

## **PENDAHULUAN**

### **A. Deskripsi Singkat Bab-Bab Cakupan Bahan Ajar**

Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Oleh karena itu, Guru SD yang profesional hendaknya memahami dan dapat melaksanakan PAKEM di sekolahnya masing-masing.

Secara keseluruhan, bahan ajar ini terdiri dari empat bab. Bab I, memaparkan tentang pengertian PAKEM, yang mencakup pengertian dari masing-masing aspek PAKEM dan pilar-pilarnya. Bab II menjelaskan tentang model-model Pembelajaran berbasis PAKEM. Bab III berisi tentang Implementasi PAKEM pada lima bidang studi di SD yang disertai dengan contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dari lima bidang studi, yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PKn, IPA dan IPS. Sedangkan, bab IV merupakan rangkuman tentang PAKEM.

### **B. Kompetensi yang Diharapkan**

Setelah mempelajari bahan ajar ini, peserta PPG diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian PAKEM.
2. Menjelaskan pilar-pilar PAKEM.
3. Menyebutkan macam-macam model Pembelajaran berbasis PAKEM.
4. Membuat RPP dengan menerapkan model Pembelajaran berbasis PAKEM, baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah.
5. Melaksanakan model Pembelajaran berbasis PAKEM, baik di kelas tinggi maupun di kelas rendah khususnya pada lima bidang studi.

Semoga bahan ajar ini dapat memperluas wawasan para pembaca dan dapat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan dasar di negara tercinta ini. Amin.

## **BAB I**

### **PENGERTIAN PAKEM**

PAKEM merupakan suatu singkatan dari P: Pembelajaran, A: Aktif, K: Kreatif, E: Efektif, dan M: Menyenangkan. Pada dasarnya, PAKEM didasarkan pada alasan-alasan sebagai berikut :

#### **a. Tuntutan Perundangan-undangan**

Undang- undang No.20 tentang Sisdiknas, pasal 40 , di mana salah satu ayat nya berbunyi:

”Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1). Dalam PP no 19, ayat (1) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa”.

Dari tuntutan perundangan tersebut dengan jelas bahwa esensi pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didik yang dilakukan secara dialogis atau interaktif, yang pada intinya pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pebelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi agar terjadi belajar pada peserta didik.

#### **b. Asumsi dasar belajar: Siswa yang membangun konsep.**

Belajar dalam konteks PAKEM dimaknai sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan atau membangun makna. Dalam prosesnya seorang siswa yang sedang belajar, akan terlibat dalam proses sosial. Proses membangun makna dilakukan secara terus menerus (sepanjang hayat). Makna belajar tersebut didasari oleh pandangan konstruktivisme.

Konstruktivisme merupakan suatu pandangan mengenai bagaimana seseorang belajar, yaitu menjelaskan bagaimana manusia membangun pemahaman dan

pengetahuannya mengenai dunia sekitarnya melalui pengenalan terhadap benda-benda di sekitarnya yang direfleksikannya melalui pengalamannya. Ketika kita menemukan sesuatu yang baru, kita merekonstruksinya dengan ide-ide awal dan pengalaman kita, jadi kemungkinan pengetahuan itu mengubah keyakinan kita atau merupakan informasi baru yang diabaikan karena merupakan sesuatu yang tidak relevan dengan ide awal.

Untuk mengimplementasikan konstruktivisme di kelas, kita harus memiliki keyakinan bahwa ketika peserta didik datang ke kelas, otaknya tidak kosong dengan pengetahuan, mereka datang ke dalam situasi belajar dengan pengetahuan, gagasan, dan pemahaman yang sudah ada dalam pikiran mereka. Jika sesuai, pengetahuan awal ini merupakan materi dasar untuk pengetahuan baru yang akan mereka kembangkan.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan, jika Anda akan mengimplementasikan konstruktivisme dalam pembelajaran, prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengajukan masalah yang relevan untuk siswa.

Untuk memulai pembelajaran, ajukan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa dapat meresponnya, contoh di sekolah kita, sampah plastik bekas bungkus jajanan menumpuk, apa yang dapat kalian lakukan untuk itu?

2. Strukturkan pembelajaran untuk mencapai konsep-konsep esensial.

3. Sadarilah bahwa pendapat (perspektif) siswa merupakan jendela mereka untuk menalar (berpikir).

4. Adaptasikan kurikulum untuk memenuhi kebutuhan dan pengembangan siswa.

5. Lakukan asesmen terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran. Peserta didik dalam belajar tidak sekedar meniru dan membentuk bayangan dari apa yang diamati atau diajarkan Guru, tetapi secara aktif ia menyeleksi, menyaring, memberi arti, dan menguji kebenaran atas informasi yang diterimanya. Pengetahuan yang dikonstruksi peserta didik merupakan hasil interpretasi yang bersangkutan terhadap peristiwa atau informasi yang diterimanya. Para pendukung konstruktivisme berpendapat bahwa pengertian yang dibangun setiap individu peserta didik dapat berbeda dari apa yang diajarkan Guru.

## Pilar-pilar PAKEM

Dalam PAKEM terdapat empat pilar utama, yaitu: (a) Aktif, (b) Kreatif, (c) Efektif, dan (d) Menyenangkan. Sedangkan huruf "P" merupakan pembelajaran yang didefinisikan sebagai pengorganisasian atau penciptaan atau pengaturan suatu kondisi lingkungan yang sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya belajar pada peserta didik. Dengan demikian pada waktu peserta didik belajar, pilar-pilar PAKEM berikut harus dirancang :

**a. Pembelajaran aktif**, yaitu pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*) daripada berpusat pada guru (*teacher centered*). Untuk mengaktifkan peserta didik, kata kunci yang dapat dipegang guru adalah adanya **kegiatan** yang dirancang untuk dilakukan siswa baik kegiatan berpikir (*minds-on*) dan berbuat (*hands-on*). Fungsi dan peran guru lebih banyak sebagai fasilitator.

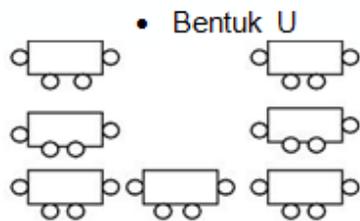
Perbedaan pembelajaran yang berpusat pada guru dan berpusat pada siswa adalah sebagai berikut.

Pembelajaran yang berpusat pada Guru	Pembelajaran yang berpusat pada siswa
<p>Guru sebagai pengajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Penyampaian materi pelajaran</li> <li>^ dominan melalui ceramah</li> <li>^ Guru menentukan apa yang mau diajarkan dan bagaimana siswa mendapatkan informasi yang mereka pelajari</li> </ul>	<p>Guru sebagai fasilitator dan bukan penceramah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Fokus pembelajaran pada siswa bukan Guru</li> <li>● Siswa aktif belajar</li> <li>● Siswa mengontrol proses belajar dan menghasilkan karya sendiri tidak menaungi dari Guru</li> <li>● Pembelajaran bersifat interaktif</li> </ul>

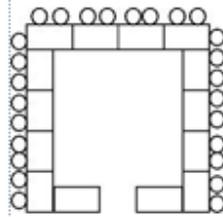
Perbedaan kegiatan siswa dan Guru pada strategi mengajar berpusat pada siswa :

Kegiatan guru pada strategi mengajar yang berpusat pada Guru	Kegiatan siswa pada strategi mengajar yang berpusat pada siswa
<p>Membacakan</p> <p>Menjelaskan</p> <p>Memberikan instruksi</p> <p>Memberikan informasi</p> <p>Berceramah</p> <p>Pengarahan tugas-tugas</p> <p>Membimbing dalam tanya jawab</p>	<p>Bermain peran</p> <p>Menulis dengan kata-kata sendiri</p> <p>Belajar kelompok</p> <p>Memecahkan masalah</p> <p>Diskusi/berdebat</p> <p>Mempraktikkan keterampilan</p> <p>Melakukan kegiatan penyelidikan</p>

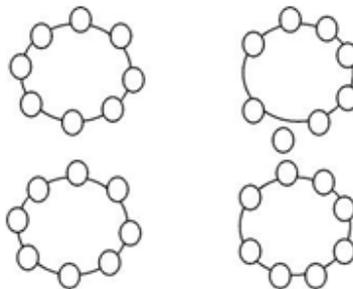
Pengelolaan kelas diperlukan untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa belajar, ruang kelas dapat dibuat menarik dengan cara mengubah tata letak/formasi bangku misalnya seperti pada Gambar berikut :



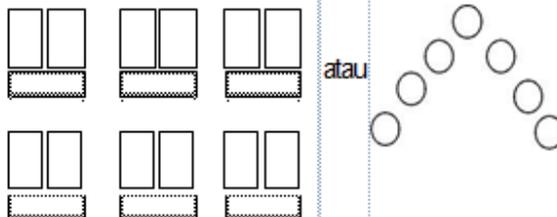
- Meja konferensi



- Lingkaran



- Kelompok



**b. Pembelajaran kreatif**, yaitu pembelajaran yang menstimulasi siswa untuk mengembangkan gagasannya dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada. Strategi mengajar untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah :

- Memberi kebebasan pada siswa untuk mengembangkan gagasan dan pengetahuan baru
- Bersikap respek dan menghargai ide-ide siswa
- Penghargaan pada inisiatif dan kesadaran diri siswa
- Penekanan pada proses bukan penilaian hasil akhir karya siswa
- Mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menggugah kreativitas seperti : “mengapa”, “bagaimana”, “apa yang terjadi jika...” dan bukan pertanyaan “apa”, “kapan”.

Berikut ini hal-hal lain yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi guru kreatif

- Mampu menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga mampu memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.
- Mampu menciptakan Kegiatan belajar yang dibuat memperhatikan/ menyesuaikan dengan level perkembangan kognisi, mental dan emosi dari siswa

Strategi mengajar yang dapat mengembangkan kreativitas siswa akan menghasilkan siswa-siswa yang kreatif dengan ciri-ciri sebagai berikut :

- Mampu memotivasi diri
- Berpikir kritis
- Daya imajinasi tinggi (*imaginative*)
- Berpikir orisinal/bukan kutipan dari Guru (*original*)
- Memiliki tujuan untuk ingin berprestasi
- Menyampaikan pemikiran dengan bahasa sendiri.

### **c. Pembelajaran efektif**

Secara harfiah efektif memiliki makna manjur, mujarab, berdampak, membawa pengaruh, memiliki akibat dan membawa hasil. **Pembelajaran yang efektif** adalah pembelajaran yang menghasilkan apa yang harus dikuasai

siswa setelah proses pembelajaran berlangsung (seperti dicantumkan dalam tujuan pembelajaran).

#### **d. Pembelajaran yang menyenangkan**

Menurut hasil penelitian, konsentrasi yang tinggi terbukti meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian mengenai otak dan pembelajaran mengungkapkan fakta yang mengejutkan, yaitu apabila sesuatu dipelajari secara sungguh-sungguh (dimana perhatian yang tinggi dari seorang tercurah) maka struktur internal sistem syaraf kimiawi seseorang berubah. Di dalam diri seseorang tercipta hal-hal baru seperti jaringan syaraf baru, jalur elektrik baru, asosiasi baru, dan koneksi baru.

Dave Meier dalam Indrawati (2009) memberikan pengertian menyenangkan atau *fun* sebagai suasana belajar dalam keadaan gembira. Suasana gembira disini bukan berarti suasana ribut, hura-hura, kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menyenangkan di antaranya adalah sebagai berikut :

Ciri suasana belajar yang menyenangkan

- Rileks
- Bebas dari tekanan
- Aman
- Menarik
- Bangkitnya minat belajar
- Adanya keterlibatan penuh
- Perhatianpeserta didik tercurah
- Lingkungan belajar yang menarik (misalnya keadaan kelas terang, pengaturan tempat duduk leluasa untuk peserta didik bergerak)
- Bersemangat
- Perasaan gembira
- Konsentrasi tinggi

Ciri suasana belajar yang tidak menyenangkan

- Tertekan

- Perasaan terancam
- Perasaan menakutkan
- merasa tidak berdaya
- tidak bersemangat
- malas/tidak berminat
- jenuh/bosan
- suasana pembelajaran monoton
- pembelajaran tidak menarik iswa

## BAB II

### MODEL-MODEL PAKEM

Model adalah bagian dari struktur pembelajaran yang memiliki cakupan yang luas. Di dalamnya terdapat pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran. Salah satu aspek penting dari sebuah model pembelajaran adalah sintaks, yang merupakan langkah-langkah baku yang harus ditempuh dalam implementasi model tersebut. Sintaks ini seharusnya tercermin dalam langkah-langkah pembelajaran pada inti kegiatan pembelajaran di RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

Banyak model pembelajaran yang dapat mendukung terjadinya PAKEM. Namun pada bab ini hanya akan menjabarkan model PAKEM khususnya untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif. Adapun model-model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament

Gambaran Umum
Dalam pembelajaran ini, kinerja peserta didik tidak dinilai dengan kuis individual, tetapi dengan turnamen perbaikan akademik. Peserta didik mewakili timnya berlomba dengan anggota tim lain yang setara kinerja akademiknya berdasarkan hasil penilaian yang lalu. Peserta didik dari seluruh tingkat kinerja pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk menyumbang poin bagi timnya jika mereka berbuat yang terbaik.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Team Game Tournament:

- Dalam presentasi kelas peserta didik diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh Pendidik atau didiskusikan dalam kelas dengan Pendidik sebagai fasilitator.
- Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen.
- Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan peserta didik yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok berbeda.
- Peserta didik berkompetisi untuk mengumpulkan poin bagi kelompoknya.
- Kompetisi dilakukan untuk peserta didik dari kelompok yang berbeda dengan tingkat prestasi yang setara berdasarkan hasil penilaian yang lalu.

## 2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

### Gambaran Umum

Pembelajaran didahului dengan mengajukan permasalahan kepada peserta didik, kemudian mereka diarahkan untuk melakukan penelitian kelompok. Pendidik membantu kelompok mendapatkan informasi yang tepat dan menata laporan hasil penelitian untuk disampaikan kepada seluruh kelas. Terakhir, peserta didik dipandu untuk melakukan refleksi, analisis, dan evaluasi proses dan hasil penelitian mereka.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Masalah:

- Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain).
- Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
- Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantumereka berbagi tugas dengan temannya.
- Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

### Gambaran Umum

Dalam pembelajaran ini, berbagai materi disajikan kepada peserta didik dalam bentuk teks, dan setiap peserta didik dalam kelompok bertanggung jawab mempelajari satu porsi materi. Anggota tim yang berbeda dan memiliki materi sama berkumpul membentuk tim ahli untuk belajar dan saling saling membantu mempelajari materi tersebut. Mereka lalu kembali ke kelompok awal dan menjelaskan sesuatu yang telah mereka pelajari dalam pertemuan tim ahli.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw:

- Peserta didik dikelompokkan ke dalam 4 anggota tim.
- Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.

- Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
- Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
- Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi pada anggota di kelompok awal.
- Pendidik memberi evaluasi.

#### 4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share

Gambaran Umum
Dalam pembelajaran ini, Pendidik mengajukan pertanyaan atau isu dan meminta setiap peserta didik memikirkan jawaban atau penjelasannya. Selanjutnya, peserta didik diarahkan untuk berpasangan dan mendiskusikan jawaban atau penjelasan tadi. Pasangan peserta didik akhirnya diminta menyampaikan kepada seluruh peserta didik secara klasikal hal yang telah diskusikan dalam pasangan mereka.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share:

- Pendidik mengajukan suatu pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran, kemudian meminta peserta didik untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat. Peserta didik tidak diperkenankan berbicara dengan peserta didik lain pada tahap ini.
- Pendidik meminta peserta didik berpasangan dengan peserta didik yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap berpikir.
- Pendidik meminta kepada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka diskusikan.

