi siswa pada masalah

Dalam tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah

1. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Siswa dengan dibantu guru mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut

1. Membimbing pengalaman individual / kelompok

Siswa didorong untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya

1. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sedangkan Amir (2010, h. 27) mengemukakan bahwa apabila langkah-langkah proses pembelajaran yang terdapat pada PBL dipenuhi dan dilaksanakan dengan benar maka PBL memiliki potensi manfaat atau kelebihan sebagai berikut :

1. Menjadi lebih ingat dan dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar. Jika pengatahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat.
2. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan. Siswa tidak menerima materi saja akan tetapi diimbangi dengan melakukan praktik berupa mengemukakan pendapatnya dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap masalah yang imbasnya siswa berfikir secara kritis untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah.
3. Mendorong siswa untuk berfikir. Siswa dianjurkan untuk tidak terburu-buru menyimpilkan sesuatu, tetapi siswa dianjurkan untuk mencoba menemukan dasar-dasar ilmu atas argumennya, dan fakta-fakta yang mendukung terhadap masalah.
4. Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial. Siswa diharapkan memahami perannya dalam kelompok danmenerima pendapat dan pandangan dari orang lain.
5. Membangun kecakapan belajar.
6. Memotivasi siswa. Disinilah peran guru sebagai pendidik yang sangat menentukan dalam menyajikan suatu tema masalah dan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta memotivasi siswa ketika akan melakukan pembelajaran.
7. **Kerja Sama**

Manusia akan selalu melakukan interaksi dan kerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan-tujuan yang diinginkannya. Lebih-lebih dalam era globalisasi seperti saat ini, ada kecenderungan ketergantungan antar manusia dalam segala hal. Dengan demikian keterampilan bekerja sama dengan orang lain sangat dibutuhkan, dan merupakan suatu aspek sosial yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan bermasyarakat.

Keterampilan bekerja sama merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dalam kehidupan dewasa ini, karena hampir semua perilaku yang ada di masyarakat menunjukkan adanya kerja sama dari semua lapisan masyarakat, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, laki-laki dan perempuan, serta golongan.

Pentingnya memiliki keterampilan kerja sama dalam kehidupan manusia, sejalan dengan pernyataan Johnson, Johnson & Holubec, 1998 (dalam Djoko Apriono, 2011) yang menyatakan bahwa sama seperti seorang guru harus mengajarkan keterampilan akademis, keterampilan kerja sama juga harus diberikan kepada siswa, karena tindakan ini akan bermanfaat bagi mereka untuk meningkatkan kerja kelompok, dan menentukan bagi keberhasilan hubungan sosial di masyarakat.

Bordessa, 2005 (dalam Djoko Apriono, 2011) juga menyatakan pentingnya seseorang siswa memiliki keterampilan kerja sama, dengan mengatakan bahwa siswa benar-benar harus belajar untuk bekerja sama menuju satu tujuan, yakni adanya pemahaman bahwa tidak ada satu orangpun yang memiliki semua jawaban yang tepat, kecuali dengan bekerjasama.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, keterampilan kerja sama merupakan aspek kepribadian yang penting, dan perlu dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupan sosial di masyarakat. Oleh karena itu keterampilan kerja sama khususnya dalam pembelajaran perlu mendapatkan perhatian dari orang tua dan guru untuk diberikan kepada anak semenjak usia dini, agar menjadi suatu kebiasaan bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan kerja sama dapat diajarkan melalui keluarga, lembaga sekolah, lembaga agama, lembaga pramuka, dan lembaga sosial yang lainnya.

Hal tersebut menurut Panitz, 1996 (dalam situs http://ses.une.edu.au/cf/papers/pdf. diakses tanggal 10 Juni 2014) disebut dengan Collaborative Learning, yakni suatu filosofi dalam pembelajaran yang melibatkan beberapa siswa secara bersama-sama tergabung dalam kelompok yang mengakui adanya perbedaan kemampuan dan sumbangan pemikiran tiap-tiap individu.

Menurut Felder, R.M yang di muat dalam situs web <http://www>. studygs.net/cooplearn.htm, collaborative learning adalah suatu proses kelompok di mana anggota mendukung dan bersandar pada satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan yang disetujui. Definisi ini memandang kelas sebagai suatu tempat sempurna untuk mengembangkan keterampilan dan pembentuk tim/kelompok yang diperlukan untuk hidup dikemudian hari.

Lebih jelas dinyatakan dalam situs yang sama, bahwa *collaborative learning* adalah interaksi antara anggota tim : (1) yang dikembangkan dan berbagi suatu untuk mencapai tujuan umum, (2) member masukan untuk lebih memahami masalah yang dihadapi, (3) menanyakan, lebih mengerti secara mendalam dan solusi pemecahannya, (4) bereaksi dan bekerja untuk memahami terhadap pertanyaan lain, pengertian yang mendalam dan solusi, (5) masing-masing anggota menguasakan pada anggota lain untuk berbicara dan memberi masukan dan untuk mempertimbangkan kontribusi mereka, (6) dapat dipertanggung-jawabkan ke orang yang lain, dan mereka dapat dipertanggungjawabkan kepada dirinya sendiri, dan (7) diantara anggota tim ada saling ketergantungan.