#### 5. Model Pembelajaran Langsung

Gambaran Umum
Pendidik mengajar selangkah demi selangkah untuk meningkatkan pengetahuan prosedural dan fktual peserta didik. Pembelajaran ini diterapkan dengan demonstrasi atau penjelasan yang dilakukan oleh pendidik dan dilanjutkan dengan kerja peserta didik terbimbing. Selanjutnya, umpan balik diberikan sebelum memberi peserta didik tugas yang diperluas.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Langsung:

- Pendidik menyajikan pembelajaran berupa informasi prosedural.

- Pendidik mendemonstrasikan kegiatan yang diharapkan dilakukan oleh peserta didik.
- Peserta didik mengerjakan tugas dan dibimbing oleh pendidik.
- Pendidik selanjutnya memeriksa pemahaman peserta didik tentang apa yang telah dipelajari.
- Pendidik memberikan latihan lanjutan kepada peserta didik.
- Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi dan membuat simpulan.
- Peserta didik diberi kuis individual.
- Pendidik memberi PR.

## 6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok

Gambaran Umum
Dalam pembelajaran ini, peserta didik dikelompokkan secara heterogen, tetapi bisa juga dikelompokkan berdasarkan pertemanan atau kesamaan minat tentang topik tertentu. Kelompok peserta didik kemudian memilih topik untuk diselidiki, melakukan penyelidikan yang mendalam atas topik yang dipilih itu. Selanjutnya menyiapkan laporan dan mempresentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok:

- Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok (5 sampai 6 orang) bisa homogen berdasarkan minat, atau heterogen.
- Pendidik mengarahkan peserta didik memilih sub-topik dari permasalahan umum yang telah ditetapkan.
- Pendidik bersama peserta didik merumuskan prosedur, tugas, dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan sub-topik yang dipilih.
- Peserta didik melakukan investigasi secara berkelompok untuk menyelesaikan tugas mereka.
- Pendidik memantau proses kerja peserta didik dan memberi bantuan manakala diperlukan.
- Setiap kelompok melakukan analisis dan evaluasi hasil investigasi dan menyiapkan presentasi.
- Beberapa kelompok ditunjuk untuk mempresentasikan hasil investigasinya kepada seluruh kelas.
- Evaluasi.

## 7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered-Heads Together

### Gambaran Umum

Dalam pembelajaran ini, lebih banyak peserta didik dilibatkan dalam menelaah materi pelajaran. Setiap peserta didik dalam kelompok diberi nomor yang berbeda. Pendidik mengajukan pertanyaan dan peserta didik dalam kelompok kemudian menyatukan kepala dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok mengetahui jawaban pertanyaan. Selanjutnya pendidik memanggil nomor tertentu dan dari semua peserta didik bernomor sama dari tiap kelompok yang mengangkat tangan, dipilih beberapa untuk menjawab kepada seluruh kelas

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered-Heads Together:

- Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok beranggota 3 – 5 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 3 atau 5
- Pendidik mengajukan sebuah pertanyaan kepada peserta didik. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan sebaiknya menjadi spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya atau bentuk arahan.
- Peserta didik menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu.
- Pendidik memanggil peserta didik dengan nomor tertentu, kemudian peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

## 8. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions

### Gambaran Umum

Pembelajaran ini adalah pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik dalam tim pembelajaran. Pendidik mempresentasikan pembelajaran dan peserta didik dalam tim bekerja untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim menuntaskan atau menguasai pelajaran itu. Seluruh peserta didik dikenai tugas individual dan mereka tidak boleh lagi saling membantu dalam menyelesaikan tugas tersebut.

Contoh langkah-langkah pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions:

- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
- Pendidik menyajikan pelajaran.

- Pendidik memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- Pendidik memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
- Memberi evaluasi.

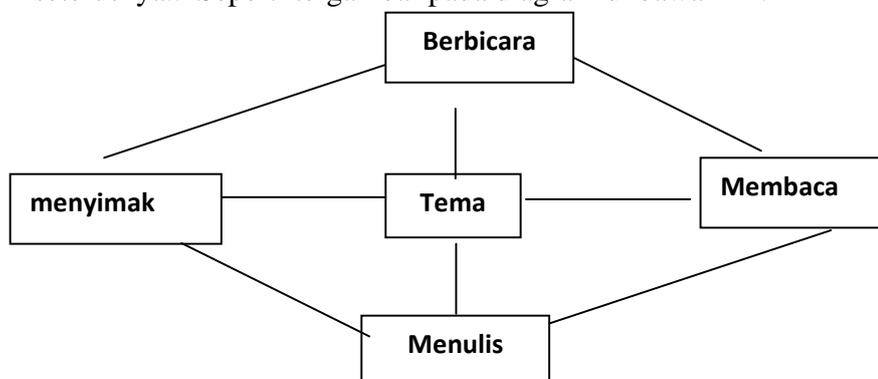
## BAB III

### IMPLEMENTASI PAKEM PADA LIMA BIDANG STUDI

#### 1. PAKEM BAHASA INDONESIA

##### a. Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa SD

Pembelajaran empat aspek kemampuan berbahasa yaitu; kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis saling berkaitan dan tidak dipisahkan atau terpadu. Pada waktu guru mengajar menulis, para siswa tentu akan membaca tulisannya. Demikian pula halnya dengan aspek keterampilan berbahasa yang lain, yakni menyimak dan berbicara atau membaca. Keempat aspek kemampuan berbahasa tersebut memang berkaitan erat, sehingga merupakan suatu kesatuan. Sehubungan dengan hal itu, Savege (1989: 4) berpendapat bahwa membicarakan dan mendiskusikan menyimak, berbicara, membaca dan menulis secara terpisah merupakan hal yang tidak wajar dan terlalu dibuat-buat, sebab sebenarnya keempat kemampuan berbahasa itu merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Namun dalam pembelajaran kemampuan berbahasa, keempat aspek itu masing-masing dapat memperoleh kesempatan untuk diberi penekanan. Misalnya jika kemampuan membaca yang diajarkan, maka pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, sedang kemampuan menyimak, berbicara dan menulis merupakan penunjang. Demikian pula jika kemampuan menulis yang diajarkan, kemampuan yang lain akan berfungsi sebagai penunjang, demikian seterusnya.. Seperti tergambar pada diagram di bawah ini.



Berdasarkan diagram di atas pembelajaran bahasa Indonesia di SD dapat dimulai dari membaca dan kemampuan yang lain sebagai penunjang. Demikian juga dapat dimulai dari menyimak terlebih dahulu baru kemampuan yang lain demikian seterusnya

Bagaimana pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah dengan pendekatan PAKEM? Untuk menjawab pertanyaan itu akan kami paparkan pendekatan bahasa Indonesia yang dapat membuat siswa menjadi aktif kreatif dan menyenangkan.

1. Dengan memilih tema yang ada di sekitar siswa.
2. Dengan pendekatan Kontekstual

Fungsi tema dalam pembelajaran sebagai pusat perhatian untuk menyampaikan empat kemampuan berbahasa dan aspek kebahasaan. Tema bukan bahan yang diajarkan tetapi sebagai wahana untuk menyampaikan empat aspek kemampuan berbahasa dan aspek kebahasaan.. Tema dalam bidang linguistik memiliki pengertian yaitu sebagai pangkal tolak tuturan, bagian terdepan dari kalimat. Menurut Kridolaksana tema terkait dengan situasi yang menjadi pangkal tolak pembicaraan. Sedangkan menurut Burhan Nurgiyantoro dalam bidang sastra tema adalah makna yang terkandung dalam cerita.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan adalah pendekatan Kontekstual. Menurut Purnomo, (2002: 10) mengungkapkan bahwa kontekstual adalah pembelajaran yang dilakukan secara konteks, baik konteks linguistik maupun nonlinguistic. Sementara Depdiknas (2002: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya menurut Herirudin, (2008:13) dijeskan pula bahwa pembelajaran kontekstual melibatkan beberapa komponen untuk pembelajaran efektif yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refeksi dan penilaian yang sebenarnya.

Dalam teori konstruktivisme bahwa struktur pengetahuan dikembangkan oleh otak manusia melalui dua cara, yaitu: asimilasi dan akomodasi. Asimilasi maksudnya struktur pengetahuan baru dibangun atas dasar pengetahuan yang sudah ada.

Sementara akomodasi adalah struktur pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menampung dan menyesuaikan hadirnya pengalaman baru. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah dasar dapat diwujudkan dalam bentuk peserta didik disuruh menulis/mengarang dan atau bercerita di depan kelas.

Bertanya dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan strategi utama dalam pembelajaran berbasis kontekstual. Tujuan bertanya adalah untuk menggali informasi, meninformasikan apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian kepada aspek yang belum diketahuinya.

Ciri kelas berbasis masyarakat belajar adalah dilakkan dalam bentuk kelompok-kelompok. Hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama. Kelompok belajar disarankan terdiri atas peserta didik yang memiliki kemampuan heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang sudah tahu membimbing yang belum tahu, yang ingin memiliki gagasan segera menyampaikan usulnya. Kelompok belajar bisa bervariasi, baik jumlah, maupun keanggotaannya.

Pemodelan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan dengan cara memberikan model atau contoh yang perlu ditiru. Misalnya Anda kurang mampu membacakan puisi atau bermain drama, tidak perlu cemas karena guru bukan satu-satunya yang dapat dijadikan model. Anda dapat meminta kepada teman sejawat, atau mendatangkan pihak luar, pembaca puisi, atau pemain dra yang sudah terkenal. Dengan demikian Anda pun dapat melaksanakan pembelajaran puisi, drama lewat model tadi. Demikian pula pembelajaran menulis/mengarang kita dapat memberikan contoh-contoh tulisan yang baik yang telah kita pilih.

Anda mungkin sudah pernah mendengar istilah “ refleksi” tetapi jangan keliru dengan refleksi yang berkaitan dengan dunia pijat urut. Refleksi yang dimaksud disini adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang baru dilakukan. Refleksi merupakan tanggapan terhadap kegiatan yang baru dilakukan atau pengetahuan yang baru diterima. Pada akhir pembelajaran, kita menyediakan waktu sejenak agar peserta didik melakukan refleksi. Kegiatan refleksi ini diwujudkan dalam bentuk:

- a) pernyataan langsung tentang semua yang diperoleh,
- b) catatan di buku peserta didik,

c) kesan dan saran peserta didik tentang pembelajaran yang telah berlangsung

Penilaian dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis kontekstual ini dilakukan dengan mengamati peserta didik menggunakan bahasa Indonesia, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kemajuan belajar juga dinilai dari proses, bukan semata-mata dari hasil. Penilaian dilakukan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan dan terintegrasi.

### **b. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

1. peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil

- karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;
2. guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;
  3. guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
  4. orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
  5. sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;
  6. daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

**c. Implementasi model PAKEM dalam pembelajaran Bahasa Indonesia**

1. Pembelajaran di kelas rendah dengan pendekatan PAKEM dan tematik, dengan tema sebagai pusat perhatian untuk mempelajari berbagai mata pelajaran.
2. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia secara terpadu.
3. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia secara komunikatif, baik secara lisan maupun tertulis.

Komunikasi secara lisan di kelas rendah bentuknya:

- a) menjawab pertanyaan,
- b) mengemukakan pendapat
- c) mengajukan pertanyaan

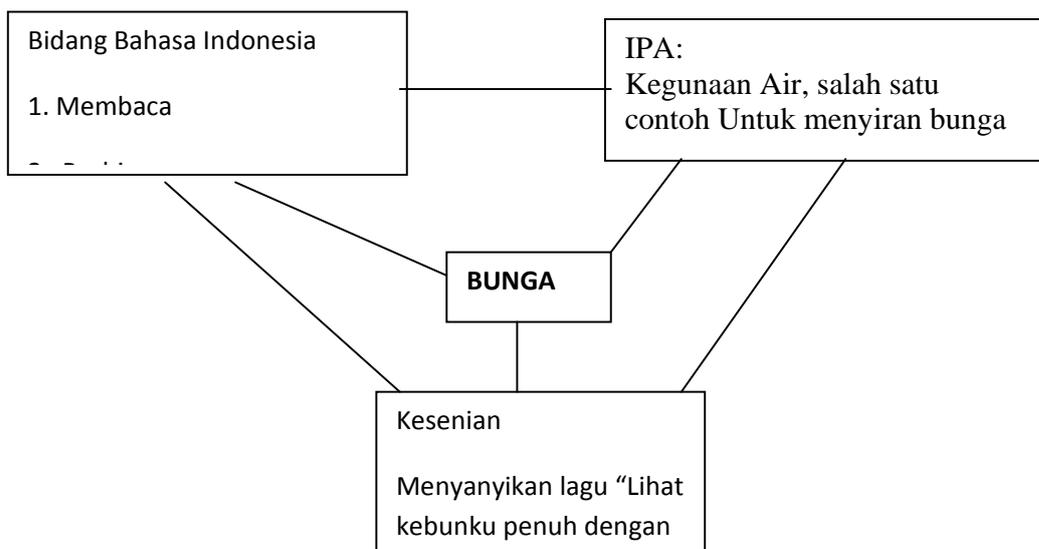
Sedang komunikasi secara tertulis di kelas rendah adalah sebagai berikut.

1. Menjiplak
2. Menatap
3. Dikte
4. Menulis berdasarkan gambar, namun bentuk gambar tunggal

Contoh model pembelajaran dengan pendekatan Tematik dan PAKEM dapat dilihat diagram di bawah ini

Tema : Lingkungan

Sub Tema: Bunga

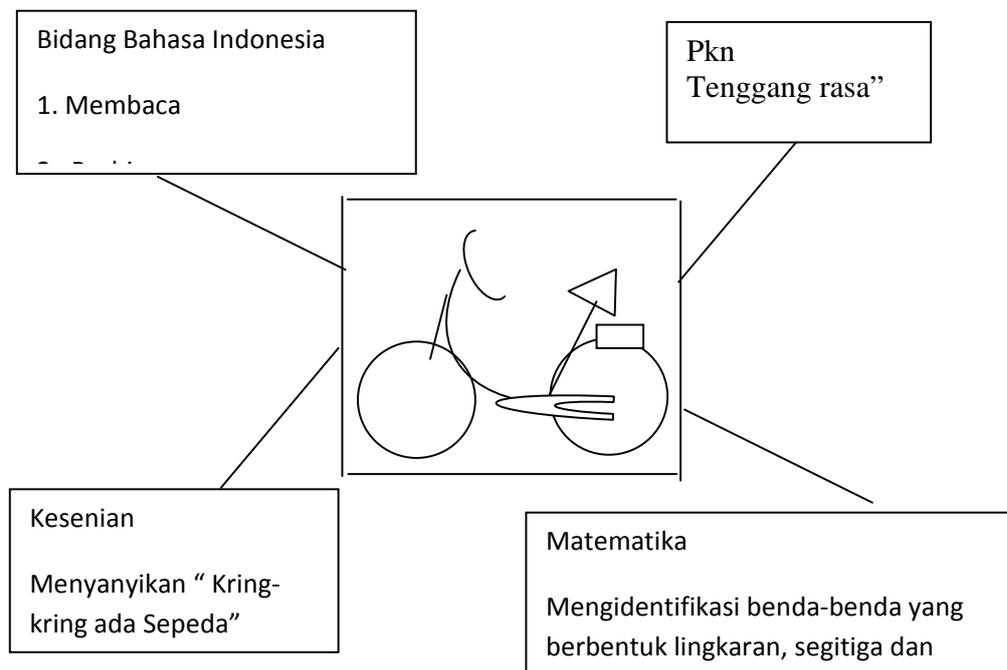


Berdasarkan diagram di atas, pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan terpadu PAKEM dan Kontekstual.

Untuk lebih jelasnya lihat diagram di bawah

Mis Tema: Transpotasi

Subtema: Naik Sepeda



Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah. dimulai dengan membaca dengan judul bacaan" naik sepeda". Siswa mendengarkan contoh cara membaca dari guru. Siswa membaca dengan cara menirukan dilanjutkan membaca secara klasikal. Setelah itu siswa membaca secara individu dan bergantian. Kemampuan berbicara tanya jawab yang berkaitan dengan sepeda dan dilanjutkan dengan pembelajaran menulis dengan cara menjiplak atau siswa secara kelompok menulis kata-kata yang dimulai dengan **huruf n, s dan r**

Matematika siswa dijelaskan contoh benda yang berbentuk lingkaran seperti roda sepeda, dan yang berbetuk segitiga seperti sedel dan yang berbentuk segi- empat dari boncengan. Siswa dibagi secara kelompok .setiap kelompok mendapat LKS dan

kertas-kerta yang dipotong-potong berbentuk lingkaran, segitidan dan segi empat. Siswa disuruh menempelkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat.

Kesenian pada jam terakhir materi membaca dengan judul” naik sepeda”

kring-kring ada sepeda

sepedaku roda dua

kudapat dari ibu

karena rajun membantu

Siswa menyanyikan syair lagu dengan benar.

#### **d. Implementasi PAKEM dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas Tinggi**

1. Pembelajaran di kelas tinggi dengan pendekatan PAKEM dengan tema sebagai pusat perhatian untuk membelajarkan bahasa Indonesia.
2. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia secara terpadu.
3. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia secara komunikatif, baik secara lisan maupun tertulis.

Komunikasi secara lisan di kelas Tinggi bentuknya:

- 1) mengemukakan perasaan,
- 2) menceritakan kembali isi cerita yang didengar
- 3) menceritakan kembali isi cerita yang dibaca dan
- 4) mendramatisasikan isi cerita yang didengar.

Komunikasi secara tertulis di kelas Tinggi bentuknya adalah sebagai berikut.

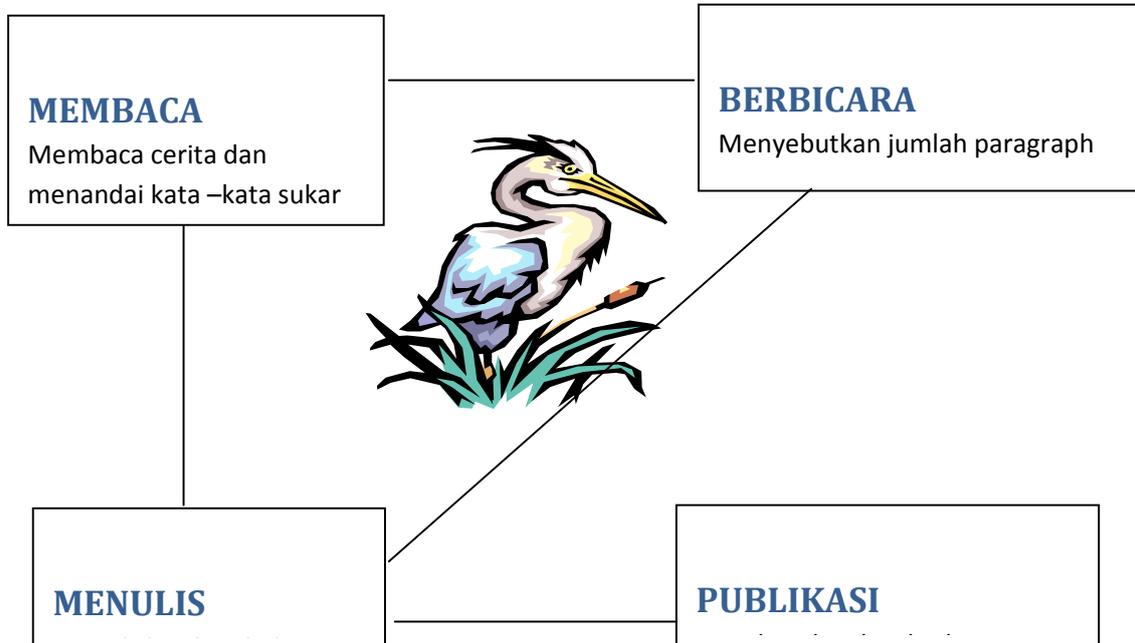
1. Menulis berdasarkan gambar, namun gambarnya kompleks
2. Mengarang
3. Menulis fiksi
4. Menulis puisi
5. Menuliskan kembali isi cerita yang didengar
6. Menuliskan kembali isi cerita yang dibaca

Contoh model pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan PAKEM dan Kontekstual dapat dilihat diagram di bawah ini.

Mis Tema: Binatang

Subtema: Burung Kutilang

KD: Siswa menuliskan kembali isi cerita yang dibaca.



Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tinggi. dimulai dengan membaca cerita dengan judul “Burung Kutilang” . Aktivitas membaca dilakukan dalam hati. Setelah membaca guru melakukan aktivitas tanya jawab, misalnya berapakan jumlah paragraf isi cerita yang anak-anak baca. Menulis dapat dilakukan secara individu mislanya menuliskan kembali isi cerita yang dibaca dengan ejaan yang benar. Apabila kegiatan menulis sudah selesai guru menunjuk salah satu siswa yang pandai dan yang bodoh untuk untuk membacakan hasil tulisannya di depan kelas. Hal ini dilakukan untuk memberikan motivasi bagi siswa yang tulisannya sudah bagus dan memperingatkan siswa yang hasil tulisannya belum sempurna. Proses pembelajaran membaca seperti itu sudah terpadu dengan pendekatan PAKEM.

Satuan Pendidikan : SDN Yogya  
 Kelas/ Sem : II / 1  
 Waktu : 6 x 30 menit  
 Tema : Transpotasi  
 Sub tema : naik sepeda

**Standar Kompetensi Bahasa Indonesia**

Membaca nyaring dengan lafal dan intonasi yang wajar.

**Standar Kompetensi Matematika** : mengidentifikasi benda-benda bangun datar.

Lingkaran, segitiga, segiempat

**Standar Kompetensi Kesenian**: menyanyikan syair lagu

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Belajar Mengajar	Indikator	Bentuk soal		No Soal			
				Esai	Objektif				
<b>Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia :</b> membaca nyaring kalimat dengan lafal yang wajar  <b>Kompetensi Dasar Matematika :</b> mengidentifikasi bangun datar yang berbentuk lingkaran, segi empat dan segitiga  <b>Kompetensi Dasar Kesenian:</b> menyanyikan syair lagu”Naik sepeda”	<b>Bahasa Indo</b> “Naik sepeda”  kring-kring ada sepeda sepedaku roda dua kudapat dari ibu karena rajin membantu  <b>Matematika</b> Mengelompokkan Bangun datar  Kesenian Menyanyikan syair lagu naik sepeda	Terdapat dalam RPP	<b>Indikator Bahasa Indonesia</b> 1. Siswa dapat membaca kalimat dengan lafal yang wajar 2. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan bahasa yang baik 3. Siswa dapat menulis dengan cara menjiplak.	Proses					
				V		1 2 3			
				Hasil					
						<b>Indikator Matematika</b> 4. Siswa dapat mengelompokkan bangun datar berbentuk lingkaran 5. Siswa dapat mengelompokkan	V		1
							V		2

			<p>bangun datar yang berbentuk segitiga.</p> <p>6. Siswa dapat mengelompokkan bangun datar yang berbentuk segiempat.</p> <p><b>Indikator Kesenian:</b></p> <p>1. Siswa dapat menyanyikan syair lagu 'naik sepeda'</p>		V	3
--	--	--	---	--	---	---

**d. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SD**

Pendekatan : Tematik dan PAKEM  
Kelas/ Sem : II / 1  
Waktu : 6 x 30 menit  
Tema : Transportasi  
Sub tema : naik sepeda

**A. Standar Kompetensi Bahasa Indonesia**

Membaca nyaring dengan lafal dan intonasi yang wajar.

Standar Kompetensi **Matematika** : mengidentifikasi benda-benda bangun datar.  
Lingkaran, segitiga, segiempat

Standar Kompetensi **Kesenian**: menyanyikan syair lagu

**B. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia** : membaca nyaring kalimat dengan lafal yang wajar

**Kompetensi Dasar Matematika** : mengidentifikasi bangun datar yang berbentuk lingkaran, segi empat dan segitiga

**Kompetensi Dasar Kesenian**: menyanyikan syair lagu "Naik sepeda"

**C. Indikator Bahasa Indonesia**

1. Siswa dapat membaca kalimat dengan lafal yang wajar
2. Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan bahasa yang baik
3. Siswa dapat menulis dengan cara menjiplak.

**Indikator Matematika**

4. Siswa dapat mengelompokkan bangun datar berbentuk lingkaran
5. Siswa dapat mengelompokkan bangun datar yang berbentuk segitiga.
6. Siswa dapat mengelompokkan bangun datar yang berbentuk segiempat.

**Indikator Kesenian:**

7. Siswa dapat menyanyikan syair lagu "Burung Kutilang"

**D. Tujuan**

1. Setelah mengamati alat peraga, mendengarkan contoh cara membaca dari guru dan tanpa jawab siswa dapat membaca nyaring dengan lafal yang wajar.
2. Setelah mendengarkan penjelasan guru dan mengamati alat peraga siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan bahasa yang baik.
3. Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa dapat menulis dengan cara menjiplak dengan tepat.
4. Setelah mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan alat peraga dan latihan siswa dapat mengelompokkan bidang datar berbentuk lingkaran dengan tepat

5. Setelah mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan alat peraga dan latihan siswa dapat mengelompokkan bidang datar berbentuk segitiga dengan tepat
6. Setelah mendengarkan contoh cara menyanyikan syair lagu “naik sepeda” siswa dapat menyanyikan syairr lagu dengan nada yang tepat.

## **E. Materi bahasa Indonesia**

Bacaan dengan judul “naik sepeda”  
 kring-kring ada sepeda  
 sepedaku ruda dua  
 kudapat dari ibu  
 karena rajin membantu

Materi Matematika

Bangun datar lingkaran, bangun datar segitiga, dan bangun datar segiempat.

Materi Kesenian : “ syair lagu dengan judul naik sepeda”

## **F. Metode Pembelajaran**

1. Model Pembelajaran: Pembelajaran dengan pendekatan Tematik, Kontektual, dan Pakem
2. Metode: Ceramah bervariasi, Tugas, diskusi

## **G. Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Kegiatan Awal (13)**

- a. Mengkondisikan siswa dengan memperhatikan kebersihan kelas, kerapian tempat
- b. Menyuruh salah siswa untuk berdoa
- c. Melakukan apersepsi” Anak-anak kita melihat menggunakan apa? Siapa tahu? Saya bu guru, ya Nita apa ? mata bu guru. Ya Nita anak yang pandai.
- d. Menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran kepada siswa.

### **2. Kegiatan Inti (160)**

- a. Siswa mengamati alat peraga yang dipajang guru pada papan tulis.
- b. Siswa mendengarkan contoh cara membaca dari guru.
- c. Siswa melakukan kegiatan membaca dengan cara menirukan.
- d. Siswa membaca nyaring secara klasikal
- e. Siswa membaca nyaring secara individu dan bergantian.
- f. Siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan sepeda.
- g. Siswa melakukan kegiatan menulis dengan cara menjiplak.

- h. Siswa mengamati bidang datar yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segitempat dari guru.
- i. Siswa dilatih menunjukkan bidang datar lingkaran, segitiga dan segiempat secara bergantian.
- j. Siswa secara kelompok mengelompokkan bidang datar yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat dengan menggunakan LKS
- k. Ketua kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan mengisi LKS yang ditempel pada papan tulis, dan kelompok yang lain menanggapi jika ada yang tidak tepat.
- l. Siswa melakukan kegiatan tes matematika.
- m. Siswa mendengarkan contoh cara menyanyikan syair lagu "Naik Sepeda"
- n. Siswa menyanyikan syair lagu "Naik Sepeda" secara klasikal
- o. Siswa menyanyikan syair lagu "Naik Sepeda" secara individu dan bergantian.

### 3. Penutup (7 )

- a. Siswa diberi motivasi supaya mengulang pelajaran di rumah, agar menjadi anak yang cerdas.
- b. Guru menunjuk salah siswa untuk memimpin berdoa agar diberi keselamatan dalam perjalanan pulang.
- c. Siswa menjawab salam dari guru " Selamat siang anak-anak"

## H. Alat dan Sumber

### 1. Alat

- a. Chart bacaan "naik sepeda"
- b. Bangun datar yang benbentuk

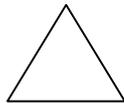
lingkaran



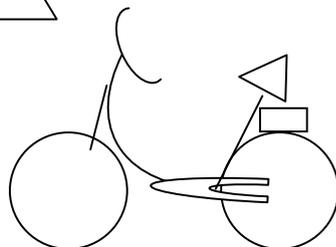
Segiempat



Segitiga



c.. Gambar sepeda



## **2. Sumber**

- a. Kurikulum KTSP bahasa Indonesia untuk kelas I
- b. Bahasa Indonesia Untuk Kelas I hal 23
- c. Kurikulum KTSP matematika untuk kelas I
- d. Matematika untuk kelas I
- e. Kurikulum KTSP kesenian untuk kelas I

## **I. Penilaian**

### **1. Prosedur Penilaian**

- a. Proses membaca
- b. Hasil tulisan siswa

### **2. Jenis Penilaian**

- a. lisan
- b. tertulis

### **3. Bentuk tes**

- a. Esai
- b. Obyektif

### **4. Alat tes.**

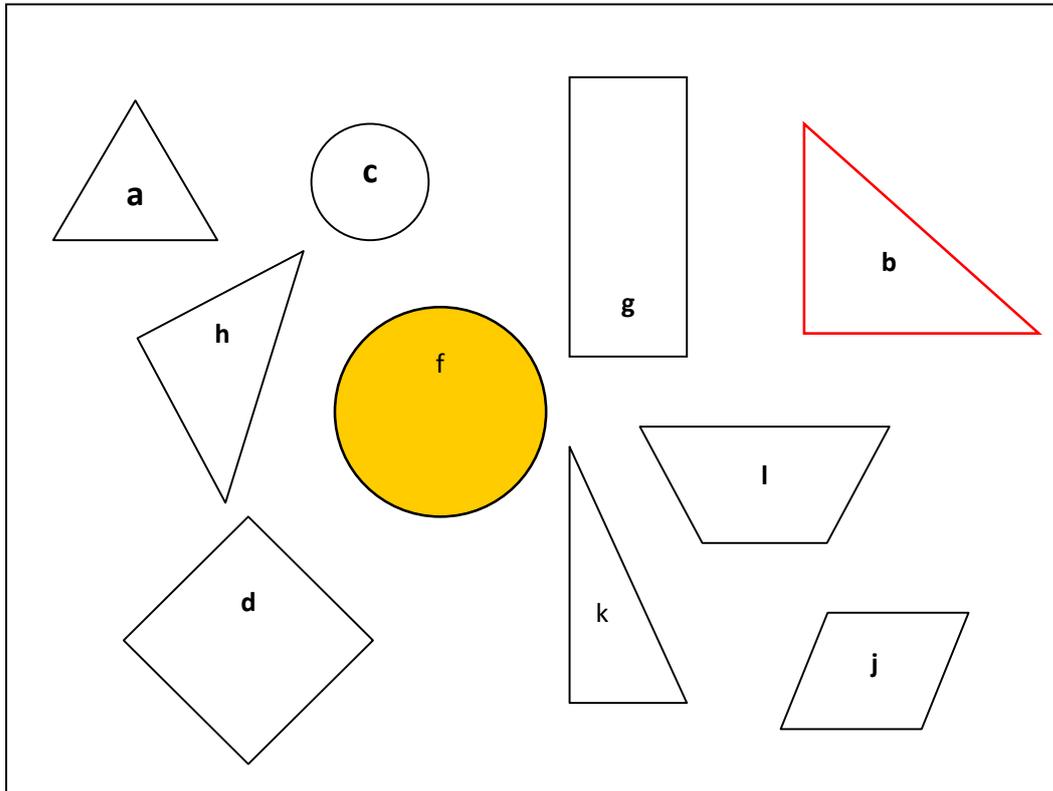
Untuk bahasa Indonesia

1. Berapakah jumlah roda sepeda?
2. Berapakah jumlah sedel Sepeda ?
3. Dimanakah anak-anak belajar naik sepeda?
4. Bolehkah belajar naik sepeda di jalan yang ramai?