Mereka bekerja melayani guru dengan hasil ”benar” atau jawaban bisa diterima, sedangkan kerja kolaboratif sungguh-sungguh menguasakan dan berani menyerahkan semua resiko hasil kerja kelompok atau kelas yang mungkin kurang disetujui atau dalam suatu posisi yang tak meyakinkan atau menghasilkan suatu solusi tidak sesuai dengan milik guru.

Sebagian para guru telah menyadari bahwa pembelajaran berpikir agar anak menjadi cerdas, kritis, dan kreatif serta mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan mereka sehari-hari adalah penting, karena proses belajar yang diperoleh siswa lebih banyak pada “belajar tentang” (learning about thing) daripada “belajar bagaimana” (learning how to be). Suatu misal siswa belajar tentang toleransi beragama, akan diajarkan pada mereka apa pengertian dan ciri-cirinya serta cara untuk mencapai hidup bertoleransi, tetapi mereka tidak belajar bagaimana mengubah perilaku sehingga mencapai taraf yang bertoleransi.

Sebagai contoh siswa tahu bahwa tindakan kekerasan merupakan salah satu perilaku yang tidak bertoleransi, tetapi banyak mereka yang memaksakan kehendak, bahkan sering terjadi konflik antar mereka. Tampaknya pengetahuan yang dimiliki oleh mereka merupakan hasil transmisi informasi semata, belum merupakan suatu yang dicari, digali, dan ditemukan sendiri sehingga betul-betul menjadi miliknya dan menjadi bagian dari kehidupannya.

Pembelajaran yang hanya berorientasi pada hasil belajar semata, tentu akan memberikan dampak yang kurang positif pada siswa, karena siswa cenderung individualistis, kurang bertoleransi dan jauh dari nilai-nilai kebersamaan. Mereka belajar semata-mata hanya mencari nilai yang bagus, dan mementingkan diri sendiri. Hal yang seperti ini akan terbawa hingga dewasa, sehingga akan mengalami kesulitan dalam bergaul dan bekerjasama dengan orang lain atau masyarakat. Oleh karena itu, perlu adanya implementasi pembelajaran kolaboratif sebagai salah satu alternative untuk melatih dan sekaligus meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam belajar.

Banyak ahli memandang, bahwa pola belajar kolaboratif memiliki berbagai keuntungan. Keuntungan itu (Webb, et.al, 1997 dalam Djoko Apriono, 2011) adalah: 1) mengandung komponen kegiatan proses pencarian dan konstruksi pengetahuan yang memadukan aktivitas intelektual, sosial dan emosi secara dinamis; 2) dapat mendorong mahasiswa saling berusaha mengejar tujuan belajar secara bersama; 3) berhubung mahasiswa terbagi dalam kelompok-kelompok, maka anggota kelompok merasa memiliki tanggungjawab ganda, disamping bertanggungjawab menyelesaikan tugas diri sendiri, sekaligus juga bertanggungjawab atas penyelesaian tugas kelompok; 4) kerjasama kolaboratif dapat menghasilkan prestasi akademik lebih tinggi, menciptakan kemampuan melakukan hubungan sosial lebih baik, meningkatkan rasa percaya diri, dan mampu mengembangkan saling percaya di antara sesama individu maupun kelompok daripada jika siswa kerja dan belajar sendiri. Jadi dapat disimpulkan, bahwa penanaman nilai kerja sama di kalangan siswa memiliki arti yang sangat penting dalam membekali mereka untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan kompetensinya, terutama kompetensi sosial dan personalnya.

1. **Hasil Belajar Siswa**

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi Suryabrata, 1984, h. 252) [belajar](http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/) merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memepelajari materi sekolah yang dinyatakan dengan nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Anni (dalam skripsi Euis Nina, 2009) hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.

Kegiatan belajar mengajar berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang diterapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki saran berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual, menurut taksonomi (penggolongan) ranah kognitif ada enam tingkatan, yaitu:

1. pengetahuan, merupakan tingkat terendah dari ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingat kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istiah dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari.
2. pemahaman, merupakan tingkat berikutnya berupa kemampuan memantau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.
3. penggunaan atau penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi yang sesuai dengan situasi yang konkret dan situasi baru.
4. analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke dalam struktur yang baru.
5. sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
6. evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan interaksi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan perseptual, keharmmonisan (ketepatan), gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

1. **Pengembangan Bahan Ajar**
2. **Keluasan dan Kedalaman Materi**

Kedalaman materi yaitu menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik, sedangkan keluasan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran.

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran *(instructional materials)* adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd* ada tiga pengertian materi pembelajaran yaitu: 1) merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran; 2) segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam kegiatan belajar mengajar di kelas; 3) seperangkat substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam peraturan perundang-undangan (PP) nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, diisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses, yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk itu, guru diharapkan untuk mengembangkan materi pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dan acuan pembelajaran.