## Matematika

### LKS

Kelompokan bagian-bagian datar ini berdasarkan huruf dan dalam bangun datar

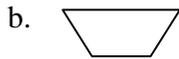


1. Lingkaran adalah huruf.....
2. Segitiga adalah huruf.....
3. Segiempat adalah huruf.....

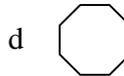
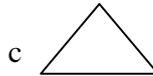
### Tes individu untuk matematika

Lingkarilah jawaban yang benar di bawah ini.

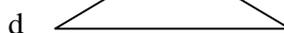
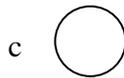
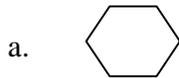
1. Gambar manakah yang termasuk bangun datar lingkaran di bawah ini!



2. Gambar manakah yang termasuk bangun datar segiempat di bawah ini!



3. Gambar manakah yang termasuk bangun datar segitiga di bawah ini!



### 5. Kunci Jawaban

#### a. Pos tes untuk bahasa Indonesia

1. 2 (dua)
2. 1 (satu)
3. di halaman rumah atau di lapangan
4. tidak karena berbahaya.

#### b. Untuk proses membaca secara Individu

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Ketepatan menyuarakan kata	3.
2.	Kejelasan membaca kata	3
3.	Kelancaran	3
4.	Keberanian	1
Jumlah nilai maksimal		10

**c. Kunci LKS Matematika**

1. Lingkaran adalah huruf c dan f
2. Segitiga adalah huruf a,b, h dan k
3. Segiempat adalah huruf d,g,l

**d. Kunci Pos tes Matematika**

1. c
2. b
3. d

Mengethui Kepala

Sekolah SDN Pendowo

Praktikan

Drs. Werkudoro

Sembodro, S.Pd

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Kelas Tinggi  
 Silabus Satuan Pendidikan : SDN Yogya  
 Kelas/ Sem : IV / 1  
 Waktu : 2 x 30 menit  
 Tema : Binatang  
 Sub tema : Burung Kutilang

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Belajar Mengajar	Indikator	Bentuk soal		No Soal
				Esai	Objektif	
<b>Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia :</b> Menuliskan kembali isi cerita yang di baca	<b>Bahasa Indo</b> “Cerita Burung Kutilang” Pagi hari burung Kutilang terbang kian kemari. Semut menikmati lagu yang sedang dinyanyikan Burung kutilang. Tiba-tiba semut haus kemudian mencari air, namun karena tidak hati-hati akhirnya jatuh. Tolong-tolong, Burung kutilang mendengar suara siapa itu. Ternyata semut hanyut di sungai. Burung Kutilang mematuk ranting dan dijatuhkan ke sungai. Semut cepat segera naik di atas ranting nanti saya bantu. Semut segera	Terdapat dalam RPP	<b>Indikator Bahasa Indonesia</b> 1. Siswa dapat membaca dalam hati. 2. Siswa dapat menjelaskan kata-kata sukar dengan benar. 3. Siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar. 4. Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita yang dibaca dengan bahasa yang baik. 5. Siswa dapat menuliskan kembali isi cerita yang dibaca dengan bahasa yang baik 7. Siswa dapat membacakan hasil tulisannya di depan kelas sesuai tanda baca dengan tepat.	Proses		
				V		1 2 3
				V		4 5 6
				Proses		
				Hasi		1
				Proses		2
						3

	<p>naik dan ranting segera di ke daratan. Selamatlah semut. Burung kutilang melanjutkan menyanyi, namun kirakira 15 meter ada pemburu yang sedang membidik burung kutilang. Semut melihat, segera ia pergi ke tempat pemburu dan menggigit kaki kirinya sang pemburu. Konsentrasi pemburu ke kaki yang gatal sekali dan tangan kanan sudah memegang pelatuk dan menyentuhnya sehingga berbunyi dor, burung Kutilang menengar dan dengan cepat terbang.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

## **2. PAKEM MATEMATIKA**

### **a. Kompetensi Matematika Siswa SD**

Ruang lingkup materi matematika di SD, disusun berdasarkan fungsi dan tujuan pembelajaran matematika di SD; yaitu berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika, serta sebagai alat komunikasi melalui simbol, tabel, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Adapun tujuan pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan matematika yang dipilih dalam Standar Kompetensi ini dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa dengan memperhatikan perkembangan pendidikan matematika di dunia sekarang ini. Untuk mencapai kompetensi tersebut dipilih materi-materi matematika dengan memperhatikan struktur keilmuan, tingkat kedalaman materi, serta sifat esensial materi dan keterpakaiannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara rinci, standar kompetensi tersebut, adalah sebagai berikut.

#### **a. Bilangan**

1. Menggunakan bilangan dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.
3. Menggunakan konsep bilangan cacah dan pecahan dalam pemecahan masalah.
4. Menentukan sifat-sifat operasi hitung, faktor, kelipatan bilangan bulat dan pecahan serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.
5. Melakukan operasi hitung bilangan bulat dan pecahan, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

#### **b. Pengukuran dan geometri**

1. Melakukan pengukuran, mengenal bangun datar dan bangun ruang, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.
2. Melakukan pengukuran, menentukan unsur bangun datar dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

3. Melakukan pengukuran keliling dan luas bangun datar dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
4. Melakukan pengukuran, menentukan sifat dan unsur bangun ruang, menentukan kesimetrian bangun datar serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.
5. Mengenal sistem koordinat pada bidang datar.

c. Pengelolaan data

Mengumpulkan, menyajikan, dan menafsirkan data.

**b. Hakikat Pembelajaran Matematika SD**

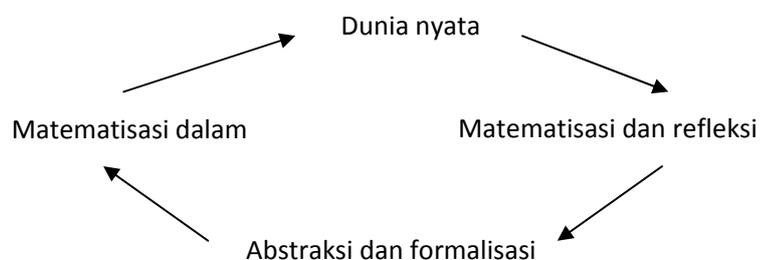
Matematika merupakan pelajaran yang menurut sebagian besar siswa memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Siswa seringkali merasa kesulitan bila diberikan permasalahan yang berhubungan dengan matematika. Bahkan dapat dikatakan sangat sedikit siswa yang menyukai pembelajaran matematika.

Banyak orang mengartikan matematika sebagai pelajaran berhitung yang selalu berhubungan dengan angka-angka. Hendra (1998) mengutip pernyataan Prof.Dr. Juwono Sudarsono bahwa pelajaran matematika bukan hanya pelajaran menghitung angka-angka saja, sesungguhnya pelajaran matematika sangat baik bagi siswa untuk mengembangkan otak bagian sebelah kiri, (yakni) daya analisis rasional dan (kemampuan) berpikir logis. Oleh sebab itu siswa yang menguasai matematika memiliki potensi untuk mengembangkan diri.

Selama ini memang masih banyak orang yang menganggap bahwa matematika tidak lebih dari sekedar berhitung dan bermain dengan rumus dan angka-angka. Berhitung atau tepatnya aritmatika dengan keempat operasi dasarnya (yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), memang lazim diajarkan kepada siswa di sekolah dasar sebelum mereka mempelajari matematika lebih jauh di sekolah menengah dan perguruan tinggi kelak. Namun, sebagaimana halnya musik bukan sekedar bernyanyi, matematika bukan sekedar berhitung atau berkutat dengan rumus dan angka-angka. Matematika menuntut pula kemampuan berpikir eksploratif dan kreatif daripada sekedar berhitung mekanis dan prosedural.

Pelajaran matematika seringkali hanya berfokus pada esensi penjumlahan, pengurangan, perkalian atau pembagian. Semua itu mengedepankan logika yang diuraikan melalui buku dan ceramah guru, padahal bila diberikan kesempatan lebih, siswa boleh jadi menemukan cara-cara penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian berdasarkan kreativitas dan improvisasinya. Menurut Hendra (1998): Matematika diajarkan karena matematika melatih siswa berpikir dan berargumentasi. Tidak hanya mengasah fungsi otak kiri, yaitu berpikir logis, analitis, kritis, detil, runtut, berurutan dan sistematis, tetapi juga mengasah fungsi otak kanan, seperti berpikir alternatif, eksploratif dan kreatif, serta kemampuan desain dan optimasi. Melalui matematika, siswa dapat pula dibiasakan bekerja efisien, selalu berusaha mencari jalan yang lebih sederhana dan lebih singkat (tanpa mengurangi keefektivannya, juga cermat dan tidak ceroboh, serta ketat dalam berargumentasi alias tidak sembarang omong atau tulis). Yang diperlukan dalam mata pelajaran matematika adalah pemahaman siswa terhadap materi-materi yang disampaikan, sehingga dengan sendirinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

I Gusti Putu Suharta mengatakan bahwa pembelajaran matematika di kelas seharusnya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman anak sehari-hari. Selain itu, perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki anak pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan. De Lange dalam I Gusti Putu Suharta menggambarkan konsep matematisasi yang sangat berhubungan dengan dunia nyata, di mana pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual yang dialami siswa dalam hidupnya, sehingga memungkinkan siswa untuk menggunakan pembelajaran sebelumnya secara langsung. Konsep matematisasi menurut De Lange tersebut:



### c. Implementasi model PAKEM dalam pembelajaran Matematika

Implementasi model PAKEM dalam pembelajaran Matematika dapat dilaksanakan dengan menerapkan salah satu atau lebih model PAKEM dalam suatu RPP. Keaktifan, kreatifitas, keefektifan dan pembelajaran menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran harus tampak pada langkah-langkah pembelajaran. Selain PAKEM, dalam pembelajaran matematika perlu juga sebaiknya menggunakan pendekatan matematika realistik. Adapun contoh PAKEM yang juga realistik dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD adalah sebagai berikut :

#### UANG DALAM KESEHARIAN

##### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menuliskan nilai uang rupiah
2. Siswa dapat menaksir jumlah harga sekumpulan barang
3. Siswa dapat melakukan jual beli

##### B. Pendahuluan

Teman-teman, pernahkah kamu pergi ke BANK untuk menabung? Atau ikut ibu berbelanja di pasar atau toko swalayan?. Nah, pada saat kamu menabung, kamu akan menuliskan besar uang yang akan ditabung. Tentunya kamu harus menuliskan nilai uang tersebut dengan benar. Marilah kita pelajari bersama bagaimana menuliskan nilai uang rupiah dengan benar.

##### C. MATERI

#### 1. Penulisan nilai mata uang rupiah

##### Mata Uang



##### Cara Penulisan

Seratus rupiah  
Rp100,00

Dua ratus rupiah  
Rp200,00



Lima ratus rupiah  
Rp500,00



Seribu rupiah  
Rp1.000,00



Dua ribu rupiah  
Rp2.000,00



Lima ribu rupiah  
Rp5.000,00



Sepuluh ribu rupiah  
Rp10.000,00



Dua puluh ribu rupiah  
Rp20.000,00



Lima puluh ribu rupiah  
Rp50.000,00



Seratus ribu rupiah  
Rp100.000,00



**Contoh**



Berapa ya, nilai kumpulan uang di atas ini?

Kan, ada koin Rp200,00, selembaar uang Rp5.000,00, selembaar uang Rp20.000,00, dan selembaar uang

**Latihan**

a. Ayo, tulis jumlah uang berikut dalam bentuk angka!

1.



Rp .....

2.

Rp .....

3.

Rp .....

b. Ayo, isi titik-titik berikut!

No	Dalam Bentuk Angka	Dalam Bentuk Kalimat
1.	Rp500,00	..... .....
2.	..... .....	Lima ribu rupiah
3.	Rp12.100,00	..... .....
4.	..... .....	Sertaus tiga puluh ribu rupiah
5.	Rp134.500,00	..... .....

## 2. Menaksir Jumlah Harga dari Sekumpulan Barang

### Contoh

Nur menemani ayahnya belanja di pasar. Nur mau beli alat tulis, mainan dan makanan. Di samping ini, terdapat daftar harga barang-barang yang mau dibeli Nur, kira-kira berapa jumlah uang yang perlu Nur bawa saat mau ikut ayahnya? Ayo, kita hitung harga barang itu, kemudian kita bulatkan sampai ribuan terdekat.

Nama Barang	Harga Sebenarnya	Harga Taksiran
<b>Pulpen</b> 	Rp22.450,00	Rp22.000,00
<b>Pensil</b> 	Rp2.700,00	Rp3.000,00
<b>Tempat Pensil</b> 	Rp15.600,00	Rp16.000,00
<b>10 Buku Tulis</b> 	Rp25.200,00	Rp25.000,00
<b>Bola</b> 	Rp32.550,00	Rp33.000,00
<b>Kue</b> 	Rp56.400,00	Rp56.000,00
<b>Jumlah Uang yang diperlukan Nur</b>		<b>Rp155.000,00</b>

**pengayaan**

Barang	harga
 buku	Rp6.300,00
 penghapus	Rp2.000,00
 tas	Rp 44.000,00
 sepatu	Rp50.000,00
 pisang	1 kg = Rp7.500,00
 es krim	Rp5.000,00
 Kue Sus	Rp12.000,00

Di samping ini terdapat harga berbagai jenis barang yang sering kita beli dari pasar. Berdasarkan uang sakumu, tentukan barang yang dapat kamu beli. Sisakan uang sakumu untuk ditabung setiap hari. Tentukan jumlah uang yang tersisa

Hari ke	Jenis Barang	Jumlah Harga	Sisa
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
<b>Jumlah Sisa Uang</b>			

#### RANGKUMAN :

1. Penulisan nilai uang rupiah diawali dengan Rp (tanpa titik)
2. Nilai uang dituliskan setelah Rp tanpa ada spasi/jeda diantaranya dan diakhiri dengan ,00 (koma nol-nol) contoh Rp5.000,00
3. Cara membaca nilai uang rupiah adalah dengan membaca nilai uangnya terlebih dahulu dan diikuti dengan kata “rupiah”, contoh : Rp23.500,00 (dibaca : dua puluh tiga ribu lima ratus rupiah)
4. Penaksiran harga ke ribuan terdekat dilakukan dengan cara : apabila nilai ratusan dibawah 500 maka dibulatkan ke bawah, sedangkan jika 500 atau lebih maka dibulatkan ke atas. Misal harga penaksiran dari Rp17.300,00 adalah Rp17.000,00. Sedangkan harga penaksiran untuk Rp56.800,00 adalah Rp57.000,00.

**d. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**MATEMATIKA**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>:</b>	<b>Sekolah Dasar</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>:</b>	<b>Matematika</b>
<b>Pokok Bahasan</b>	<b>:</b>	<b>Pecahan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>:</b>	<b>IV / 2 (dua)</b>
<b>Hari/tanggal</b>	<b>:</b>	<b>.....</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>:</b>	<b>2x pertemuan (2x 2 jam pelajaran)</b>

**I. Standar Kompetensi**

Menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat

**II. Kompetensi Dasar**

- Menjumlahkan bilangan bulat
- Mengurangkan bilangan bulat

**III. Indikator**

- Menjumlahkan dua bilangan bulat positif
- Menjumlahkan bilangan bulat positif dan bulat negatif
- Menjumlahkan dua bilangan negatif
- Mengurangkan dua bilangan bulat positif
- Mengurangkan bilangan bulat positif dan bulat negatif
- Mengurangkan dua bilangan negatif

**IV. Tujuan pembelajaran**

**Setelah belajar, siswa mampu :**

- Menjumlahkan dua bilangan bulat positif
- Menjumlahkan bilangan bulat positif dan bulat negatif
- Menjumlahkan dua bilangan negatif
- Mengurangkan dua bilangan bulat positif
- Mengurangkan bilangan bulat positif dan bulat negatif

- Mengurangkan dua bilangan negatif

## V. Materi pokok

Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat

## VI. Model

Sosiokultur dan Pembelajaran Langsung

## VII. Pendekatan

PAKEM

## VIII. Langkah-langkah pembelajaran

### Pertemuan 1 (untuk indikator penjumlahan bilangan bulat)

#### a. Tahap persiapan

- Guru menyiapkan media berupa kancing baju hitam dan putih untuk masing-masing kelompok akan menerima 25 kancing hitam dan 25 kancing putih
- Guru menyiapkan LKS untuk kerja kelompok

#### b. kegiatan awal (7menit)

- apersepsi : mengingatkan kembali kepada siswa tentang makna bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya suhu udara di daerah tropis dan daerah salju, temperatur air panas, kedalaman laut, kedalaman jurang, dan lain-lain.
- Menarik perhatian siswa dengan menyanyi lagu “satu ditambah satu”
- Motivasi siswa belajar dengan menyebutkan manfaat belajar penjumlahan bilangan bulat.

•

#### a. kegiatan inti (58 menit)

- siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penjumlahan bilangan bulat dan cara mengisi lembar kerja yang akan dibagikan kepada kelompok siswa
- siswa memperhatikan demonstrasi bagaimana melakukan penjumlahan dengan menggunakan kancing putih (sebagai bilangan bulat positif dan kancing hitam (sebagai bilangan bulat negatif). Pemilihan warna kancing bebas (sebaiknya yang kontras warnanya),namun memilih warna kancing putih dan hitam ada kaitannya dengan budaya masyarakat yaitu ilmu putih (bermakna positif) dan ilmu hitam (bermakna negatif) sehingga siswa mudah untuk mengingatnya.
- Contoh demonstrasi guru sbb;

➤ **Untuk penjumlahan dua bilangan bulat positif**

Siswa diminta untuk menyebutkan penjumlahan dua bilangan bulat positif yang diinginkan (misalnya  $5 + 7$ ), guru mengambil 5 kancing putih dan disusun segaris di atas meja (sambil menjelaskan bahwa pengambilan kancing putih karena 5 bernilai positif) lalu mengambil lagi 7 kancing putih dan digabungkan. Hasil penjumlahan  $5 + 7 = 12$  diketahui dengan menghitung berapa banyak kancing yang sudah digabungkan tadi.



➤ **Untuk penjumlahan dua bilangan bulat negatif**

Siswa diminta untuk menyebutkan penjumlahan dua bilangan bulat positif yang diinginkan (misalnya  $-3 + (-5)$ ), guru mengambil 3 kancing hitam dan disusun segaris di atas meja (sambil menjelaskan bahwa pengambilan kancing hitam karena “-3” berarti bilangan bulat negatif) lalu mengambil lagi 5 kancing hitam dan digabungkan. Hasil penjumlahan  $-3 + (-5) = -8$  diketahui dengan menghitung berapa banyak kancing yang sudah digabungkan tadi. Gambar kejadian ini seperti berikut :

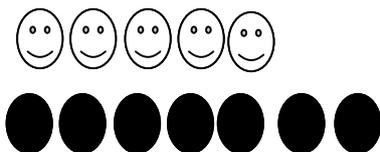


➤ **Untuk penjumlahan bilangan bulat positif dan bulat negatif**

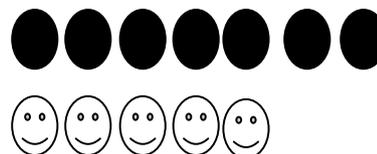
Siswa diminta kembali untuk menyebutkan penjumlahan dua bilangan bulat, yang satu bernilai positif dan yang satunya lagi bernilai negatif yang diinginkan (misalnya  $5 + (-7)$ ), guru mengambil 5 kancing putih (sambil menjelaskan bahwa pengambilan kancing putih karena 5 bernilai positif) lalu menggabungkan dengan 7 kancing hitam (karena “-7” artinya bilangan bulat negatif). Hasil penjumlahan  $5 + (-7) = -2$  diketahui dengan

**“menghitung berapa banyak kancing yang tidak berpasangan”.**

Perlu dijelaskan kepada siswa bahwa peletakkan kancing berdasarkan warnanya. Apabila berwarna sama maka diletakkan segaris, sedangkan jika warnanya berlainan maka diletakkan pada garis yang lain sehingga kancing ada yang berpasangan putih dan hitam, seperti di bawah ini : (tampak bahwa 2 kancing hitam tidak memiliki pasangan, artinya hasil penjumlahan  $5+(-7)$  adalah 2 kancing hitam, yang berarti bernilai -2.



Demikian pula untuk penjumlahan bilangan bulat negatif dan bilangan bulat positif. Perbedaannya pada peletakkan kancing saja. Kancing yang terletak pada bagian atas menunjukkan bilangan pertama dalam penjumlahan, sedangkan yang terletak pada bagian bawah menyatakan bilangan yang kedua. Misalnya  $-7 + 5$ , maka menjadi :



- siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari 4 siswa.
  - Siswa menyimak penjelasan guru, apa yang harus dilakukan dalam kerja kelompok
  - tiap kelompok akan menerima 25 kancing putih 25 kancing hitam serta Lembar kerja Siswa (LKS).
  - Siswa secara berkelompok mengerjakan LKS.
  - Siswa menampilkan hasil pekerjaan kelompoknya dengan menempelkan hasil pekerjaannya pada dinding di luar kelas agar siswa dari kelompok lain dapat saling melihat dan mengoreksi apabila ada kesalahan.
  - Semua siswa berkeliling untuk melihat semua pekerjaan dari kelompok lain, guru meminta siswa untuk mencermati apakah ada kesalahan maupun cara yang bagus dari kelompok lain.
  - Pekerjaan siswa dibawa kembali ke dalam kelas dan ditukar dengan kelompok yang lain untuk dikoreksi bersama.
- b. kegiatan akhir (5 menit)**
- siswa bersama guru menarik kesimpulan materi yang sudah dilaksanakan, yaitu menyimpulkan bahwa :

**“penjumlahan dua bilangan bulat bermakna menggabungkan suatu himpunan (kumpulan) benda dengan kumpulan benda yang baru”**

- siswa diberi tugas di rumah (PR) sebagai tindak lanjut pembelajaran.

## **Pertemuan 2 (untuk indikator pengurangan bilangan bulat)**

### **c. Tahap persiapan**

- Guru menyiapkan media berupa kancing baju hitam dan putih untuk masing-masing kelompok akan menerima 25 kancing hitam dan 25 kancing putih
- Guru menyiapkan LKS untuk kerja kelompok

### **d. kegiatan awal (7menit)**

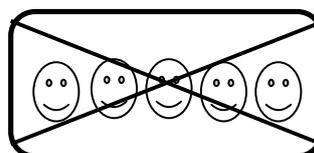
- apersepsi : mengingatkan kembali kepada siswa tentang makna bilangan bulat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya suhu udara di daerah tropis dan daerah salju, temperatur air panas, kedalaman laut, kedalaman jurang, dan lain-lain.
- Menarik perhatian siswa dengan menyanyi lagu “balonku” yang terkait dengan pengurangan bilangan bulat
- Motivasi siswa belajar dengan menyebutkan manfaat belajar pengurangan bilangan bulat.

### **a. kegiatan inti (58 menit)**

- siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengurangan bilangan bulat dan cara mengisi lembar kerja yang akan dibagikan kepada kelompok siswa
- siswa memperhatikan demonstrasi bagaimana melakukan pengurangan dengan menggunakan kancing putih (sebagai bilangan bulat positif dan kancing hitam (sebagai bilangan bulat negatif). Pemilihan warna kancing bebas (sebaiknya yang kontras warnanya),namun memilih warna kancing putih dan hitam ada kaitannya dengan budaya masyarakat yaitu ilmu putih (bermakna positif) dan ilmu hitam (bermakna negatif) sehingga siswa mudah untuk mengingatnya.
- Dalam mempraktekkan pengurangan dengan menggunakan kancing, perhatikanlah lebih dahulu bilangan yang di belakang (pengurang), besarnya maupun nilainya (positif/negatif) untuk menyediakan kancing yang akan diambil.
- Contoh demonstrasi guru sbb;

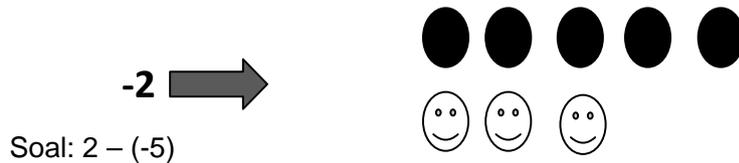
#### **➤ Untuk pengurangan dua bilangan bulat positif**

Siswa diminta untuk menyebutkan penjumlahan dua bilangan bulat positif yang diinginkan (misalnya  $7 - 5$ ), guru mengambil 7 kancing putih dan disusun di atas meja (sambil menjelaskan bahwa pengambilan kancing putih karena 7 bernilai positif). Dikarenakan operasinya adalah pengurangan yang berarti pengambilan dari benda yang sudah ada, maka ambillah 5 kancing putih dari 7 kancing putih yang sudah ada tadi. Hasil penjumlahan  $7 - 5 = 2$  diketahui dengan menghitung berapa banyak kancing yang tersisa

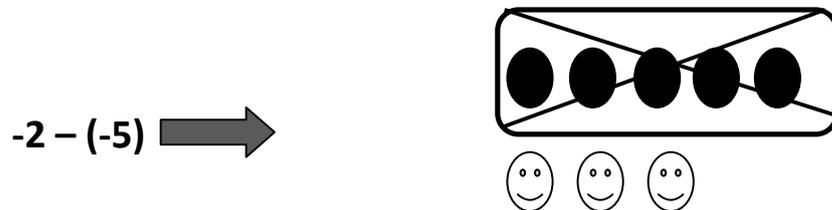


➤ **Untuk pengurangan dua bilangan bulat negatif**

Siswa diminta untuk menyebutkan pengurangan dua bilangan bulat negatif yang diinginkan (misalnya  $-2 - (-5)$ ), guru membuat angka  $(-2)$  dengan memperhatikan angka pengurang, yaitu  $(-5)$ . Karena yang mau diambil adalah sebanyak 5 kancing hitam, maka guru membentuk angka  $(-2)$  yang memiliki sekurang-kurangnya 5 kancing hitam sebagai berikut:



berarti mengambil kancing berwarna hitam sebanyak (5) dari susunan kancing di atas, sehingga menjadi:

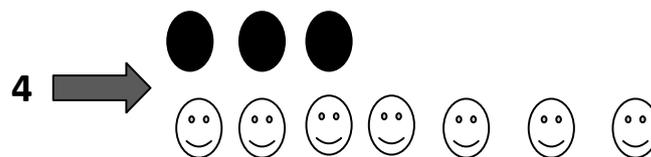


Setelah 5 kancing hitam diambil, kancing yang tersisa adalah 3 kancing putih; berarti hasil dari  $-2 - (-5)$  adalah 3 (kancing putih bernilai positif).

➤ **Untuk pengurangan bilangan bulat positif yang dikurangi bilangan bulat negatif**

Siswa diminta untuk menyebutkan pengurangan dua bilangan bulat positif dengan bilangan bulat negatif yang diinginkan misalnya:

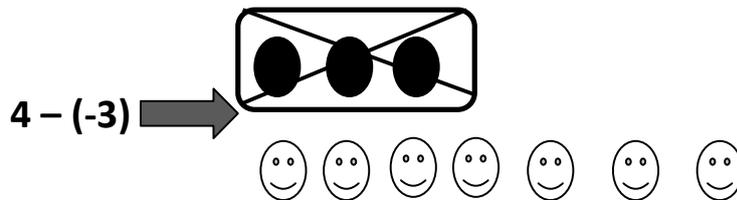
$4 - (-3)$ . Pertama-tama, guru membuat angka (4) dengan memperhatikan angka pengurang, yaitu  $(-3)$ . Karena yang mau diambil adalah 3 kancing hitam (yang bernilai negatif), maka guru membentuk angka (4) yang memiliki sekurang-kurangnya 3 kancing hitam sebagai berikut:



Penjelasan: bentuk kancing di atas menunjukkan nilai (4) karena kancing yang tidak mempunyai pasangan adalah sebanyak 4 kancing putih (positif).

Soal:  $4 - (-3)$

berarti dari susunan kancing yang bernilai 4, ambillah kancing berwarna hitam sebanyak 3 (dikurangi -3), sehingga menjadi:



Setelah 3 kancing hitam diambil, tersisa 7 kancing putih; berarti hasil dari  $4 - (-3)$  adalah 7 (kancing putih bernilai positif).

**b. kegiatan akhir (5 menit)**

- siswa bersama guru menarik kesimpulan materi yang sudah dilaksanakan, yaitu menyimpulkan bahwa :

**“Pengurangan dua bilangan bulat bermakna mengambil suatu himpunan (kumpulan) benda dari kumpulan benda yang sebelumnya”**

- siswa diberi tugas di rumah (PR) sebagai tindak lanjut pembelajaran.

**IX. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar**

**a. Media Pembelajaran**

- Kancing putih (sebanyak yang diperlukan sesuai banyak kelompok siswa, @ 25 buah)
- Kancing hitam (sebanyak yang diperlukan sesuai banyak kelompok siswa, @ 25 buah)

**b. sumber Belajar**

- Mangatur Sinaga,dkk. 2007. *Terampil Berhitung Matematika untuk SD kelas IV*. Jakarta : Erlangga
- Tim Bina Matematika. *Matematika kelas 4 Sekolah Dasar*. Bogor : Yudhistira
- Tim UT, *Pendidikan Matematika I*, Jakarta: Depdiknas.

## **X. Evaluasi**

- Prosedur tes : saat proses ; unjuk kerja & LKS
- Jenis tes : isian
- Bentuk tes : essay
- Alat tes : LKS (terlampir)
- Kriteria penilaian : terdapat 9 soal, jika benar masing-masing soal bernilai 10, nilai ketepatan jawaban : 90, sedangkan 10 adalah nilai kerapihan, jadi nilai maksimal adalah 100.
- Kriteria keberhasilan :  
Pembelajaran dinilai berhasil apabila > 70% siswa mendapat nilai 70

**Yogyakarta, .....**

**Guru Kelas,**

**Sugiarti, S.Pd.**

## XI. Lampiran

### LEMBAR KERJA SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar  
Mata Pelajaran : Matematika  
Pokok Bahasan : Penjumlahan Bilangan Bulat  
Kelas/Semester : IV / 2 (dua)  
Hari/tanggal : .....  
Alokasi waktu : 30 menit

Kelompok : .....