Jenis-jenis materi pembelajaran secara khusus terdiri dari fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan sikap atau nilai (Gafur, 2004: 2). Materi yang dipilih untuk diajarkan oleh guru kemudian dipelajari oleh peserta didik hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya kompetensi inti dan kompetensi dasar.

Adapun keluasan ruang lingkup pada pembelajaran tematik ini yang dantaranya mata pelajaran IPA yaitu mengenai materi sumber bunyi, mata pelajaran PPKn yaitu mengenai materi pengamalan nilai pancasila, sedangkan materi yang terdapat pada mata pelajaran IPS mengenai manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan, alam, sosial, dan ekonomi. Lebih lanjut kedalaman materi tersebut akan dibahas di bawah berikut ini.

1. **Mata Pelajaran IPA**
2. Sumber Bunyi

Seperti yang kita ketahui bersama bahwa bunyi suara kereta api yang sedang melintas, suara kicauan burung, dan suara orang mendengkur sangat jelas berbeda. Bunyi sangat berkaitan erat dengan kehidupan kita sehari-hari. Saat kita bersuara pun, itu akan menghasilkan bunyi. Contohnya bila kita memukul-mukul meja akan terdengar bunyi atau suara, hal itu disebabkan oleh getaran meja karena kita pukul. Semakin besar simpangan getaran, semakin keras bunyi suatu benda. Pemanfaatan dari energy ini adalah alat-alat music disekitar kita, seperti gitar, drum, dll. Sumber bunyi yang banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari contohnya alat musik seperti yang tertera pada gambar berikut ini.

Gitar berbunyi karena dipetik. Getaran dari senar pada gitar menimbulkan bunyi. Dengan cara apa biola, terompet, gong, atau kendang dapat berbunyi? Sumber bunyi dapat bergetar akibat pukulan, petikan, tiupan, maupun gesekan. Bunyi dihasilkan dari benda yang bergetar.

1. Definisi Bunyi

Bunyi merupakan hasil dari getaran suatu benda yang merambat dalam bentuk gelombang. Oleh karena itu, bunyi sering disebut sebagai gelombang bunyi. Bunyi dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar.

1. Sifat Energi Bunyi

Sifat-sifat bunyi ada tiga, yaitu sebagai berikut:

1. Termasuk gelombang longitudinal (gelombang yang arah rambatannya sejajar dengan arah getarannya).
2. Perambatannya membutuhkan medium.
3. Dapat dipantulkan.
4. Sumber-sumber Bunyi

Setiap benda yang bergetar pasti akan menghasilkan bunyi. Benda-benda itu dinamakan sumber bunyi. Yang dimaksud dengan sumber bunyi adalah benda-benda yang dapat menghasilkan bunyi. Contoh sumber bunyi adalah garpu tala, alat-alat musik seperti gamelan, suling, dan terompet, serta benda-benda lain seperti drum dan bedug yang dipukul.

1. Jenis-jenis Bunyi

Bunyi memiliki jenis yang berbeda-beda. Hal ini bergantung dari frekuensinya. Frekuensi adalah banyaknya getaran yang terjadi setiap satu detik. Satuan frekuensi adalah Hertz (Hz). Berdasarkan frekuensinya, bunyi dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Bunyi Infrasonik

adalah bunyi yang mempunyai frekuensi sangat rendah, yaitu kurang dari 20 Hz. Bunyi infrasonik ini dapat didengar oleh kelelawar, anjing, jangkrik, dan kuda.

1. Bunyi Audiosonik

adalah bunyi yang mempunyai frekuensi di antara 20-20.000 Hz. Bunyi audiosonik ini dapat didengar oleh manusia.

1. Bunyi Ultrasonik

adalah bunyi yang mempunyai frekuensi sangat tinggi, yaitu lebih dari 20.000 Hz. Bunyi ultrasonik ini dapat didengar oleh lumba-lumba.

1. Perambatan Bunyi

Ketika ada trompet ditiup dan gitar dipetik, kita akan mendengar kedua bunyi tersebut secara bersamaan. Bunyi trompet dan gitar tersebut merambat melalui medium udara. Udara merupakan medium yang sering dilalui oleh gelombang bunyi. Cepat rambat bunyi dipengaruhi oleh dua hal, yaitu jenis dan suhu medium. Pada umumnya, bunyi dapat merambat melalui medium padat, cair, dan udara. Bunyi tidak merambat di ruang hampa udara karena bunyi memerlukan medium untuk merambat. Benda padat dan cair merupakan penghantar bunyi yang baik daripada udara. Hal ini disebabkan susunan partikel zat padat dan cair lebih rapat daripada susunan partikel udara. Selain jenis medium, faktor yang memengaruhi cepat rambat bunyi adalah suhu medium. Semakin besar (meningkat) suhu medium, maka cepat rambat bunyi akan semakin besar.

Hal ini dikarenakan pada saat suhu medium meningkat, molekul-molekul medium akan bergerak lebih cepat. Gerakan tersebut akan menimbulkan tumbukan antarpartikel medium yang frekuensinya semakin besar. Dengan meningkatnya frekuensi tumbukan ini, energi akan berpindah dalam waktu singkat, sehingga cepat rambat bunyi akan semakin cepat.

1. Pemantulan Bunyi

Bunyi merupakan suatu gelombang sehingga bunyi mengalami pemantulan. Berikut ini adalah jenis-jenis bunyi pantul.

1. Bunyi yang Memperkuat Bunyi Asli

Bunyi ini terjadi apabila sumber bunyi mempunyai jarak yang sangat dekat dengan dinding pemantulnya. Dengan demikian, bunyi pantulnya akan terdengar jelas dan bersamaan dengan bunyi aslinya. Contohnya adalah suara seseorang yang berada di dalam ruangan kecil akan terdengar jelas.

1. Gaung

Gaung adalah bunyi pantul yang terdengar hampir bersamaan dengan bunyi asli

sehingga bunyi terpantul berulang-ulang. Gaung terjadi jika bunyi dipantulkan pada

permukaan yang keras. Contohnya adalah pemantulan bunyi yang terjadi di dalam

bioskop. Untuk menghindari terjadinya gaung, maka dinding di dalam bioskop atau

gedung konser dilapisi oleh bahan-bahan yang lunak, seperti karpet, busa karet, dan

gabus.

1. Gema

Gema adalah bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli. Gema terjadi karena

jarak antara sumber bunyi dengan dinding pemantulnya. Contohnya adalah bunyi

pantul yang dihasilkan oleh dinding antarbangunan dan dasar suatu ruangan.

1. Jenis Bunyi yang Lain

Berikut ini adalah jenis-jenis bunyi yang lain

1. Nada adalah bunyi yang mempunyai frekuensi yang teratur.
2. Desah adalah bunyi yang memiliki frekuensi yang tidak teratur.
3. Dentum adalah bunyi yang mempunyai amplitudo yang sangat besar dan terdengar mendadak.
4. Warna bunyi atau timbre adalah bunyi yang memiliki frekuensi yang sama, tetapi terdengarnya berbeda.
5. Resonansi Bunyi

Peristiwa resonansi banyak terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Yang dimaksud dengan resonansi adalah peristiwa ikut bergetarnya suatu benda karena ada benda lain yang bergetar. Frekuensi benda yang bergetar bernilai sama dengan frekuensi benda yang dipengaruhinya. Berikut ini adalah contoh peristiwa resonansi yang menguntungkan dan merugikan.

1. Resonansi yang menguntungkan, yaitu resonansi yang terjadi pada alat musik, seperti gitar, gamelan, dan genderang.
2. Resonansi yang merugikan, yaitu resonansi yang terjadi pada suara deru pesawat terbang yang dapat membuat kaca pecah.
3. Perubahan Energi Bunyi Melalui Alat Musik

Kadang kala kita mendengar suara alat musik yang lembut atau pelan dan yang keras memekakkan telinga. Alat musik suaranya berbeda-beda bergantung pada bentuknya dan cara memainkannya. Perubahan keras pelannya alat musik dipengaruhi oleh getaran benda yang menghasilkan suara.

1. Alat Musik Tiup

Alat musik tiup umumnya berbentuk panjang seperti pipa. Bunyi yang dihasilkan oleh alat musik tiup dapat terjadi ketika udara dalam pipa bergetar karena tiupan pemainnya. Nada suara diatur dengan membuka dan menutup lubang pada sisi alat musik. Perubahan keras pelannya suara disebabkan oleh kekuatan tiupan yang menyebabkan getaran udara.

**Gambar 2.1**

1. Alat Musik Pukul

Alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul disebut juga perkusi. Akibat pukulan, alat musik akan bergetar dan menghasilkan suara. Makin kuat pukulan, getarannya makin banyak dan suara alat musik makin keras.

**Gambar 2.2**

1. Alat Musik Gesek

Biola termasuk alat musik gesek. Gesekan terhadap rentangan senar yang semakin kuat, dapat menyebabkan perubahan energi bunyi dari biola.

**Gambar 2.3**

1. Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional sangat beragam. Alat musik berguna mengiringi lagu dan tarian. Selain itu, alat musik juga untuk menghibur. Beberapa alat musik dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2.1**

**Alat Musik Tradisional**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Alat Musik** | **Daerah Asal** |
| 1 | Bonang | Jawa |
| 2 | Cengceng | Bali |
| 3 | Gambus | Jambi |
| 4 | Kolintang | Sulawesi |
| 5 | Sasando | Maluku |
| 6 | Tifa | Papua |

 *Sumber: RPUL SD Pustaka Widyatama*

1. **Mata Pelajaran IPS**
	* + - 1. Menghargai Keragaman

Indonesia kaya akan suku bangsa dan budaya. Indonesia memiliki 33 provinsi. Setiap provinsi memiliki suku bangsa serta budaya yang berbeda. Perbedaan budaya membuat Indonesia menjadi negara yang menarik di dunia. Keragaman budaya memiliki kekhasan. Selain itu, Keragaman budaya dapat menarik wisatawan luar negeri. Oleh karena itu, kita wajib melestarikannya. Untuk mengetahui keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia persatuan dan Kesatuan.