Nama anggota kelompok:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....

#### Alat/Bahan:

1. Kancing putih (25 buah)
2. Kancing hitam (25 buah)

#### Petunjuk/cara mengisi LKS :

1. Tulislah nama kelompokmu dan nama anggota kelompok
2. Perhatikan benda-benda yang telah disediakan
3. Isilah tabel di bawah ini sesuai dengan perintah pada masing-masing kolom menggunakan kancing-kancing yang telah diberikan.
4. Bekerjalah secara kelompok sesuai dengan contoh yang telah didemonstrasikan oleh gurumu

Lengkapi tabel berikut sesuai petunjuk di atas

Soal	Gambar kancing	Hasil penjumlahan atau hasil pengurangan
$3 + (-4)$		
$-5 + 7$		
$-2 + (-6)$		
$5 - 3$		
$2 - 7$		
$-4 - (-5)$		

### 3. PAKEM PKn

a. **Kompetensi PKn SD** : Mampu mengelola pembelajaran yang mendidik PKn SD

b. **Hakekat/ Esensi Pembelajaran PKn**

Karakteristik mata pelajaran sangat penting di pertimbangkan dalam pembelajaran karena setiap mata pelajaran memiliki tujuan yang harus di capai, demikian juga setiap mata pelajaran mempunyai pola khas yang menuntut cara penyampaian yang berbedas satu dengan yang lainnya. pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan karakter dengan konsep dan prinsip pendidikan kewarganegaraan, maka dalam tiga dimensi di atas harus ada penekanan dalam proses pembelajaran yang mengarah kepada karakter walaupun bukan berarti meniadakan dimensi kognitif dan ketrampilan.

Udin S. Winaputra (2005: 1) menyatakan bahwa tugas PKn dengan paradigma baru adalah mengembangkan pendidikan demokrasi dengan tiga fungsi pokok yaitu mengembangkan kecerdasan warganegara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*) dan mendorong partisipasi warganegara (*civic participation*). Dimensi kecerdasan warganegara tidak hanya sebatas rasional saja, melainkan juga dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga PKn bercirikan multidimensi. Hal ini menjadi tugas guru untuk memberikan bimbingan kepada siswa tentang nilai-nilai pancasila dan budaya masyarakat Indonesia.

Menurut Savage (1996: 9-10) ada tiga fungsi utama dalam pendidikan kewarganegaraan, yaitu;

- a. Menumbuhkan komitmen dalam diri generasi muda untuk membuat keputusan secara demokratis.
- b. Menumbuhkan sifat dan sikap kritis dalam melakukan sesuatu.
- c. Menghasilkan generasi muda yang siap bergabung dalam ranah pelayanan dan publik secara aktif.

Pembelajaran PKn juga menekankan hak dan tanggungjawab warganegara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Tanggungjawab ini meliputi tanggungjawab pribadi maupun kewarganegaraan. Hal ini tentu memerlukan pengetahuan dan ketrampilan intelektual dalam berperan serta. Hal ini yang diharapkan oleh pembelajaran PKn. Pelajaran PKn mempunyai tujuan seperti dituliskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 yaitu agar peserta didik memiliki kompetensi sebagai berikut:

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Tujuan di atas dapat dicapai dengan melalui proses pembelajaran PKn baik formal, maupun informal. Hal ini menjadi tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan nuansa pembelajaran yang dapat mengarahkan tujuan PKn tersebut.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai bagian dari IPS (*social studies*) memiliki tujuan yang berdekatan. Menurut *The National Council for the Social Studies* (Sunal, 1993: 5) tujuan *social studies* adalah “*to prepare young people to be humane, rational, participating citizens in a world that is becoming increasingly interdependent*”. Tujuan ini merupakan sudut pandang yang paling dominan dalam *social studies*. Tujuan *social studies* juga merupakan tujuan dari PKn, yaitu membentuk warga negara yang baik (*good citizens*).

Menurut Martorella (1994: 8) warga negara yang baik sebagai tujuan dari PKn adalah warganegara yang efektif (*effective citizen*), yaitu warga negara

bersifat reflektif, cakap, dan memiliki kepedulian. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan strategi pembelajaran yang bersifat dialogis, pengalaman langsung, kolaboratif dan kooperatif. Strategi pembelajaran seperti ini menekankan npada tiga ranah pembelajaran, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam BSNP (2006: 3), mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

- g. Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

### **c. Implementasi Model Pakem dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD**

#### **1. Kelas Rendah**

Pakem dalam pembelajaran PKn SD di kelas rendah lebih banyak untuk mengajak siswa dalam aktifitas pembelajaran. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai misal dalam pelajaran PKn di kelas 2 materi tentang saling berbagi dan tolong menolong. Materi ini tentu akan sangat menarik manakala guru mengajak siswa melakukan aktifitas. Sebagai misal adalah melalui permainan. Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4 orang. Permainan bisa dilakukan dengan 2 atau 3 kelompok kecil secara bersama ataupun bergantian satu persatu kelompok kecil.

Mintalah siswa untuk berdiri berkeliling sambil memegang keempat sudut seprei atau taplak meja besar. Guru meletakkan boal di tengah bentangan kain. Mintalah kelompok kecil tersebut untuk memantulkan dan menangkap kembali bola tersebut sebanyak 10 kali berturut-turut. Apabila bola terjatuh keluar dari bentangan kain maka kelompok tersebut harus mengulang kembali hitungan lemparannya.

Guru yang menilai bahwa suatu kelompok belum berhasil menyelesaikan permainan ini (maksimal 2 kali gagal) segera menggantikannya dengan kelompok lain. Setelah semua kelompok mendapat giliran, mintalah mereka untuk mendiskusikan keberhasilan atau kegagalan kelompok masing-masing.

Evaluasi dari kegiatan ini adalah kerjasama dalam kelompok untuk saling membantu dalam mensukseskan tugasnya.

## 2. Kelas Tinggi

Pembelajaran kelas tinggi dalam pembelajaran PKn tidak jauh berbeda dengan kelas rendah. Kelas tinggi lebih banyak untuk diarahkan dan dilatih untuk berpikir. Guru diharapkan mampu untuk melatih siswa berpikir kritis dengan memberikan persoalan-persolan yang ada di masyarakat. Sebagai misal dalam aktifitas pembelajaran adalah bentuk siswa-siswi ke dalam kelompok untuk mengumpulkan artikel dan gambar dari surat kabar yang berisi urain masalah-masalah sosial yang saat ini sedang ramai di bicarakan disurat kabar. Mereka disuruh untuk memilih yang paling penting menurut kelompoknya untuk diungkapkan dan di tempelkan di selebar karton manila. Karton manila tersebut akan berisi dari uraian atau gambar mengenai berbagai masalah sosial. Mereka juga diminta untuk memberi komentar dibaah tempelan kliping.

Setelah tugas selesai dan dikumpulkan, ajaklah siswa-siswi untuk melakukan diskusi. Hasil dari tugas tersebut di tempelkan di dinding sekolah. Bicarakan dengan siswa-siswi mengenai masalah-masalah sosial yang paling banyak dikliping. Sedapat mungkin diurutkan sehingga terlihat apakah masalah sosial yang menurut anak membutuhkan perhatian dan pertolongan. Pada saat evaluasi dan diskusi, banyak hal yang bisa diungkap untuk melakukan brainstorming lebih mendalam

**d. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran : PKn  
 Kelas/Semester : I/1  
 Waktu : 35 menit

**I. Standar Kompetensi** : Menerapkan hidup rukun dalam perbedaan

**II. Kompetensi Dasar** :

1.2 Memberikan contoh hidup rukun melalui kegiatan di rumah dan di sekolah

**III. Indikator:**

1. Menjelaskan arti hidup rukun
2. Memberikan contoh hidup rukun di rumah dan di sekolah

**IV. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui permainan, siswa dapat menjelaskan arti hidup rukun dengan benar
2. Melalui permainan, siswa dapat memberikan contoh hidup rukun di rumah dan di sekolah dengan benar.

**V. Materi Pembelajaran**

Hidup rukun dalam perbedaan

**VI. Kegiatan Pembelajaran:**

**A. Kegiatan Awal (5 menit)**

- Mengkondisikan siswa(memberikan motivasi, memusatkan perhatian siswa)
- Melakukan apersepsi berupa tanya jawab sekitar kehidupan.

**B. Kegiatan Inti (25 menit)**

- Guru menyiapkan siswa dalam sebuah lingkaran yang cukup luas. Asing-masing anak berpegangan tangan erat-erat

- Guru mengajak siswa bermain balon. Beberapa anak akan memainkan balon dengan kaki terikat. Sedang lainnya akan menjadi pengamat dan penggembira
- Guru memanggil 9 siswa sebagai pemain, dengan ketentuan :
  - TIM I, terdiri dari 3 siswa yang tingginya berbeda (paling tinggi, sedang dan paling rendah dari ketiganya. Terdiri dari 2 siswa perempuan dan 1 siswa laki-laki. Ketiga siswa tadi diikat kakinya jadi satu dengan tali rafia warna kuning
  - TIM II, terdiri dari 3 siswa yang terdiri dari siswa perempuan semua. Ketiganya diikat kakinya jadi satu dengan tali rafia warna pink
  - TIM III, terdiri dari 3 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki semua, ketiganya juga diikat kakinya dengan tali rafia warna biru
- Ketiga tim diminta untuk memainkan satu balon dengan menggiring balon kearah satu tempat yang sudah ditentukan guru (tetap dalam lingkaran). Siswa yang lain mengamati dan menjadi penggembira.
- Setelah selesai pertandingan, guru meminta siswa duduk dalam lingkaran dan membahas bersama dengan menggali pendapat siswa-siswi.
  1. Bagaimana ketiga tim bekerja?
  2. Berbeda rafia berarti berbeda warna tim dan berbeda juga siasat serta gaya memainkan bola. Tim siswa campuran, siswa perempuan dan siswa laki-laki, semua bersemangat ingin sukses, apa pendapat kalian? Tim mana yang paling seru dan gaya?
- semua jawaban di dengar dan dibandingkan oleh guru.

### **C. Kegiatan Akhir (5 menit)**

- Siswa dengan bimbingan guru merangkum materi pelajaran.
- Mengadakan evaluasi (tes tertulis).

## **VI. Media, Metode dan Sumber**

A. Media : - balon yang besar, disiapkan 2-3 balon untuk persediaan kalau pecah. Tali rafia beberapa macam warna tali (kuning, pink, biru) masing-masing 1 meter.

B. Model/Strategi : Permainan (games).

C. Sumber : - Buku pelajaran Kelas I SD yang terkait

- Buku Kurikulum SD (KTSP Kelas I)

## **VII. Penilaian:**

1. Proses : - Menilai kegiatan siswa dalam kegiatan permainan dan diskusi diskusi kelompok
2. Hasil : - Menilai hasil akhir (tes tertulis) dengan menggunakan lembar penilaian

Yogyakarta, ....Oktober 2010

Guru Bidang Studi

.....

#### 4. PAKEM IPA

##### a. Pengantar bidang studi: Kompetensi IPA SD

Sesuai dengan KTSP SD, mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

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

##### b. Hakikat pembelajaran IPA SD

IPA merupakan salah satu bidang ilmu yang diajarkan di SD, mempelajari tentang fenomena alam dan gejalanya. Dilihat dari sudut proses, menurut Rutherford yang disadur dari Bosak, dkk (1991:1) menyatakan bahwa IPA tidak hanya terdiri dari deretan fakta dan prinsip untuk dihafalkan saja tetapi lebih dari itu merupakan cara memperhatikan gejala alam melalui berbagai pertanyaan. Bosak (1991:2) menyatakan lebih rinci bahwa IPA merupakan kumpulan *hands-on activities*, eksperimen, dan proyek (program kerja) yang bertujuan untuk menyelidiki keajaiban dunia. Sejalan dengan pengertian tersebut, Gega (1991:5) menyatakan IPA sebagai sebuah disiplin yang terdiri dari 2 hal yaitu sebagai proses (bagaimana ilmuwan menemukan sesuatu) dan produk berupa pengetahuan (apa yang ilmuwan temukan).

Produk IPA berupa fakta, hukum-hukum, prinsip, dan lain sebagainya. Produk IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan peradaban manusia. Hal ini dikarenakan produk IPA digunakan sebagai pondasi dalam menghasilkan berbagai teknologi modern.

Proses IPA mengandung cara kerja, sikap, dan cara berpikir. Dalam memecahkan persoalan, seorang ilmuwan berusaha mengambil cara tertentu sebagai usaha memperoleh produk yang diharapkan. Proses yang dilakukan ilmuwan yaitu melakukan berbagai keterampilan ilmiah. Dengan aktivitas ini, akan terbentuk sikap ilmiah. Seseorang yang telah tertanam dalam dirinya sikap ilmiah, maka dalam menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari dapat menyelesaikannya secara ilmiah. Seseorang ketika melihat fenomena atau gejala alam, tidak akan terjerumus dalam ruang takhayul.

Produk, proses, dan sikap ilmiah dalam IPA inilah sebagai hakikatnya. Apabila guru SD dalam mengajarkan IPA sesuai dengan hakikatnya, atau mengkondisikan kelas agar para siswa melakukan seperti apa yang ilmuwan lakukan meskipun dengan cara-cara yang sederhana, maka guru telah mengantarkan anak menuju tujuan-tujuan pembelajaran IPA seperti diungkapkan di atas. Sikap ilmiah merupakan sikap positif yang tidak dapat instan tertanam dalam diri anak. Oleh karena itu perlu dilakukan pembiasaan yang dikondisikan di sekolah, sehingga lama-kelamaan sikap ini dapat terbentuk. Dengan demikian, pembelajaran IPA dapat membentuk karakter positif pada diri siswa SD.

### **c. Implementasi model PAKEM dalam pembelajaran IPA SD**

Seperti yang telah diuraikan terdahulu, bahwa PAKEM adalah salah satu model pembelajaran yang memiliki ciri-ciri: siswa terlibat aktif atau dalam istilah IPA dinamakan *do science*, berbagai alat bantu digunakan guru untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan semangat siswa untuk mempelajari lebih dalam materi yang dibahas, kelas diatur sedemikian rupa sehingga para siswa dapat dengan mudah menemukan sumber literatur yang dibutuhkan seperti pojok baca, metode pembelajaran yang diterapkan adalah yang membuat pembelajaran menjadi lebih kooperatif dan mengaktifkan siswa, bersifat *student centered*, dan konstruktivistik.

Hal utama dalam membelajarkan IPA di SD yaitu mengembangkan rasa ingin tahu siswa. Dalam mengembangkan rasa ingin tahu siswa, guru perlu

terampil menampilkan permasalahan yang mengarahkan anak untuk menyelidiki, mempertimbangkan berbagai kemungkinan cara penyelesaian, dan memecahkannya.

Implementasi PAKEM dalam bidang studi IPA di kelas rendah berbeda dengan kelas tinggi. Hal ini dikarenakan perbedaan tingkat perkembangan siswa. Untuk kelas rendah, sesuai panduan KTSP, pembelajaran dilakukan secara tematik antar bidang studi. Adapun untuk kelas tinggi, bukan tematik antar bidang studi, karena para siswa telah dapat memahami hubungan antar satu konsep terhadap konsep lain meskipun diajarkan secara terpisah.