Sila ketiga dari Pancasila berbunyi “Persatuan Indonesia.” Sila ketiga dilambangkan dengan “Pohon Beringin”. Perhatikan syair lagu berikut ini.

Keragaman suku bangsa dan budaya merupakan kekuatan. Hal ini tidak terpisahkan dalam kehidupan bernegara. Sejarah telah membuktikan persatuan dan kesatuan bangsa, ternyata dapat mengusir penjajah. Ketika bangsa Indonesia mengalami kegagalan. Dikarenakan kita belum bersatu. Pada saat itu kita masih bercerai-berai. Keadaan tersebut menyebabkan perjuangan mudah untuk dipatahkan.

Budaya daerah merupakan akar budaya nasional. Menghargai keragaman budaya akan memperkokoh persatuan dan kesatuan. Persatuan dan kesatuan merupakan kekuatan bangsa. Kekuatan itu untuk menuju ke arah kemajuan. Perbedaan masing-masing daerah wajib kita hargai. Baik dalam kehidupan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. Cara menghargai keragaman di antaranya adalah:

a. Senang belajar budaya daerah lain.

b. Gemar melihat pertunjukan atau pentas budaya daerah.

c. Tidak menganggap rendah budaya daerah lain.

d. Menghindari sikap kedaerahan.

e. Menghormati budaya daerah secara positif.

f. Tidak merendahkan budaya daerah lain.

* + - * 1. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antarmanusia, baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok yang saling memengaruhi satu sama lain. Dalam proses interaksi sosial terjadi aktivitas yang saling memengaruhi. Dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai bentuk interaksi sosial, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat sekitar.

* + - * 1. Interaksi Sosial di Lingkungan Sekolah

Para siswa bermain bersama teman-teman, bercanda, dan tertawa bersama termasuk bentuk interaksi sosial yang bersifat asosiatif. Saat siswa melakukan kegiatan bersama, bermain, dan bergerak, mereka pun telah bergerak secara dinamis dan berinteraksi dengan teman-temannya.

* + - * 1. Interaksi di Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali seseorang melakukan interaksi. Sebelum mengenal dunia luar, lingkungan keluargalah yang pertama kali dikenal anak-anak. Salah satu bentuk interaksi di dalam keluarga adalah makan bersama. Contoh lainnya adalah menonton televisi di ruang keluarga. Bagi keluarga yang memiliki lebih dari satu buah televisi, akan lebih baik menyalakan satu televisi saja agar lebih menghemat energi. Di samping menghemat energi, manfaat menonton bersama keluarga adalah menjadikan keluarga semakin dekat dan semakin akrab.

* + - * 1. Interaksi Sosial di Lingkungan Sekitar

Selain di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah, interaksi sosial juga terjadi di lingkungan sekitar tempat tinggal. Salah satu contoh interaksi di lingkungan sekitar adalah bermain sepeda dan bermain petak umpet bersama teman-teman, ataupun permainan lainnya. Manfaat bermain bersama teman-teman di luar rumah antara lain memupuk jiwa kebersamaan, kesetiakawanan, dan bahkan dapat menghemat energi dibandingkan jika bermain komputer, ataupun menonton televisi.

1. **Mata Pelajaran PPKn**
	* + - 1. Nilai-Nilai Juang dalam Proses Perumusan Pancasila

Sejak akhir tahun 1944, Jepang mulai banyak mengalami kekalahan di manamana dari Sekutu dalam Perang Dunia II. Banyak wilayah yang diduduki Jepang jatuh ke tangan Sekutu. Jepang merasa pasukannya sudah tidak dapat mengimbangi serangan Sekutu. Untuk itu, Jepang menjanjikan kemerdekaan kepada

bangsa Indonesia agar tidak melawan dan bersedia membantunya melawan Sekutu.

Jepang meyakinkan bangsa Indonesia tentang kemerdekaan yang dijanjikan dengan membentuk Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI). Badan itu dalam bahasa Jepang disebut Dokuritsu Junbi Cosakai. Jenderal Kumakichi Harada, Komandan Pasukan Jepang untuk Jawa pada tanggal 1 Maret 1945 mengumumkan pembentukan BPUPKI. Pada tanggal 28 April 1945 diumumkan pengangkatan anggota BPUPKI. Upacara peresmiannya dilaksanakan di Gedung Cuo Sangi In di Pejambon Jakarta (sekarang Gedung Departemen Luar Negeri). Ketua BPUPKI ditunjuk Jepang adalah dr. Rajiman Wedyodiningrat, wakilnya adalah Icibangase (Jepang), dan sebagai sekretarisnya adalah R.P. Soeroso. Jumlah anggota BPUPKI adalah 63 orang yang mewakili hampir seluruh wilayah Indonesia ditambah 7 orang tanpa hak suara.

a. Masa Persidangan Pertama BPUPKI (29 Mei–1 Juni 1945)

BPUPKI setelah terbentuk segera mengadakan persidangan. Masa persidangan pertama BPUPKI dimulai pada tanggal 29 Mei 1945 sampai dengan 1 Juni 1945. Pada masa persidangan ini, BPUPKI membahas rumusan dasar negara untuk Indonesia merdeka. Pada persidangan dikemukakan berbagai pendapat tentang dasar negara yang akan dipakai Indonesia merdeka. Pendapat tersebut disampaikan oleh Mr. Mohammad Yamin, Mr. Supomo, dan Ir. Sukarno.