Dalam pembelajaran IPA, hal yang ditekankan adalah mengaktifkan siswa untuk melakukan berbagai aktivitas ilmiah. Berikut ini perbedaan aktivitas ilmiah untuk kelas rendah dan kelas tinggi (Carin, 1993: 121)

**a. Kelas rendah**

1. Mengamati
2. Mengelompokkan dan mengklasifikasikan sesuatu benda atau peristiwa sederhana
3. Mengukur
4. Menghitung, misalnya menghitung jumlah daun atau binatang.
5. Mengurutkan benda berdasarkan ukurannya (besar kecil, panjang pendek, dan ringan berat)
6. Menyusun inferensi
7. Menunjukkan hubungan antara waktu dan jarak
8. Melakukan sesuatu yang berhubungan dengan *value*, seperti “bagaimana cara kita menjaga agar lingkungan tetap bersih?”
9. Mengadakan hubungan interpersonal, seperti belajar melihat sesuatu dari persepsi orang lain
10. Memprediksi
11. Membuat korespondensi satu satu, seperti: untuk benda yang ada di baris ini, berapa jumlahnya?

**b. Kelas tinggi**

Untuk kelas tinggi, kegiatan ilmiah yang dapat dilatihkan tidak sekedar seperti diuraikan di atas, namun lebih dari itu seperti:

1. Merumuskan hipotesa

2. Belajar mengontrol variabel, misalnya perbedaan pertumbuhan tanaman di lingkungan gelap, dan terkena sinar matahari
3. Merancang percobaan sederhana
4. Menginterpretasikan data eksperimen
5. Memahami konservasi berat dan volume
6. Menyusun definisi operasional

Uraian tersebut di atas dapat digunakan sebagai panduan guru dalam memilih aktivitas apa saja yang akan dilatihkan kepada siswa sesuai tingkat kelasnya khususnya dalam hal pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan. Khususnya di kelas rendah, pembelajaran dilakukan secara tematik antar bidang studi. Teknik mengorganisasikan materi antar bidang studi tentunya telah dikuasai oleh peserta PPG. Berikut ini gambaran umum saja mengenai tematik. Misalnya integrasi IPA dengan bahasa Indonesia, melalui belajar IPA, siswa diajak pula untuk menemukan makna kata, menyusun kesimpulan dari data percobaan, dll. Integrasi IPA dengan matematika, siswa diarahkan untuk mengukur, membuat grafik hubungan variabel, dll. Integrasi IPA dengan seni misalnya, siswa diarahkan untuk menggambarkan benda yang dilihatnya, dan lain-lain. Dalam pembelajaran tematik, dapat mengintegrasikan IPA dengan berbagai bidang studi lain, dengan melihat keterkaitan kompetensi antar bidang studi. Namun, apabila materinya tidak dapat diintegrasikan dengan bidang studi lain, maka jangan memaksa mengintegrasikan.

Berikut ini panduan pertanyaan berikut yang dapat digunakan guru sebelum menyusun rencana pembelajaran.

1. Konsep-konsep apa saja yang akan ditemukan siswa?
2. Apa saja yang diperlukan dalam pembelajaran?
3. Apa saja yang akan didiskusikan?
4. Apa saja yang akan dilakukan siswa?
5. Aplikasi apa saja yang akan dilakukan siswa terhadap temuannya?

Setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, guru merencanakan metode seperti apa yang akan melingkupi keseluruhan aktivitas, mengkondisikan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Menyenangkan dalam hal ini tidak selalu dengan bernyanyi, namun dapat pula dari penyediaan alat percobaan yang menarik.

#### **d. Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

### RENCANA PEMBELAJARAN

Jenjang Pendidikan : SD

Sumber Belajar : Buku Ajar Siswa, Lembar kerja Siswa, berbagai media percobaan

Mata Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Gaya Magnet

Kelas/Semester : V/II

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan hubungan antara gaya, gerak dan energi melalui percobaan (gaya magnet)

Waktu : 70 menit

Indikator :

1. Menguraikan pengertian gaya magnet.
2. Melakukan eksperimen mengenai gaya magnet
3. Melaporkan hasil eksperimen yang dilakukan mengenai gaya magnet
4. Mendeskripsikan contoh peralatan dalam kehidupan sehari-hari yang menggunakan prinsip gaya magnet.

Penilaian : proses: deskripsi pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran, produk: hasil karya siswa dan tes.

Kegiatan awal	waktu (menit)	kegiatan inti	waktu (menit)	kegiatan akhir	waktu (menit)
<p>Guru menggali konsep awal yang dimiliki siswa melalui pemberian berbagai pertanyaan dengan menunjukkan gambar berbagai jenis magnet.</p> <p>Guru meminta siswa menyampaikan berbagai pengalaman dalam kehidupan sehari-hari mengenai benda-benda di sekitar mereka yang menggunakan magnet.</p> <p>guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	<b>7</b>	<p>Guru membagi kelas kedalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-5 anggota</p> <p>guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan kelompok dan hal-hal yang akan dikumpulkan</p> <p>guru meminta setiap kelompok untuk melakukan pembagian kerja: koordinator, penanggung jawab</p>	<b>50</b>	<p>setiap kelompok diberi penghargaan baik yang berhasil maupun belum. Bagi yang belum, penghargaan yang diberikan adalah telah menyelesaikan pekerjaan bukan kebenaran pekerjaan.</p> <p>guru memancing siswa untuk dapat menyimpulkan hasil pekerjaan, dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan menuju penguasaan konsep.</p>	<b>23</b>

		<p>sampah, pencatat data, dll. Untuk pengamatan dan aktivitas ilmiah lain dilakukan secara bergantian sehingga diperoleh data dari berbagai persepsi anggota.</p> <p>setiap kelompok dibagikan LKS dan berbagai bahan dan peralatan</p> <p>kelompok diminta untuk mempelajari LKS dan mengecek kelengkapan bahan dan peralatan</p> <p>siswa diberi kesempatan menanyakan kesulitan dan kekurangan bahan dan peralatan (apabila ada)</p> <p>siswa bekerja dalam kelompok</p> <p>guru mengawasi dan memberikan bimbingan</p> <p>setelah selesai, siswa mempresentasikan hasil pekerjaan</p> <p>bila ada kelompok yang kurang tepat hasilnya, diminta untuk mengulangi proses kerjanya (dalam hal ini dilakukan diskusi)</p>		siswa mengerjakan soal evaluasi	
--	--	---	--	---------------------------------	--

LKS dalam RPP ini disajikan berikut ini. LKS ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas siswa.

### Contoh LKS

LKS ini merupakan pengembangan dari Gibson (2002: 8-9). Kata dalam kurung berwarna hijau adalah jenis keterampilan ilmiah yang dilakukan siswa.

**Pertanyaan utama** : apakah gaya magnet dapat menembus semua jenis penghalang dengan ketebalan berapapun?

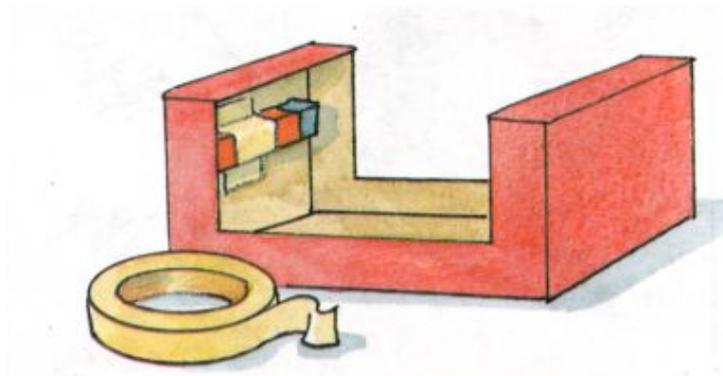
**Tujuan** : menunjukkan bahwa gaya magnet dapat menarik benda magnetik meskipun dihalangi oleh penghalang tertentu.

### Bahan dan Peralatan yang Kamu Butuhkan:

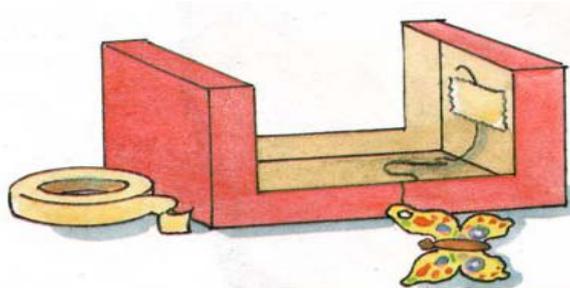
- Satu kotak kardus dengan panjang kira-kira 50 cm
- Satu buah magnet batang
- Benang secukupnya
- Satu buah Peniti
- Plester secukupnya
- Satu buah Gunting
- 10 lembar kertas
- Berbagai lembaran bahan berbentuk plat (sebagai contoh plat aluminium, triplek, dan lain-lain) dengan jumlah masing-masing 5.

### Cobalah:

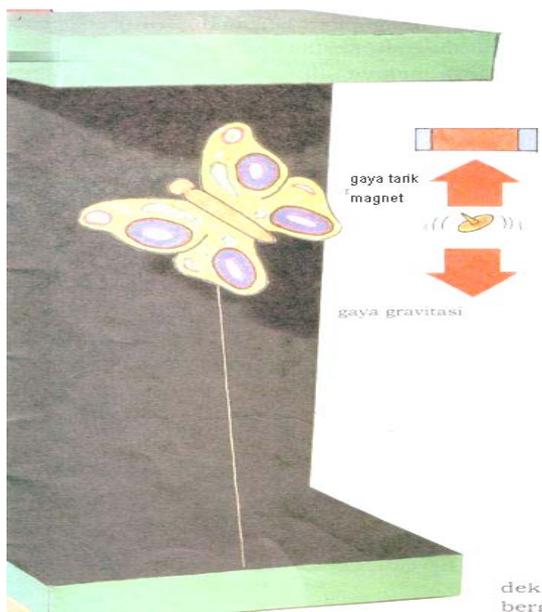
1. Buatlah rangkaian peralatan seperti gambar berikut menggunakan bahan dan peralatan yang disediakan!



2. Selanjutnya buatlah kertas menjadi bentuk kupu-kupu dan ikatkan peniti pada kupu-kupu itu lalu ikatkan pada karton seperti gambar berikut!



3. Posisikan rangkaian yang sudah dibuat dari langkah 2 tersebut berdiri seperti gambar berikut, selanjutnya tarik kupu-kupu keatas mendekati magnet batang!



4. **(observing)** Apa saja yang kamu amati?
- 
5. **(measuring)** Berapa jarak antara peniti yang berada dikupu-kupu dengan magnet?
- 
6. Tarik sedikit demi sedikit talinya, dan ukurlah jarak antara peniti dan magnet setiap tarikan yang kamu lakukan. **(measuring)** Pada jarak berapa kupu-kupu tidak mampu melayang?
- 
7. **(predicting)** Apa yang akan terjadi apabila magnet dikeluarkan dari kardus?
- 
8. **(experimenting)** Bagaimana cara mengetahui kebenaran hasil perkiraanmu pada langkah 7? Lalu, cobalah.
-

9. Masukkan lagi magnetnya. **(predicting)** Apa yang akan terjadi bila diantara kupu-kupu dan magnet kamu beri penghalang 1 lembar kertas tipis?
- 

10. **(experimenting)** Dapatkah kamu membuktikan hasil perkiraanmu pada langkah 9? Cobalah! **(observing)** Apa yang kamu amati?
- 

11. **(predicting)** Berapa jumlah kertas yang kira-kira akan membuat kupu-kupu terjatuh (tidak melayang)? **(experimenting)** Bagaimana kamu dapat mengetahui kebenaran perkiraanmu?
- 

Cobalah dan tuliskan datanya! lalu bandingkan hasil perkiraanmu dan hasil eksperimenmu!

---

12. **(predicting & inferring)** Apakah gaya magnet dapat menembus semua jenis bahan? Bagaimana bila dua bahan dijadikan satu?
- 

13. **(experimenting)** Prosedur apa saja yang akan kamu lakukan untuk membuktikan kebenaran perkiraanmu (langkah 12)? Cobalah!
- 

Kamu dapat melakukannya dengan cara mendekatkan magnet dengan bahan-bahan yang kamu sebutkan satu persatu.

14. **(communicating)** Seluruh data hasil eksperimen akan kamu sajikan dalam bentuk apa (uraian, grafik, dan atau tabel) agar kamu dapat mengetahui perbandingan data-data perkiraanmu dan data hasil eksperimen? Tuliskanlah seluruh data yang kamu peroleh!
- 

**Jawablah:**

1. Mengapa kupu-kupu dapat melayang ketika didekatkan dengan magnet?  

---
2. Apa fungsi peniti pada kupu-kupu?  

---
3. Berdasarkan kegiatan yang kamu lakukan dan hasil pengamatanmu, apa yang disebut benda magnetik?

- 
4. Apa yang disebut gaya magnet?
- 
5. Adakah penghalang yang dapat ditembus gaya magnet? Sebutkan jika ada!
- 
6. Adakah penghalang yang tidak dapat ditembus gaya magnet? Sebutkan jika ada!
- 
7. Apakah gaya magnet dapat menembus semua jenis penghalang dengan ketebalan berapapun?
- 
8. Berdasarkan hasil yang kamu peroleh, dapatkah kamu mencari jarum yang tertinggal di pasir? Bagaimana caranya?
- 

### **Penjelasan Konsep dari kegiatan tersebut.**

#### Hasil Eksperimen:

Gaya magnet hanya dapat menembus penghalang dengan ketebalan tertentu. Ukuran ketebalan maksimal penghalang masih dapat ditembus gaya magnet tergantung pada kekuatan magnet yang digunakan.

#### Ulasan:

Hasil eksperimen tergantung pada kekuatan magnet yang digunakan. Magnet memiliki kekuatan untuk menarik benda lain (yang bersifat magnetik= benda-benda yang mampu ditarik gaya magnet). Peniti di bumi tertarik oleh gaya gravitasi bumi. Ketika peniti didekatkan dengan magnet, gaya tarik magnet mampu mengimbangi gaya tarik bumi menyebabkan kupu-kupu dapat melayang di udara.

**e. Latihan**

Pilihlah salah satu KD dalam KTSP IPA di SD, jawablah panduan pertanyaan-pertanyaan seperti yang dituliskan di atas. Selanjutnya susunlah RPP dan LKSnya! review kesesuaiannya dengan ciri PAKE

## 5. PAKEM IPS

### a. Kompetensi yang dicapai :

Setelah mempelajari modul ini diharapkan mahasiswa dapat memahami konsep IPS yang meliputi : hakikat IPS, pembelajaran IPS di SD, pelajaran IPS dalam struktur KTSP SD, pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas, metode pembelajaran IPS SD, cara penilaiannya, kemudian dapat menyusun rencana pembelajarannya untuk selanjutnya dapat menerapkannya dalam pembelajaran IPS di SD tempat mengajarnya.

### b. Hakikat Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di SD dirasakan penting, karena pada hakikatnya perkembangan hidup seseorang mulai dari saat ia lahir sampai dewasa, tidak dapat terlepas dari masyarakat. Oleh karena itu pengetahuan social dapat dikatakan tidak asing bagi setiap orang

Pentingnya mempelajari IPS akan dirasakan secara langsung terutama dengan hal-hal yang berkaitan dengan social-kemasyarakatan yang pada hakikatnya manusia adalah *zoon politicon*. Dengan Ilmu Pengetahuan Sosial manusia belajar bagaimana bergaul di kelompok social tertentu, bagaimana menanggapi, dan memberikan solusi tepat terhadap gejala yang timbul.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai

Kurikulum IPS mengacu pada kebutuhan saat ini dan jauh yang akandatang. Siswa perlu diajak untuk menjadi problem solver masalah-masalah masa kini, dan antisipatif pada permasalahan-permasalahan mendatang. Seperti dalam bukunya Jamus A Beane *Curriculum Planing and Development*, yang menekankan perlunya membuat

estimasi fenomena yang akan datang, dengan berpijak pada fenomena masa lalu dan saat ini. Eksistensi IPS tidak terlepas dari peran pemerintah dan masyarakat. Untuk itu perlu membuat jaringan yang sinergis guna membangun kurikulum yang fleksibel. Optimalisasi kurikulum IPS Berbasis Sekolah perlu dikembangkan sebagai salah satu jawaban fenomena ini. Ketiga, perubahan kurikulum IPS tidak dilakukan secara tambal sulam, melainkan lebih bersifat holistic interdisipliner, dan berorientasi pada '*functional knowledge*' dan aspirasi kebudayaan Indonesia serta nilai-nilai agama.