1) Mr. Mohammad Yamin

Mr. Mohammad Yamin menyatakan pemikirannya tentang dasar negara Indonesia merdeka dihadapan sidang BPUPKI pada tanggal 29 Mei 1945. Pemikirannya diberi judul ”Asas dan Dasar Negara Kebangsaan Republik Indonesia”. Mr. Mohammad Yamin mengusulkan dasar negara Indonesia merdeka yang intinya sebagai berikut:

a) peri kebangsaan;

b) peri kemanusiaan;

c) peri ketuhanan;

d) peri kerakyatan;

e) kesejahteraan rakyat.

2) Mr. Supomo

Mr. Supomo mendapat giliran mengemukakan pemikirannya di hadapan sidang BPUPKI pada tanggal 31 Mei 1945. Pemikirannya berupa penjelasan tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan dasar negara Indonesia merdeka. Negara yang akan dibentuk hendaklah negara integralistik yang berdasarkan pada hal-hal berikut ini:

a) persatuan;

b) kekeluargaan;

c) keseimbangan lahir dan batin;

d) musyawarah;

e) keadilan sosial.

3) Ir. Sukarno

Pada tanggal 1 Juni 1945 Ir. Sukarno mendapat kesempatan untuk mengemukakan dasar negara Indonesia merdeka. Pemikirannya terdiri atas lima asas berikut ini:

a) kebangsaan Indonesia;

b) internasionalisme atau perikemanusiaan;

c) mufakat atau demokrasi;

d) kesejahteraan sosial;

e) Ketuhanan Yang Maha Esa.

Kelima asas tersebut diberinya nama Pancasila sesuai saran teman yang ahli bahasa. Untuk selanjutnya, tanggal 1 Juni kita peringati sebagai hari lahir istilah Pancasila.

* 1. **Karakteristik Materi**

Berdasarkan materi bidang kajian kelas IV sekolah dasar, maka karakteristik materi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Abstrak dan Konkretnya Materi**

Materi yang konkret merupakan materi yang dapat dipelajari secara langsung dan dapat ditangkap oleh indera tanpa alat bantu. Sedangkan materi abstrak merupakan materi yang sulit dijelaskan dan tidak dapat diamati atau ditangkap oleh indera secara langsung sehingga harus dibantu oleh media/alat peraga.

Materi yang terdapat pada pembelajaran IPA mengenai sumber bunyi termasuk ke dalam materi konkret, karena dalam pelaksanaan pembelajarannya menggunakan media langsung dan dapat ditangkap oleh indera serta dapat diamati, yaitu berupa benda-benda yang menghasilkan bunyi dan alat-alat musik. Sedangkan materi yang terdapat pada pembelajaran PPKn dan IPS yaitu mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila dan dikaitkannya dengan menjaga hubungan keharmonisan dengan teman termasuk ke dalam materi yang abstrak, karena dalam pembelajarannya tidak dapat diamati atau ditangkap oleh indera langsung sehingga harus dibantu oleh media/alat peraga, yaitu dengan menayangkan video yang menceritakan keharmonisan hubungan dengan teman.

1. **Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum disetiap satuan pendidikan. Pencapaian KI dan KD didasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

1. **Kompetensi Inti (KI)**

Menurut Kemendikbud, (2013, h.5) kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal Kompetensi Dasar adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu mata pelajaran dengan konten Kompetensi Dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4).

Bidang kajian ini termasuk ruang lingkup makhluk hidup, diantaranya sumber bunyi, nilai pancasila, dan keharmonisan hubungan, yang terdapat pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 4 semester I. Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) yaitu: (1) menerima dan menjalankan ajaran agama dan kepercayaan yang dianutnya**,** (2) memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, (3) menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia, (4) memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

1. **Kompetensi Dasar (KD)**

Merujuk definisi mendiknas (Bermawi, 2009, h. 27) kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki oleh seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakantugas-tugas dibidang tertentu.

Berdasarkan isi dalam kurikulum kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dideskripsikan secara ekplisit, sehingga dijadikan standar dalam pencapaian tujuan kurikulum. baik guru ataupun siswa perlu memahami kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran.

Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran IPA yaitu: (3.5) memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran, (4.4) menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi; mata pelajaran PPkn, (3.1) memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh, (4.1) mengamati dan menceritakan perilaku disekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh; mata pelajaran 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.

1. **Indikator**

Indikator ialah merupakan penanda pencapaian KD yang ditandai oleh perubahan perilaku dapat diukur yang mencakup sikap pengetahuan dan keterampilan (KTSP, 2006).

Indikator adalah rumusan kompetensi yang lebih spesifik yang menunjukkan ciri-ciri penguasaan suatu kompetensi dasar atau sub kompetensi, (Bermawi, 2009, h. 31).

Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa, mata pelajaran, satuan pendidikan, potensi daerah dan dirumuskan dalam kata kerja operasional yang terukur serta dapat diobservasi.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator adalah penjabaran dari kompetensi dasar yang lebih spesifik dan ditandai oleh perubahan tingkah laku serta penguasaan suatu kompetensi dasar atau sub kompetensi.

Merumuskan indikator perlu diperhatikan beberapa ketentuan sebagai berikut: a) setiap KD dikembangkan sekurang-kurangnya menjadi tiga indikator; b) keseluruhan indikator memenuhi tuntutan kompetensi yang tertuang dalam kata kerja operasional yang digunakan dan KI dan KD. Indikator harus mencapai tingkat kompetensi minimal KD dan dapat dikembangkan melebihi kompetensi minimal sesuai dengan potensi dan kebutuhan siswa; c) indikator kompetensi yang dikembangkan harus menggambarkan hirarki kompetensi; d) rumusan indikator sekurang-kurangnya mencakup dua aspek, yaitu tingkat kompetensi dan materi pembelajaran; e) indikator harus mengkomodir karakteristik mata pelajaran sehingga menggunakan kata kerja opeasional yang sesuai; f) rumusan indikator dapat dikembangkan menjadi beberapa indikator penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun indikator dalam pembelajaran 4 ini diantaranya pada mata pelajaran IPA yaitu: a) menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan; b) membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar, mata pelajaran PPKn, yaitu menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan pada mata pelajaran IPS, yaitu menceritakan pengalamannya menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengalaman nilai-nilai Pancasila.

1. **Bahan dan Media Pembelajaran**

**Bahan Pembelajaran**

Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Belawati, 2003, h. 1-3). Bahan ajar pada subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 4 dapat menggunakan bahan ajar berupa brosur dan LKS agar pemahaman siswa terhadap materi lebih dikuasai.

Sebagaimana yang tercantum dalam powerpoint pengembangan bahan ajar DIKTI bahwa cakupan bahan ajar, yaitu :

 a) Judul, MP, SK, KD dan indikator, b) Petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), c) Tujuan yang akan dicapai, c) Informasi pendukung, d) Latihan-latihan, e) Petunjuk kerja, f) Penilaian. Sedangkan bentuk bahan ajar terdiri dari: a) Bahan cetak seperti: hand out, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, dan wallchart, b) Audio visual seperti: video/film dan VCD, c) Audio seperti: radio, kaset, CD audio dan PH, d) Visual: foto, gambar dan model/maket, e) Multimedia: CD interaktif, computer based dan internet.

Macam-macam bahan ajar yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran Tema 1 Indahnya Kebersamaan Sub Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 4, yaitu: 1) *handout* adalah bahan tertulis siswa yang disiapkan seorang guru untuk memperkaya pengetahuan siswa; 2) buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikiran dari pengarangnya; 3) modul adalah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, sehingga paling tidak modul berisi tentang: petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), kompetensi yang akan dicapai, content atau isi materi, informasi pendulung, latihan-latihan, petunjuk kerja, dapat berupa latihan kerja (LK), evaluasi, dan balikan terhadap hasil evaluasi; 4) lembar kegiatan siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik; 5) foto atau gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan; dan 6) model atau maket yang didesain secara baik akan memberikan makna yang hampir sama dengan benda aslinya.

Berdasarkan hal tersebut dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran perlu memperhatikan beberapa aspek, yaitu: aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur); aspek afektif; dan aspek psikomotorik. Cukup tidaknya aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

**Media Pembelajaran**

Gagne (1970), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berbagai media yang digunakan untuk pengajaran dapat diklasifikasikan seperti berikut ini:

1. Media visual (media pandang), yang terdiri dari: 1) media visual yang tidak diproyeksikan, misalnya foto, diagram, peragaan, dan model. 2) Media visual yang diproyeksikan, misalnya slide, filmstrip, overhead transparansi, dan proyeksi komputer.
2. Media audio, misalnya kaset dan compact disk (CD).
3. Media audio-visual, seperti video, VCD, DVD.
4. Pengajaran bermedia-komputer, misalnya CAI (Computer Assisted Instruction).
5. Multimedia berbasis komputer.
6. Jaringan komputer, seperti internet.
7. Media seperti radio dan televisi untuk belajar jarak jauh. (diakses pada tanggal 10 Juli 2014, pukul 10.14 WIB dalam <http://www.bakharuddin.net/2012/06/pengembangan-bahan-ajar-dan-media.html>).

Begitu banyak materi pembelajaran yang seharusnya melibatkan rangsangan visual siswa, misalnya: benda-benda nyata, foto, bagan, grafik dan lain-lain. Pada materi yang terdapat pada pembelajaran 4 ini dapat digunakan media pembelajaran berupa media visual dan audio visual. Media visual adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Media Visual (Daryanto, 1993, h. 27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata.

Menurut Sanjaya (2010, h. 172) media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan.

Visual dan audio visual merupakan bagian dari aktivitas belajar. Dimana karakter aktivitas belajar seseorang itu terdiri dari: somatis (pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh), audiotori (belajar dengan berbicara dan mendengar), intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan visual (belajar dengan mengamati dan menggambarkan). Keempat karakteristik aktivitas belajar harus dikuasai dan dipahami supaya proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

Media yang dapat digunakan dalam tema 1 indahnya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran 4 yang mencangkup mata pelajaran IPA meliputi media grafis atau media dua dimensi, seperti gambar, foto, dan media informasi, sedangkan dalam mata pelajaran PPKn dan IPS dapat digunakan media grafis atau media dua dimensi, media proyektor (power point, penayangan film-film pendek yang sesuai dengan materi), media lingkungan yang diperoleh dari lingkungan sekitar atau pengalaman-pengalaman nyata yang pernah dialami peserta didik.

Penggunaan media-media tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain: 1) bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa, dan tidak bersifat verbalistik; 2) metode pembelajaran lebih bervariasi; 3) siswa menjadi lebih aktif melakukan berbagai aktivitas; 4) pembelajaran menjadi lebih menarik; dan 5) mengatasi keterbatasan ruang.

1. **Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat juga diartikan sebagai ilmu atau seni dalam menggunakan sumber daya pembelajaran, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Menurut Sanjaya (dalam Andi Prastowo, 2013, h.372) strategi pembelajaran mengandung dua makna yaitu, strategi pembelajaran sebagai rencana tindakan atau kegiatan, termasuk penggunaan metode dan manfaat berbagai sumber daya, baik kekuatan maupun kelemahan dalam pembelajaran;dan strategi disusun untuk mencapai tujuan atau kompetensi tertentu.

Relevan dengan hal tersebut, Uno dan Muhammad (dalam Andi Prstowo, 2013, h. 373) menyatakan bahwa strategi pembelajaran harus mengandung penjelasan tentang metode dan atau prosedur dan tekhnik yang akan digunakan selama proses pembelajaran mengandung arti yang lebih luas dari metode dan teknik. Artinya, metode dan atau prosedur dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran.

Sementara itu, Trianto (dalam Andi Prastowo, 2013, h. 373) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran berkenaan dengan kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar dan indikator.

Berdasarkan kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Terdapat macam-macam strategi yang dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada sub tema keberagaman budaya bangsaku, pembelajaran 4 yang mencangkup tiga mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPA, IPS dan mata pelajaran PPKn untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif, diantaranya: a) strategi pembelajaran secara langsung, strategi pembelajaran ini, para guru merupakan pemeran utama dalam penyampaian materi ajar kepada para peserta didik, yang dengannya para guru harus aktif memberikan materi secara langsung, untuk strategi pembelajaran seperti ini bersifat deduktif; b) strategi pembelajaran tidak langsung, strategi pembelajaran seperti ini lebih dipusatkan pada para siswa yakni guru hanya berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan kondusif saat pembelajaran berlangsungi; c)stategi pembelajaran interaktif, strategi ini menekankan komunikasi yang terjalin antara para peserta didik dengan peserta didik yang lainnya maupun antara peserta didik dengan guru melalui kegiatan diskusi dan sharing untuk memecahkan sebuah permasalahan. Kelebihan dari strategi ini adalah mengajak peserta didik untuk lebih aktif dan peka terhadap setiap permasalahan yang dibahas dalam pembelajaran tersebut; dan d) strategi pembelajaran empirik, strategi ini merupakan sebuah strategi pembelajaran yang lebih menekankan aktivitas yang dilakukan oleh para peserta didik selama masa pembelajaran.

Pembelajaran seperti itu akan membuat siswa lebih mengembangkan pikirannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi, meningkatkan keberanian dalam mengungkapkan pendapat serta menanggapi pendapat orang lain dan menumbuhkan sikap kerjasama dalam bekerja kelompok.

1. **Sistem Evaluasi Pembelajaran**

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai harus efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat dirinci sebagai berikut:

1. Pengertian Evaluasi

Evaluasi berasal dari kata *“evaluation”* yang berarti menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu. Menurut Tyler (1950) mengatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai.

Evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan (Mehrens & Lehmann, 1978: 5). Sesuai dengan pengertian tersebut maka setiap kegiatan evaluasi atau penilaian merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data berdasarkan data tersebut kemudian membuat suatu keputusan.

1. Tujuan Evaluasi

Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya (Nana, 1989).

Evaluasi atau penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Adapun tujuan evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa.
5. Alat Evaluasi

Secara pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrumen”. Dengan demikian maka alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi.

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai, maka dalam menyusun alat evaluasi ia mengacu pada tujuan yang sudah dirumuskan. Pada kegiatan evaluasi, fungsi alat juga untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan kenyataan yang dievaluasi.

Alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Dalam menggunakan alat tersebut evaluator menggunakan cara atau teknik dan oleh karena itu dikenal dengan teknik evaluasi. Teknik evaluasi ini ada dua teknik, yaitu teknik nontes dan teknik tes.

Alat evaluasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik nontes dan tes. teknik nontes diantaranya, yaitu lembar observasi, angket, dan wawancara, sedangkan pada tenik tes peneliti menggunakan preetest dan postes.