Dalam kaitannya dengan optimalisasi pembelajaran IPS di SD, maka perlu didukung oleh banyak factor diantaranya yaitu model pembelajaran yang bersifat konstruktivistik, materi pembelajaran yang selalu *up date* dengan perkembangan dan gejala social yang terjadi, media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran, dan sekian banyak factor yang ikut berperan terhadap keberhasilan pembelajaran IPS di SD.

Kembali kepada pentingnya mengapa IPS ini perlu dipelajari dengan baik tak terlepas dengan keadaan maupun fenomena yang berkembang saat ini. Dengan harapan apabila siswa-siswa mampu menganalisis sebuah permasalahan maupun gejala social baik yang positif maupun negatif, maka siswa sendirilah yang akan menanggapi dan mengambil tindakan bagaimana sebaiknya langkah yang perlu diambil untuk menghadapi suatu gejala dan fenomena social tersebut.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (*continuity*), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan,

permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner (1978) memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkritkan yang abstrak itu dengan enactive, iconic, dan symbolic melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, ndicat, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang konkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya : dunia-negara tetangga-negara-propinsi-kota/kabupaten-kecamatan-kelurahan/desa-RT/RW-tetangga-keluarga-Aku.

Pembelajaran IPS SD akan dimulai dengan pengenalan diri (*self*), kemudian keluarga, tetangga, lingkungan RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, kota/kabupaten, propinsi, negara-negara tetangga, kemudian dunia. **Anak** bukanlah sehelai kertas putih yang menunggu untuk ditulisi, atau replica orang dewasa dalam format kecil yang dapat dimanipulasi sebagai tenaga buruh yang murah, melainkan, anak adalah entitas yang unik, yang memiliki berbagai potensi yang masih latent dan memerlukan proses serta sentuhan-sentuhan tertentu dalam perkembangannya. Mereka yang memulai dari egosentrisme dirinya kemudian belajar, akan menjadi berkembang dengan kesadaran akan ruang dan waktu yang semakin meluas, dan mencoba serta berusaha melakukan aktivitas yang berbentuk intervensi dalam dunianya. Maka dari itu, pendidikan IPS adalah salah satu upaya yang akan membawa kesadaran terhadap ruang, waktu, dan lingkungan sekitar bagi anak (Farris and Cooper, 1994 : 46).

### **Pelajaran IPS dalam Struktur KTSP SD**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial . Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS,

anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dari *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi, dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. Para peneliti menggunakan logika, analisis, dan keterampilan (*skills*) lainnya untuk melakukan inkuiri terhadap fenomena secara sistematis. Agar diterima, hasil temuan dan prosedur inkuiri harus diakui secara public

**Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sbb:**

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global

**Tema-tema IPS SD yang Perlu Mendapat Perhatian**

Secara gradual, di bawah ini akan diungkapkan beberapa tema IPS SD yang perlu mendapat perhatian kita bersama, antara lain :

- a. IPS SD sebagai Pendidikan Nilai (*value education*), yakni : Mendidikkan nilai-nilai yang baik yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat; Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa; Nilai-nilai inti/utama (*core values*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja, dan martabat manusia (*the dignity of man and work*) sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.
- b. IPS SD sebagai Pendidikan Multikultural, yakni mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar; menghormati perbedaan etnik, budaya, agama, yang menjadikan kekayaan budaya bangsa; persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.
- c. IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni : Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; Mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

**d. Contoh RPP IPS dengan Model PAKEM**

Mata Pelajaran	: IPS
Pokok Bahasan	: Keragaman Budaya di Indonesia
Kelas	: V
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit

---

**1. Standar Kompetensi**

Menghargai berbagai peninggalan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa -Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia

**2. Kompetensi Dasar**

Menghargai keragaman suku dan budaya di Indonesia.

**3. Indikator**

Mengidentifikasi keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia

**4. Tujuan Pembelajaran**

- a. Melalui permainan kartu nama daerah dan gambar bermacam-macam budaya daerah, siswa dapat menjelaskan asal budaya daerah di Indonesia
- b. Melalui cerita tentang keragaman suku bangsa, siswa dapat menyanyikan lagu-lagu daerah.
- c. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat mendeskripsikan gambaran tentang budaya dari beberapa suku bangsa di Indonesia.
- d. Melalui diskusi kelas, siswa dapat menyebutkan tiga contoh sikap untuk menghormati perbedaan suku bangsa dan budaya di Indonesia.

**5. Materi :**

- Keragaman budaya di Indonesia
- Macam-macam lagu daerah di Indonesia
- Keragaman bentuk rumah, senjata, dan pakaian adat di Indonesia
- Pentingnya sikap menghormati kepada budaya daerah lain

## 6. Metode Pembelajaran

- Pakem
- Diskusi kelompok
- Pemberian tugas

## 7. Media :

- Gambar berbagai budaya daerah
- Peta
- Kartu gambar dan huruf untuk permainan

## 8. Sumber :

- Reni Yulianti & Ade Munajat. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD & MI Kelas V*. Jakarta : Depdiknas. Hal : 60-71

## 9. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

### Kegiatan Awal (5 menit)

Dalam mengawali kegiatan pembelajaran, guru bertanya pada siswa tentang asal daerah/suku masing-masing "Siapa diantara kalian yang berasal dari : Jawa, Sumatra, Bali, Ambon, Sulawesi, Kalimantan, Maluku, Irian Jaya, dan sebagainya" Apa yang kalian ketahui dari temanmu tentang daerah asalmu?

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk curah pendapat tentang pengalamannya sendiri terkait dengan kebiasaannya, budaya, adat istiadat masing-masing suku tersebut. Agar lebih memotivasi siswa guru mengajak siswa untuk menunjukkan di peta daerah asal mereka. Kemudian menyanyikan lagu-lagu daerah, misalnya : Soleran (Riau), Ampar-ampar Pisang (Kalimantan Selatan), Apuse (Irian Jaya). "Bagaimana cara kalian untuk memperoleh teman dari berbagai kelompok orang? Guru harus menegaskan terhadap siswa bahwa semua suku itu adalah satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.

### Kegiatan Inti (65 menit)

- Guru memajang gambar budaya daerah ( rumah adat, pakaian adat, senjata, dan alat musik)
- Siswa dengan dibimbing guru mendeskripsikan gambar yang dipajang tersebut satu persatu
- Guru memotivasi siswa dengan tanya jawab tentang lagu Rasa Sayange berasal dari mana? Kemudian menyanyikannya bersama-sama. Setelah itu guru menjelaskan pentingnya menghormati budaya daerah lain, dan pentingnya persatuan.

- Guru dan siswa membentuk kelompok masing-masing 4 – 5 siswa
- Siswa dalam kelompok mengidentifikasi budaya daerah dengan media potongan gambar dan tulisan yang dibagikan guru, jadi siswa tinggal menempelkan saja pada kertas yang disediakan.
- Siswa kemudian memasukkan temuannya kedalam tabel yang telah disediakan
- Siswa secara berkelompok membahas salah satu suku bangsa di Indonesia dan budayanya
- Siswa secara berkelompok mencari contoh cara atau sikap untuk menghormati perbedaan suku bangsa di Indonesia.
- Siswa mempresentasikan hasil kelompok secara bergantian
- Pembahasan oleh guru dan siswa
- Guru dan siswa menyimpulkan materi
- Siswa mengerjakan evaluasi

### **Kegiatan Akhir (10 menit)**

- Pemantapan dengan cara guru membantu siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari berdasar tempat tinggalnya.
- Siswa mengerjakan tugas di rumah tentang berbagai upacara adat yang masih berlaku di daerahnya masing-masing.

### **9. Penilaian :**

- Tes tertulis
- Kinerja

### Lampiran LKS

1. Kerjakan dalam kelompokmu masing-masing
2. Masing-masing kelompok silahkan ambil 5 amplop yang berbeda di meja yang tersedia. Masing-masing anggota akan memegang satu amplop ada yang berisi gambar rumah adat, lagu daerah, tarian, pakaian adat, dan kartu nama daerah.
3. Masing-masing kelompok membuka isi amplop tersebut dan keluarkan semua isinya
4. Kelompok kartu, ambillah satu potong, kemudian kelompok gambar mencocokkan dengan kelompok kata tersebut sehingga menjadi serasi, misalnya kartu kata Bali, kelompok gambar yang terdiri dari 4 amplop tadi mencari rumah adat di Bali, senjata, pakaian adat, dan alat musiknya. Kemudian masukkan dalam tabel
5. Ambil kartu kedua dengan proses sama seperti nomor 4 sampai kartu gambar dan kartu kata habis
6. Kemudian pilih salah satu dari nama daerah yang ada di tabel, diskusikan secara mendalam, misalnya ciri khas masyarakatnya, bahasanya, makanannya, musiknya, senjatanya, dan hasilnya yang terkenal. Tuliskan pada lembar yang tersedia
7. Setelah itu carilah 2 contoh sikap menghargai budaya daerah lain, tuliskan hasil diskusimu dalam lembar tersedia

## I. Tabel

No.	Nama daerah	Bentuk Rumah	Pakaian Adat	Tarian	Lagu Daerah
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

## II. Hasil diskusi kelompok tentang Tugas no.6 tuliskan pada titik-titik dibawah ini :

1. Daerah pilihan kelompok saya adalah .....
2. Ciri masyarakatnya adalah .....
3. Bahasnya adalah .....
4. khasnya yang terkenal adalah .....
5. Musiknya yang terkenal adalah .....
6. Senjatanya yang terkenal adalah .....
7. Hasil bumi yang terkenal adalah .....
8. Hasil tambang yang terkenal adalah .....
9. Contoh sikap menghormati budaya daerah lain adalah .....
10. Contoh sikap menghormati budaya daerah lain adalah .....

## BAB IV

### KESIMPULAN

Berdasarkan uraian materi yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PAKEM adalah proses pembelajaran dimana Guru harus menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan, kreatif, kritis serta mencurahkan perhatian /konsentrasinya secara penuh dalam belajar serta suasana pembelajaran yang menimbulkan kenyamanan bagi siswa untuk belajar. Di dalam PAKEM, Guru memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk pencapaian hasil belajar yang telah ditentukan

Secara garis besar, PAKEM dapat digambarkan sebagai berikut :

Guru	Siswa	Lingkungan (kelas indoor/outdoor, laboratorium)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru sebagai fasilitator</li>   <li>• Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat belajar.</li>   <li>• Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif termasuk cara belajar kelompok</li>   <li>• Guru menerapkan berbagai strategi/model pembelajaran</li>   <li>• Guru memotivasi siswa melalui kegiatan yang menantang kemampuan siswa untuk berpikir kreatif, kritis dan mampu memecahkan masalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa lebih mendominasi dan mewarnai pembelajaran</li>   <li>• Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat (<i>learning by doing</i>).</li>   <li>• Siswa giat dan dinamis mengikuti pembelajaran</li>   <li>• secara fisik dan mental aktif ditandai dengan tercurahnya konsentrasi yang tinggi</li>   <li>• siswa berani mengemukakan gagasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengatur lingkungan kelas dengan cara memajang buku-buku dan bahan belajar yang menarik, menyediakan pojok untuk membaca (pojok baca).</li>   <li>• Hasil karya siswa dipajang di kelas</li>   <li>• Kelas dibuat semenarik mungkin</li>   <li>• Lingkungan digunakan sebagai sumber belajar.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menggunakan berbagai macam strategi mengajar termasuk pembelajaran yang lebih interaktif dalam kelompok serta lebih banyak praktek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa tidak malu terlibat aktif dalam kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata letak /formasi kelas diubah dan disesuaikan dengan kegiatan.</li> </ul>
---	--	---

Dan secara garis besar kriteria PAKEM dapat dirangkum sebagai berikut :

<b>Kriteria Aktif</b>	<b>Kriteria Kreatif</b>
<p>Siswa melakukan sesuatu dan memikirkan apa yang mereka lakukan seperti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis</li> <li>• Berdiskusi</li> <li>• Berdebat</li> <li>• Memecahkan masalah</li> <li>• Mengajukan pertanyaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan</li> <li>• Menjelaskan</li> <li>• Menganalisis</li> <li>• Mensintesa</li> <li>• Mengevaluasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berpikir kritis</li> <li>• Memecahkan masalah secara konstruktif</li> <li>• Ide/gagasan yang berbeda</li> <li>• Berpikir konvergen (pemecahan masalah yang “benar” atau “terbaik”)</li> <li>• Berpikir divergen (beragam alternatif pemecahan masalah)</li> <li>• Fleksibilitas dalam berpikir (melihat dari berbagai sudut pandang)</li> <li>• Berpikir terbuka</li> </ul>
<b>Kriteria Efektif</b>	<b>Kriteria Menyenangkan</b>
<p>Ketercapaian target hasil belajar, dapat berupa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menguasai konsep</li> <li>• Siswa mampu mengaplikasikan konsep pada masalah sederhana</li> <li>• Siswa menghasilkan produk tertentu</li> </ul>	<p>Pembelajaran berlangsung secara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaktif</li> <li>• Dinamik</li> <li>• Menarik</li> <li>• Mengembirakan</li> <li>• Atraktif</li> <li>• Menimbulkan inspirasi</li> </ul>

## Daftar Pustaka

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sd/mi*. Jakarta; BSNP
- Bosak, et. al., (1991). *Science is....* Communication Project: United States
- Carin. (1993). *Teaching Science Through Discovery* (8<sup>rd</sup> ed.). Macmillan Publishing Company: New York
- Gega. (1991). *How To Teach Elementary School Science*. Macmillan Publishing Company: New York
- Gibson. (2002). *Belajar sambil bermain. Bermain dengan magnet*. (Terjemahan Tim MANDIRI). -: Alladin Book. (Buku asli diterbitkan tahun 1999)
- Hendra Gunawan. 1998. Kurikulum Matematika Pra-Universitas. <http://www.suara-pembaruan.com/News/1998.08.280898/OpEd/op06>.
- I Gusti Putu Suharta. *Matematikan Realistik: Apa dan Bagaimana?* <http://www.Depdiknas.go.id/jurnal/38/matematika%20Realistik.htm-59k>
- Indrawati, 2009, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan bagi Guru SD*, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPTK IPA), Jakarta.
- Martorella, P. H. (1994). *Social studies for elementary school children: developing young citizens*. New York: Macmillan College Publishing Company, Inc.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan menteri pendidikan nasional no. 22 tahun 2006 tentang standar isi pendidikan*. Jakarta
- Puskur. (2004). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar*. Diambil pada tanggal 5 Mei 2007 dari <http://www.puskur.net/inc/si/sd/PengetahuanAlam.pdf>
- Savage, T. V. & David G. Armstrong (1996). *Effective teaching in elementary social studies. (third edition)*. New Jersey: A Simon & Schunter Company
- Sunal, C. S. & Mary E. H. (1993). *Social studies: and the elementary/middle school student*. Orlando: Harcourt Brace College Publishers.
- Tim DBE (*Decentralized Basic Education*) 2 US-AID, TOT Nasional-Ekspansi 2010, *Pembelajaran Aktif untuk di Perguruan Tinggi*, Jakarta; Depdiknas.
- Udin S. Winaputra et al. (2005). *Materi dan pembelajaran pkn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka