

Bidang Unggulan	: Keilmuan
-----------------	------------

Kode/nama Rumpun Ilmu: 793/PGSD

LAPORAN
PENELITIAN MULA



JUDUL:

**PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS PEMBELAJARAN TEMATIK
MELALUI PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI KELAS III SD 02
TEMULUS KABUPATEN KUDUS**

TIM PENGUSUL:
Dra. Aini Indriasih, M.Pd
Rohman, S.Pd SD

UNIVERSITAS TERBUKA
TAHUN 2014

**LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN MULA**

Judul : Penerapan Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Melalui Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif di Kelas III SD 02 Temulus Kabupaten Kudus.

Kode/Rumpun Ilmu : 793/PGSD

Ketua Peneliti

a. Nama : Dra. Aini Indriasih, M.Pd

b. N I D N : **0030095802**

c. Jabatan Fungsional : Lektor

d. Program Studi : PGPAUD

e. Nomor HP : 081586247669

f. Alamat surel (e-mail) : aini@ut.ac.id

Anggota Peneliti (1) :

Nama Lengkap : Rohman, S.Pd, SD

NIDN : -

Instansi : SD 02 Temulus Kabupaten Kudus

Lama Penelitian Keseluruhan : 1 tahun

Penelitian Tahun ke : satu / I

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp. 10.000.000,-

Semarang, 11 Desember 2014

Mengetahui
Kepala UPBJJ-UT Semarang

Ketua Peneliti,

Purwaningdyah, M.W., S.H., M.Hum
NIP.19600304 1986032001



Dra. Aini Indriasih, M.Pd
NIP.19580930 1984032 001

Menyetujui,
Ketua LPPM-UT

Ir. Kristanti Ambar Puspitasari. M.Ed., Ph.D
NIP.19610212 198603 2001

DAFTAR ISI

	Halaman
	ii
HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI.....	iii
ABSTRAKCT	iv
ABSTRAK	v
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang Masalah.....	11
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. Hakekat Belajar.....	15
2.2. Proses dan Hasil Belajar	16
2.3. Media Pembelajaran	17
2.4. Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran.....	17
2.5. Pendidikan Karakter.....	19
2.6. Pembelajaran Berbasis Tematik untuk Pengembangan Karakter.....	21
2.7 . Hipotesis	22

BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Jenis Penelitian	24
3.2. Pengembangan Media Pembelajaran	24
3.3. Pengembangan Instrumen Penelitian	27
3.4. Uji Coba	28
3.5. Metode Pengumpulan Data	28
3.6. Teknik Analisis Data	30
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Hasil Penelitian	31
4.2 . Pembahasan	49
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	52
5.1. Simpulan	52
5.2. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik	60
2. Konsep APE Ular Tangga	75
2. Kartu Monitoring/evaluasi	77
3. Jaringan Indikator Pencapaian Kompetensi	78

Abstrak

Alat permainan edukasi adalah salah satu media berbasis simulasi didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digumakan untuk menyelesaikan masalah.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menerapkan pendidikan karakter berbasis tematik di kelas III SD 02 Temulus dengan memanfaatkan alat permainan edukatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menstimulasi perkembangan karakter anak melalui permainan yang mendidik, meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi pelajaran di sekolah, memberikan alternatif kegiatan bermain sambil belajar, membudayakan anak untuk terampil mengatasi masalahnya secara mandiri, mendorong guru untuk dapat lebih kreatif membelajarkan anak dengan media yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen (eksperimen semu). Metode pengumpulan yang digunakan: 1) Observasi, 2) pre-tes post tes dan, 3) Eksperimen untuk menguji efektifitas penggunaan media. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SD 02 Temulus kabupaten Kudus

Hasil penelitian diperoleh nilai keaktifan siswa dalam pembelajaran sebesar 84 dengan kriteria sangat baik. Adapun nilai keterampilan dalam pembelajaran sebesar 81 dengan kriteria baik, sedangkan ketuntasan belajar diperoleh skor 88. Dari hasil uji pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar diperoleh skor 0,68, yang artinya masih ada pengaruh dari variabel lain sebesar 0,32. Sedangkan pengaruh keterampilan siswa dalam pembelajaran diperoleh skor 0,616 sehingga masih ada pengaruh variabel lain sebesar 0,384. Uji banding sebelum dan sesudah perlakuan (uji t) diperoleh nilai $t = 11,3 < d 0,05$ dapat diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Kata-kata kunci: permainan edukatif, pembelajaran tematik, pendidikan karakter.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT berkat rahmat, taufiq, dan hidayah Nya, maka penelitian ini dapat diselesaikan. Kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian inik, pen eliti mengucapkan terikma kasih yang setulus-tulusnya.

Pada kesempatan ini penelitian menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah member bantuan baik tenaga maupun pikiran sampai berakhirnya penelitian ini, antara lain kepada:

1. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Terbuka yang telah memberti kepercayaan kepada peneliti untuk melaksanakana penelitian ini.
2. Kepala Pusat keilmuan Universitas terbuka yang telah member kepercayaan dan bantuan dana kepada penelitia
3. Kepala UPBJj-UT Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dalam rangka memenuhi kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi.
4. Semua pihak yang telah membantu dan mendorong kelncaran penelitian ini.
5. Semoga haisl penelitian in I berm,anfaat bagi kita semua. Amin.

Peneliti

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis kompetensi. Dimana di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Selain itu juga dirumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Adapun untuk lebih memudahkan pencapaian kompetensi yang dirumuskan maka dipilih pembelajaran tematik sebagai basis dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang didasarkan pada pemilihan tema yang sesuai dengan dunia anak sehingga menarik minat belajarnya. Adanya kesesuaian antara materi pembelajaran dengan dunia nyata dan minat belajar anak dapat mendorong anak untuk terlibat aktif dan mendapatkan kebermaknaan dalam proses belajar.

Berbagai upaya dan inovasi pendidikan di setiap jenjang terus dilakukan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan perkembangan IPTEKS yang diwujudkan dalam bentuk perubahan kurikulum. Hal ini dilatarbelakangi oleh pemikiran tentang pentingnya pembelajaran yang terintegrasi dengan kehidupan nyata serta perkembangan kognitif anak yang cenderung melihat sesuatu secara keseluruhan (holistik). Kesederhanaan dalam pembelajaran yang bersifat tematik dan terintegrasi sejalan dengan pandangan pendidikan yang pragmatis seperti yang dikembangkan oleh John Dewey. Dalam pendidikan pragmatis, pengetahuan muncul sebagai hasil dari proses adaptasi yang aktif dari manusia terhadap lingkungannya, sehingga kurikulum harus sesuai dengan pengalaman nyata peserta didik (Solehuddin, 2008). Hasil pendidikan yang sesuai dengan pengalaman nyata peserta didik salah satunya dapat diperoleh melalui pembelajaran tematik.

Pendekatan ini dimaksudkan sebagai suatu pembelajaran oleh seorang guru yang mengajar semua mata pelajaran di dalam kurikulum. Keefektifan pembelajaran tematik tidak lepas dari penggunaan suatu tema sebagai “pemersatu konsep” dan

sebagai pelekat pengetahuan pada ingatan peserta didik (NREL, 2005) yang di dalam praktiknya terdapat peluang untuk menginternalisasikan nilai-nilai yang dapat untuk menyeimbangkan antara pencapaian hasil yang bersifat kognitif dan tingkah laku nyata, sehingga anak memiliki karakter sebagaimana dimaksud dari tujuan pendidikan.

Pendidikan yang kita idamkan adalah pendidikan yang menempatkan karakter di atas prestasi, bukan sebaliknya. Perolehan pengetahuan dan pengembangan karakter dapat dilakukan secara maksimal dalam kondisi pembelajaran yang bernuansa gembira, dan alat permainan sebagai medianya. Alat permainan edukatif, juga dikenal sebagai permainan pembelajaran dengan mengambil keuntungan dari prinsip dan teknologi permainan untuk menciptakan materi pendidikan. Bentuk awal dari alat permainan edukatif merupakan inkarnasi dari multimedia interaktif yang tergabung dalam permainan sederhana seperti teka-teki dan permainan mengingat sebagai alat yang digunakan untuk memberikan kesenangan dalam pembelajaran. (Tang dan Hanneghan, 2010: 108-10)

Selama proses pembelajaran guru dituntut terampil dalam mengkaitkan kegiatan pembelajaran dengan konsep-konsep yang harus disajikan dalam suasana yang menyenangkan. Permainan selalu menjadi bagian dari alat yang digunakan guru sebagai teknik pembelajaran (Miller, 2008: 5). Bagi peserta didik di SD, suasana yang menyenangkan akan tercipta bila mereka belajar sesuai dengan dunia mereka, yaitu dunia bermain. Namun demikian belum semua dapat melakukan apa yang diamanatkan kurikulum 2013 tersebut. Dari pengamatan penulis di SD yang telah menerapkan kurikulum baru khususnya kelas 1, guru masih bingung, mengajar hanya mempraktekan apa yang ada di buku paket. Dengan demikian guru mengajar seperti robot yang diperintahkan oleh buku paket dan tidak kreatif, cenderung memberi tugas pada anak membaca dan mempraktekan sesuai apa yang tertulis pada buku. Padahal guru seharusnya dapat merancang model atau media pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Atas dasar pemikiran inilah peneliti berencana mengembangkan dan menerapkan alat permainan edukasi pendidikan karakter berbasis tematik, untuk membantu guru melaksanakan pembelajaran yang maksimal.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengajarkan pendidikan karakter pada siswa kelas III SD melalui pembelajaran tematik dengan alat permainan edukatif untuk mencapai tuntas belajar?
2. Bagaimanakah keaktifan dan keterampilan proses siswa kelas III SD dalam pembelajaran pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik dengan alat permainan edukatif dapat berpengaruh positif terhadap prestasi belajarnya?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah diberikan pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik dengan memanfaatkan alat permainan edukatif?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendapatkan konsep pembelajaran pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik yang efektif ditandai dengan tuntas pada prestasi belajar.
2. Melihat pengaruh positif manfaat alat permainan edukatif terhadap prestasi belajarnya.
3. Hasil belajar yang diperoleh anak mencerminkan karakter yang diinginkan.

1.4. Manfaat hasil Penelitian

- a. Bagi sekolah

Memberikan masukan kepada pihak-pihak terkait penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran di SD kelas III dengan memanfaatkan alat permainan edukatif.

- b. Bagi guru

1. Memberikan masukan kepada guru bahwa pendidikan karakter dapat diterapkan melalui pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif.
2. Memberikan motivasi kepada guru untuk meningkatkan profesionalitasnya dalam mengajar melalui kreativitas memilih model dan media pembelajaran khususnya dalam penerapan pendidikan karakter.

c. Bagi siswa

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dalam masyarakat, melalui pendidikan karakter yang telah di terima di sekolah.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam semua bidang studi berbasis pendidikan karakter.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1. Hakikat Belajar

Belajar dalam arti sempit adalah hanya menekankan perolehan informasi baru dan pertambahan, belajar itu bersifat pasif. Belajar dalam arti luas adalah belajar untuk memperoleh dan menemukan struktur pemikiran yang lebih umum yang dapat digunakan pada bermacam-macam situasi (Piaget dalam Winataputra, 2009). Karena Kita selalu menerima perubahan yang tidak terduga dan penemuan dalam hidup kita. (Newman, 2012). Belajar selalu mengandung unsur pembentukan dan pemahaman. Piaget dalam Suparno (2001) menekankan lebih pada siswa aktif, bukan guru saja yang aktif. Bahkan sebaliknya seharusnya siswa yang aktif. Mintz (2012) dalam pemikiran pendidikan progresif mengatakan bahwa sekolah seharusnya memberikan pendidikan secara menyeluruh pada siswa (tidak hanya pemikiran), pembelajaran dipusatkan kepada siswa (daripada dipusatkan pada subjek /materi atau dipusatkan pada guru) karena kepentingan dan kematangan dalam perkembangan anak terbatas dan menjadi penuntun dalam semua pembelajaran. Siswa harus terlibat secara aktif dan cerdas, siswa harus memiliki motivasi dari dalam, dan paksaan dari luar harus dihindari, pembelajaran harus terkait dengan eksperimen dan penemuan tidak hanya terus menerus dengan latihan dan menghafal, dan pembelajaran yang sesungguhnya akan lebih hidup dan menyenangkan bukan membosankan.

Menurut Bruner (dalam Winataputra, 2009) belajar merupakan suara proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Proses belajar akan berlangsung secara optimal jika proses pembelajaran diawali dengan tahap enaktif (tahap pembelajaran pengetahuan secara aktif, dengan menggunakan benda konkret atau situasi yang nyata), dilanjutkan dengan tahap ikonik (tahap pembelajaran pengetahuan diwujudkan dalam bentuk bayangan, gambar, atau diagram), dan diteruskan dengan tahap simbolik (tahap pembelajaran pengetahuan diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol abstrak). Oleh karena itu, proses pembelajaran akan berlangsung optimal bila para siswa memperoleh sejumlah kegiatan mengolah bahan, mengerjakan soal, membuat kesimpulan, dan

merumuskan suatu rumusan dengan kata-kata sendiri, dan secara kooperatif dengan siswa lain, dalam suasana lingkungan yang menyenangkan, dan dalam bimbingan guru. Stengel (2010) memberikan penegasan bahwa dalam tindakan pembelajaran sekolah harus memberikan pendidikan secara menyeluruh pada siswa (tidak hanya pemikiran), pembelajaran dipusatkan kepada siswa tidak hanya dipusatkan pada materi atau dipusatkan pada guru, karena kepentingan dan kematangan dalam perkembangan anak terbatas dan menjadi penuntun dalam semua pembelajaran. Siswa harus terlibat secara aktif dan cerdas, siswa harus memiliki motivasi dari dalam sedangkan paksaan dari luar harus dihindari, pembelajaran harus terkait dengan eksperimen dan penemuan tidak hanya dengan latihan dan belajar dengan menghafal, dan pembelajaran yang sesungguhnya akan lebih hidup dan menyenangkan (tidak membosankan atau menyakitkan). Oleh karena itu penciptaan kondisi pembelajaran yang menyenangkan merupakan wujud tindakan dari kenyataan yang ada yang di antara wujudnya adalah menggunakan alat permainan dalam pembelajaran. Lewat permainan, situasi dan kondisi yang menyenangkan anak dapat melakukan kegiatan belajar dengan ringan.

2.2. Proses dan Hasil Belajar

Menurut Bruner dalam Winataputra (2009) belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Hasil belajar merupakan penemuan suatu yang baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Vygotsky dalam Winataputra (2009) proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila siswa belajar secara kooperatif dengan siswa lain, suasana lingkungan yang mendukung, dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu atau lebih dewasa. Hasil belajar merupakan perkembangan kemampuan kognitif siswa dan interaksi sosial siswa dengan orang lain. Kemahiran atau keterampilan merupakan kemampuan melakukan pola-pola tingkah laku yang kompleks dan tersusun rapi secara mulus dan sesuai dengan keadaan untuk mencapai hasil tertentu. Kemahiran bukan hanya meliputi gerakan motorik melainkan juga pengejawantahan fungsi mental yang bersifat kognitif (Syah, 2003:109).

Keaktifan siswa merupakan faktor utama dalam proses belajar dan keterampilan proses merupakan kemampuan siswa dalam memperoleh informasi, struktur pengetahuan, dan perkembangan dirinya, maka keaktifan dan keterampilan proses

siswa pada penelitian ini akan diamati. Keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan tes yang diberikan pada akhir suatu pembelajaran, tetapi perlu memperhatikan kemampuan siswa mengikuti tahap-tahap pembelajaran. Jadi kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung, perlu dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi (2005) yang mengatakan bahwa penilaian hendaknya tidak hanya dilakukan pada akhir saja, tetapi juga pada proses.

2.3. Media pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011). Menurut Usman media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk membantu memperjelas materi pelajaran dan mencegah terjadinya verbalisme. Pembelajaran yang menggunakan verbalisme akan membosankan anak, sebaliknya pembelajaran akan lebih menarik bila siswa gembira belajar atau senang karena mereka merasa tertarik dan mengerti apa yang dipelajari (Waluya, 2006). Menurut Levie & Lenz dalam Arsyad (2011) ada 4 fungsi media pengajaran, khususnya media visual adalah (1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkeonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2) Fungsi afektif, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. (3) Fungsi kognitif, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi kompensatoris, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

2.4. Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran

Ada empat perkembangan kognitif anak, menurut Piaget dalam Morrison (2012) empat tahap perkembangan kognitif siswa itu adalah:

1. Tahap sensori motor, tahap ini berlangsung sejak anak lahir sampai sekitar usia dua tahun. Disini bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.
2. Tahap pra-operasional, tahap ini berlangsung pada anak sejak usia dua sampai tujuh tahun, pemikiran simbolis meningkat tetapi pemikiran operasionalnya belum tumbuh.
3. Tahap operasional konkret, pada tahap ini terjadi pada anak usia tujuh sampai sebelas tahun. Pada tahap operasional ini anak sudah dapat berpikir secara operasional dan penalaran logika sudah mulai tumbuh menggantikan penalaran intuitif, meski hanya dalam situasi konkret.
4. Tahap operasional formal, tahap ini terjadi pada anak usia sebelas sampai lima belas tahun. Pada tahap ini pemikiran anak sudah lebih abstrak, logis, dan idealis.

Berdasarkan pendapat Piaget tersebut anak SD kelas III yang berada pada usia antara tujuh sampai sebelas tahun berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian guru hendaknya bisa membantu mengkonkretkan permasalahan ini dengan menggunakan media pembelajaran. Pada jenjang pendidikan di SD merupakan jenjang yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (Syaodih, 2006). Pada jenjang inilah kemampuan dan keterampilan dasar dikembangkan pada peserta didik. Studi longitudinal yang dilakukan Bloom (Syaodih, 2006) memberikan gambaran bahwa prestasi akademik umum anak ditentukan oleh prestasi akademik anak pada akhir tahun kelas tiga SD. Temuan ini menggambarkan bahwa tahun-tahun pertama anak belajar di SD berpengaruh signifikan terhadap sikap dan pola pencapaian prestasi anak selanjutnya.

Pada penelitian ini akan diterapkan sebuah media yang dapat membantu siswa memahami materi dan penerapan pendidikan karakter dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif sangat menarik untuk dikembangkan, karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media edukasi konvensional. Salah satu kelebihan pokok adalah pada visualisasi dari bahan pembelajaran. Visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera siswa sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya.

Permainan edukatif berbasis simulasi didesain untuk menstimulasi permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Permainan edukatif simulasi bertujuan untuk media pembelajaran yang memiliki pola *learning by doing*. Berdasarkan pola tersebut siswa sebagai pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Permainan edukatif merupakan salah satu permainan yang secara umum sudah banyak dikembangkan, tetapi permainan edukatif ini merupakan rekayasa pengembangan yang secara khusus bertujuan membangun karakter siswa melalui pembelajaran tematik, sehingga nantinya siswa diharapkan mampu menguasai materi pembelajaran dan berkarakter kuat. Dengan istilah lain diharapkan siswa memiliki kecerdasan intelektual sekaligus kecerdasan moral.

2.5. Pendidikan karakter

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pada pasal I Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Hal itu dimaksudkan agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter.

Menurut Suyanto dalam Khan (2010) pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Lebih lanjut, pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh guru untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Guru dapat membantu dalam membentuk watak peserta didik dengan cara memberi keteladanan, berbicara atau menyampaikan materi yang baik. Sedangkan Havecroft (dalam Dimerman, 2009: ix) secara lebih tegas memberikan pendapatnya bahwa karakter kita adalah dasar dalam semua hubungan yang kita miliki: bekerja, belajar, mencintai, komunitas, dan banyak lainnya. Dengan demikian karakter merupakan “kunci” yang dapat membantu guru maupun orang tua murid memahami kebutuhan kritis yang merefleksikan nilai-nilai inti dalam hubungannya dengan anak.

Menurut Rich (2008: 5) character dihapirsamakan dengan istilah MegaSkill, yang mencakupi: Percaya diri/keyakinan (merasa mampu untuk melakukan); Motivasi (keinginan untuk melakukan); Usaha (mau berusaha dengan sungguh-sungguh); Tanggung jawab (melakukan apa yang benar); Inisiatif (cekatan dalam bertindak); Ketekunan (menyelesaikan apa yang dimulai); Keperdulian (menunjukkan keperdulian terhadap sesama); Kerja sama (bekerja dengan yang lain); Perasaan (menggunakan penilaian yang baik); Pemecahan masalah (memberikan masukan apa yang diketahui dan apa yang bisa dilakukan dalam tindakan); Fokus (fokus dengan tujuan yang dipikirkan); Menghormati (menampilkan tingkah laku yang baik, sopan, dan menghargai). Lebih lanjut ditambahkan pernyataan bahwa MegaSkill *is the inner engines of learning*.

Semua unsur karakter disebut di atas adalah penting. Respect misalnya, dalam proses pembelajaran Percaya diri/keyakinan (merasa mampu untuk melakukan); Motivasi (keinginan untuk melakukan); Usaha (mau berusaha dengan sungguh-sungguh); Tanggung jawab (melakukan apa yang benar); Inisiatif (cekatan dalam bertindak); Ketekunan (menyelesaikan apa yang dimulai); Keperdulian (menunjukkan keperdulian terhadap sesama); Kerja sama (bekerja dengan yang lain); Perasaan (menggunakan penilaian yang baik); Pemecahan masalah (memberikan masukan apa yang diketahui dan apa yang bisa dilakukan dalam tindakan); Fokus (fokus dengan tujuan yang dipikirkan); Menghormati (menampilkan tingkah laku yang baik, sopan, dan menghargai). (Newman, 2012). Dinyatakan lebih lanjut terkait dengan peran guru, Guru bisa dan harus menjadi contoh untuk siswa mereka, memberikan contoh penting tentang dimensi hak untuk menghormati lembaga umum adalah kewajiban guru.

Pendidikan karakter harus diberikan secara terpadu dalam pembelajaran, yaitu pengenalan nilai-nilai, diperolehnya kesadaran akan pentingnya nilai-nilai, dan internalisasi nilai ke dalam tingkah laku peserta didik melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran. Kesadaran akan pentingnya nilai-nilai yang berlaku menengarai keberadaan *moral law* dalam diri peserta didik. Hukum moral tidak lebih dari menentukan kehendak kita sehingga kita memilih untuk merenungkan tujuan kita untuk bertindak, hasil yang ingin kita capai, dan cara yang ingin kita gunakan untuk mencapai tujuan kita seefisien

mungkin, juga menumbuhkan rasa menghargai diri sendiri dan menanamkan dalam diri kita untuk menghormati orang lain dan diri kita sendiri. (Roth, 2011).

2.6. Pembelajaran Berbasis Tematik Untuk Pengembangan Karakter

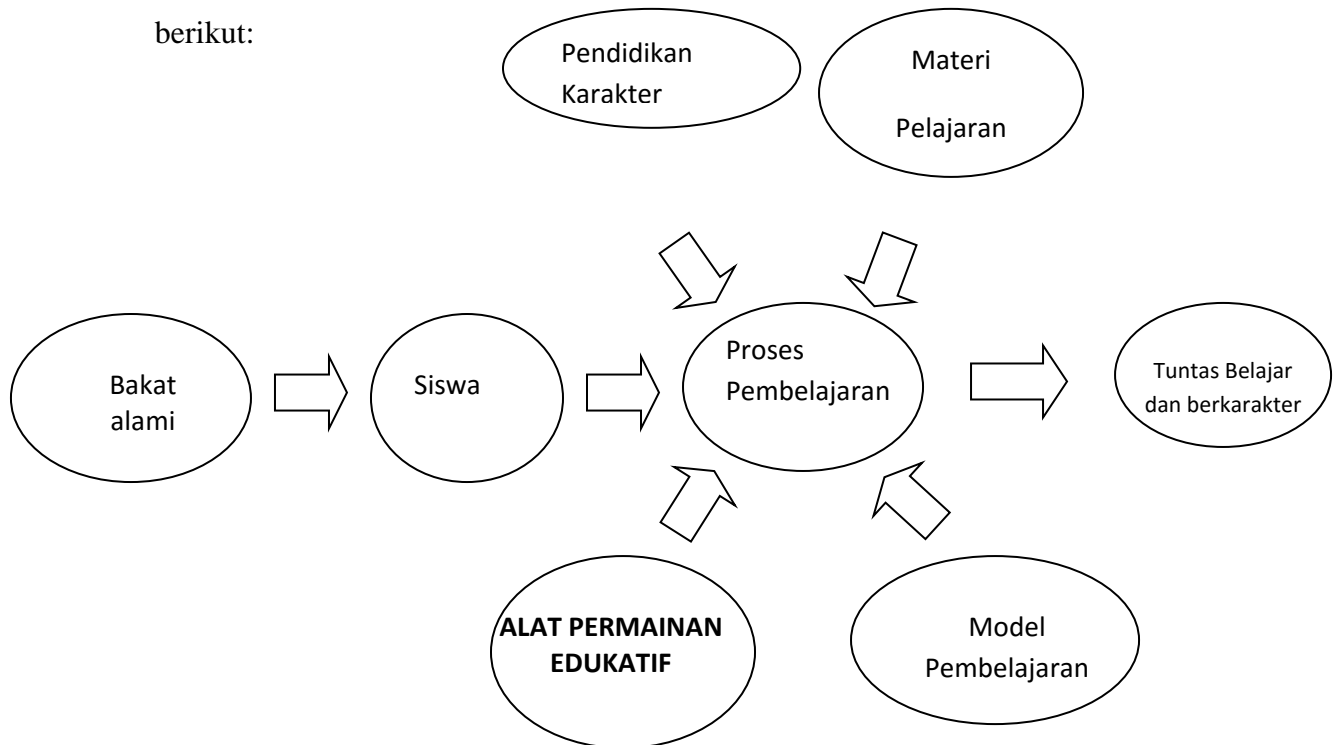
Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Pembelajaran ini diyakini berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, karena secara efektif membantu anak menciptakan kesempatan yang luas untuk melihat dan membangun konsep-konsep yang saling berkaitan yang diikat oleh satu tema. dengan demikian, pembelajaran tematik memberikan kesempatan pada anak untuk memahami masalah yang kompleks yang ada di lingkungan sekitarnya dengan pandangan yang utuh. Dengan demikian anak diharapkan memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menilai, dan menggunakan informasi yang ada di sekitarnya secara bermakna. (Hernawan dan Resmini, 2009). Pada penelitian ini, akan diterapkan alat permainan edukatif pendidikan karakter di SD yang berbasis pembelajaran tematik. Media permainan edukasi dirancang berdasarkan kebutuhan siswa dan mengandung pendidikan karakter sesuai yang diamanahkan dan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

Selaras dengan uraian di atas diperoleh penjelasan bahwa bermain adalah salah satu kegiatan yang paling penting dari siswa, itu adalah pengalaman kebebasan dan pada saat yang sama mengajarkan untuk bergerak sesuai aturan yang diberikan. Siswa memainkan karena senang, permainan itu menghibur anak, dan mendorong untuk mengatasi tantangan-tantangan baru, seperti pembelajaran sehari-hari. (Edwardsen and Kulle, 2010: 51).

Alat permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan silabus dan bermuatan pendidikan karakter diharapkan menjadikan anak mudah memahami materi pelajaran sekaligus membentuk karakter pada peserta didik. Pendidikan karakter yang dimaksud adalah pilar-pilar yang sesuai dengan topik materi misalnya kejujuran, tanggung jawab, pekerja keras dan yang lainnya. Pada penelitian ini pendidikan karakter terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Unsur-unsur karakter yang ditanamkan pada anak dimasukkan dalam instrumen penelitian. Demikian juga dalam persiapan atau perencanaan karakter yang dipilih telah dirumuskan dalam Rencana Persiapan

Pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Peters (dalam Carr, 2007) yang mengatakan teori pendidikan moral harus menunjukkan hubungan refleksi moral terhadap keinginan moral dan emosi, dan menjelaskan bagaimana kognitif dan afektif tersebut tertanam dalam karakter yang benar dalam perilaku.

Dari uraian di atas, kerangka berpikir dapat digambar dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.7. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritik tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a. Penerapan pendidikan karakter berbasis pembelajaran tematik melalui pemanfaatan alat permainan edukatif dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa kelas III SD 02 Temulus kabupaten Kudus.

- b. Penerapan pendidikan karakter berbasis pembelajaran tematik melalui pemanfaatan alat permainan edukatif dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas III SD 02 Temulus kabupaten Kudus.
- c. Terdapat pengaruh antara penerapan pendidikan karakter dengan aktivitas siswa dan hasil belajar pada siswa kelas III SD 02 Temulus dalam pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis, Lokasi, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD 02 Temulus Kabupaten Kudus pada semester gasal tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah semua siswa kelas III SD 02 Temulus. Adapun waktu pelaksanaannya pada semester I, tahun ajaran 2014/2015, yaitu berkisar antara bulan Juli sampai dengan November 2014.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen yang melihat efektifitas penerapan pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik dengan alat permainan edukatif di kelas III SD 02 Temulus kabupaten Kudus. Adapun desain penelitian ini menggunakan *One Group Pre Tes Post Test Design*.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah.

1. Variabel bebas: aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dan adanya butir-butir karakter yang akan dikembangkan pada penelitian dalam proses pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif.
2. Variabel terikat: hasil belajar siswa kelas III semester gasal SD 02 Temulus Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2014/2015 terutama pada mata pelajaran tematik dan karakter yang dikembangkan.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode tes

Metode ini bertujuan mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode ini digunakan untuk mengukur efektifitas penerapan pendidikan karakter melalui pembelajaran tematik dengan alat permainan edukatif ditinjau dari prestasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan berupa soal tes hasil belajar dan unsur karakter yang dikembangkan.

2. Metode pengamatan/observasi

Metode ini bertujuan mengamati proses pembelajaran, aktivitas siswa sebagai hasil pembentukan karakter siswa dari pengaruh dari pembelajaran tematik dengan media permainan edukatif.

Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

Instrumen pengamatan meliputi:

1. Pedoman pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tematik sebagai penerapan pendidikan karakter yang dikembangkan.
2. Instrumen tes

Instrumen tes yang meliputi pre tes dan postes.

Pengujian instrumen dan perangkat tes

Setelah instrumen dan perangkat tes hasil belajar tersusun dilakukan beberapa uji. Untuk instrumen berbentuk tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dilakukan uji validitas yang mencakup validitas konstruk dan validitas isi/butir soal serta dilakukan uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 1998:160). Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas tes perlu ditentukan untuk mengetahui kualitas tes dalam kaitannya dengan mengukur hal yang seharusnya diukur (Surapranata, 2004:50). Salah satu cara untuk menentukan validitas alat ukur adalah dengan menggunakan korelasi product moment dengan simpangan yang dikemukakan oleh pearson. (Arikunto, 2002:146).

Suatu butir soal dikatakan valid apabila nilai r_{xy} lebih besar dari r tabel.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan sesuatu. Reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang dapat dipercaya dan reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula (Arikunto, 2002:154). Besar kecilnya reliabilitas suatu tes ditentukan oleh besar kecilnya nilai korelasi hasil tes yang dinamakan indeks reliabilitas. Untuk mengukur reliabilitas pada penelitian ini digunakan rumus *Kuder – Richarson 20* (K-R 20) (Arikunto, 2002:163)

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel dan dapat dipergunakan untuk penelitian apabila nilai r_{11} lebih besar dari nilai r tabel.

3. Analisis tingkat kesukaran.

Para ahli tes menentukan tingkat kesukaran berdasarkan seberapa banyak peserta tes dapat menjawab benar pada soal yang diberikan. Secara umum, menurut teori klasik, tingkat kesukaran dapat nyatakan antara lain dengan menggunakan proporsi menjawab benar. Proporsi jawaban benar (p), yaitu jumlah peserta tes yang menjawab benar pada butir soal yang dianalisis di bandingkan dengan jumlah peserta tes seluruhnya. Persamaan yang digunakan adalah:

$$p = \frac{\sum x}{S_m N}$$

(Surapranata, 2004:12).

Tingkat kesukaran biasanya dibedakan menjadi tiga kategori seperti nampak pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kesukaran

Nilai p	Kategori
$P < 0,3$	Sukar
$0,3 \leq p \leq 0,7$	Sedang
$p > 0,7$	Mudah

Sumber: Surapranata, 2004:21

4. Daya pembeda

Daya pembeda dihitung atas dasar pembagian kelompok menjadi dua bagian, yaitu kelompok atas yang merupakan kelompok peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan kelompok bawah yaitu peserta tes yang berkemampuan rendah. Menurut Crocker dan Aldina dalam Surapranata (2004:24), indeks daya pembeda didefinisikan sebagai selisih antara proporsi jawaban benar pada kelompok atas dengan proporsi jawaban benar pada kelompok bawah.

$$D = \frac{\sum A}{n_A} - \frac{\sum B}{n_b}$$

(Surapranata, 2004:31).

Tabel 3.3 Kategori Tingkat Daya Pembeda

Nilai D	Kategori
$P < 0,2$	Jelek
$0,2 \leq p < 0,4$	Cukup
$0,4 \leq p < 0,7$	Baik
$p > 0,7$	Baik Sekali

Sumber: Surapranata, 2004:32

Uji Coba Instrumen

a. Validitas butir soal.

Instrumen berupa tes diuji validitas dan reabilitasnya. dengan memperhatikan variabel hasil belajar (Y). Instrumen yang valid (sahih) berarti instrumen tersebut mampu mengukur tentang apa yang harus diukur. Untuk uji validitas digunakan rumus korelasi Product Moment Pearson, dimana setiap item dikorelasikan dengan skor total

seluruhnya. Untuk melihat soal yang valid dan tidak valid, dilihat nilai korelasi, kemudian nilai ini dibandingkan dengan tabel korelasi product moment.

Adapun hasil uji validitas diperoleh sebagai berikut:

No. Soal	Nilai Korelasi	Status Soal	Keterangan
1	0,638	Valid	Dipakai
2	0,736	Valid	Dipakai
3	0,758	Valid	Dipakai
4	0,842	valid	Dipakai
5	0,239	Tidak Valid	Gugur
6	0,678	Valid	Dipakai
7	0,794	Valid	Dipakai
8	0,714	Valid	Dipakai
9	0,401	Valid	Dipakai
10	0,744	Valid	Dipakai
11	0,355	Tidak valid	Gugur
12	0,691	Valid	Dipakai
13	0,718	Valid	Dipakai
14	0,759	Valid	Dipakai
15	0,681	Valid	Dipakai
16	0,752	Valid	Dipakai
17	0,809	Valid	Dipakai
18	0,722	Valid	Dipakai
19	0,340	Tidak valid	Gugur
20	0,752	Valid	Dipakai

Jadi hanya soal no 5, 11, dan 19 saja yang tidak valid, karena hasil yang didapat adalah kurang dari 0,423 atau < dari tabel yaitu 0,239, 0,355 dan 0,340. Maka soal nomor 5, 11, dan no 19 yang tidak valid, sebelum dipakai untuk tes direvisi terlebih dahulu.

b. Reabilitas soal.

Instrumen yang memenuhi persyaratan reliabilitas (handal) berarti instrumen tersebut menghasilkan ukuran yang konsisten walaupun instrumen itu digunakan beberapa kali. Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas, maka dapat dilihat juga hasil reliabilitas dari soal itu. Disini untuk uji reliabilitas digunakan juga rumus korelasi *Product Moment*.

Sedangkan untuk mengetahui soal tersebut reliabel atau tidak, dilihat pada nilai $\alpha = 0,810$ dicocokkan dengan nilai tabel *r Product Moment* adalah 0,423. Ternyata

alpha lebih besar dari r tabel artinya signifikan atau reliabel. Maka perangkat soal ini adalah reliabel dan dapat dipakai sebagai alat penelitian.

c. Analisis tingkat kesukaran.

Untuk menganalisis tingkat kesukaran dari soal diatas digunakan

Kriteria indeks tingkat kesukaran pada tabel berikut

Tabel 3.3

Indeks	Keterangan
P: 0,00 – 0,30	Soal Sukar.
P: 0,31 – 0,70	Soal Sedang.
P: 0,71 – 1,00	Soal Mudah.

Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut::

Soal sukar no 4, 8 dan 15, jumlah soal dengan tingkat kesukaran termasuk sukar ada 3 soal sebab hasil P yang didapat adalah P: 0,00 – 0,30.

Soal sedang no 1, 2; 5; 6; 9, 14; 17,18,19, jumlah soal dengan tingkat kesukaran termasuk sedang ada 9 soal sebab hasil P yang didapat adalah: P:0,31– 0,70. Soal mudah no 3, 7, 10,11, 12,13,16,20, jumlah soal dengan tingkat kesukaran termasuk mudah ada 8 soal sebab hasil P yang didapat adalah P: 0,71 – 1,00

Berdasarkan hasil di atas untuk tingkat kesukaran jumlah soal sedang ada 9, soal mudah ada 8 dan soal sukar ada 3 maka soal di atas dapat dipakai untuk penelitian, karena soal sukar tidak berjumlah banyak dan tingkat kesukaran menyebar.

E. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Tahap Awal

Analisis tahap awal berupa uji normalitas data. Hasil uji normalitas ada digunakan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh membentuk distribusi normal atau tidak.

Pengujian normalitas menggunakan uji chi kuadrat dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} ,$$

dengan

- O_i : frekuensi observasi
- E_i : frekuensi harapan
- K : banyaknya interval

Data berdistribusi normal jika besar $\chi_{hit}^2 < \chi_{tabel}^2$ dengan taraf kesalahan 5% dan derajat kebebasan $k-3$ (Sudjana,1996:294).

2. Analisis Tahap Akhir

Apabila data berdistribusi normal, pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik.

a. Deskripsi Terhadap Aktivitas Guru dan Siswa

- 1) Untuk mendiskripsikan aktivitas guru dan siswa, respon siswa terhadap model pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif, analisis persentase (%) yakni banyaknya setiap aktivitas dibagi dengan seluruh frekuensi aktivitas dikali 100%.
- 2) Untuk mendiskripsikan pengelolaan pembelajaran berdasarkan pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif digunakan analisis rata-rata.

a. Uji Perbedaan

H_o : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan dengan pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan Anova satu jalan. Sebelum langkah-langkah perhitungan dilakukan, terlebih dahulu diuji homogenitas varians (variens antar kelompok harus homogen).

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

Harga F hitung dibandingkan dengan F tabel untuk $\alpha = 5\%$ dengan dk pembilang ($n - 1$) dan dk penyebut ($n - 1$). Jika F hitung lebih kecil dari F tabel, varians antar kelompok homogen.

b. Uji Pengaruh

Untuk mengetahui pengaruh antara keaktifan siswa dengan hasil belajar siswa menggunakan rumus regresi linier sederhana yaitu.

$$\bar{Y} = a + bX \quad (\text{Sugiyono, 2003:244})$$

3. Regresi

Analisis regresi digunakan terutama untuk tujuan peramalan, di mana dalam model tersebut ada sebuah variabel dependen dan variabel independen (Santoso, 2003:305). Metode korelasi digunakan untuk mengetahui adanya keeratan hubungan antara aktivitas siswa selama proses belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa. Alat pengukuran tingkat aktivitas/karakter siswa selama kegiatan belajar mengajar adalah skor hasil pengisian pedoman observasi yang diamati selama proses belajar mengajar berlangsung. Perhitungan korelasi dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi 10 dengan rumus korelasi Product Moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}} \quad (\text{Sugiyono, 2003:213})$$

Untuk memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang telah diperoleh, terdapat pedoman ketentuan seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Pedoman Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Sumber: Sugiono, 2003:216

Dalam analisis korelasi terdapat suatu angka yang disebut dengan Koefisien Determinasi, yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien korelasi (r^2) (Sugiono, 2003:16). Angka korelasi berkisar antara 0 (tidak ada korelasi sama sekali) dan 1 (korelasi sempurna). Tidak ada ketentuan yang tepat mengenai besar angka korelasi tertentu yang menunjukkan tingkat korelasi yang tinggi atau lemah. Namun, dapat dijadikan pedoman bahwa angka korelasi di atas 0,5 menunjukkan korelasi yang cukup kuat, sedangkan di bawah 0,5 korelasi lemah (Santoso, 2003:291). Selain besar

korelasi, tanda korelasi juga berpengaruh pada penafsiran hasil. Tanda – (negatif) pada angka korelasi menunjukkan adanya arah yang berlawanan, sedangkan tanda + (positif) menunjukkan arah yang sama.

Setelah dilakukan perhitungan koefisien korelasi kemudian dilanjutkan dengan analisis regresi yang digunakan digunakan untuk mengetahui persamaan regresi tentang pengaruh aktivitas siswa selama proses belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa. Analisis regresi digunakan untuk mengetahui bagaimana variabel dependent / kriteria dapat diprediksikan melalui variabel independent atau prediktor secara individual (Sugiono, 2003:243). Perhitungan regresi dilakukan menggunakan SPSS Versi 10 dengan rumus persamaan regresi adalah:

$$\hat{Y} = a + bX$$

dimana:

\hat{Y} : subjek dalam variabel dependent yang diprediksikan

A : harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b : angka arah atau koefisien regresi

X : subjek pada variabel independent yang mempunyai nilai tertentu.

(Sugiono, 2003:244).

5. *One-Sample Test* Indikator Ketuntasan Belajar dengan pembelajaran tematik yang memanfaatkan alat permainan edukatif

One-Sample Test digunakan untuk menguji apakah suatu nilai tertentu yang diberikan sebagai pembanding berbeda secara nyata ataukah tidak dengan rata-rata sebuah sampel (Santoso, 2003:231). Hipotesis ini diuji dengan menggunakan SPSS versi.10. Hipotesis yang digunakan adalah:

$H_0: \mu = 65$ (Target indikator postes 65 tercapai)

$H_1: \mu \neq 65$ (Target indikator postes 65 tidak tercapai).

Indikator Kinerja

Indikator kinerja penelitian ini adalah:

1. Indikator kinerja aktivitas siswa

Meningkatnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu sedikitnya terjadi peningkatan 5% siswa yang terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakter yang dimunculkan. Pada akhir pembelajaran minimal 75 % siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa yang diamati antara lain kaitannya dengan karakter yang dimunculkan sesuai dengan rencana pembelajarannya.

2. Indikator ketuntasan belajar

Ketuntasan individual, yaitu siswa dikatakan tuntas belajar apabila pada setiap akhir pembelajaran memperoleh nilai hasil belajar minimal 65. Meningkatnya ketuntasan individu siswa apabila pada setiap akhir siklus sedikitnya terjadi peningkatan 5 % siswa yang mengalami ketuntasan individu.

Ketuntasan secara klasikal, yaitu apabila siswa yang mengalami tuntas belajar individu mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa di kelas tersebut. Meningkatnya ketuntasan klasikal apabila pada setiap akhir siklus sedikitnya terjadi peningkatan 5 % siswa yang mengalami ketuntasan individu.

Indikator aktivitas siswa yang akan diamati dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Indikator Aktivitas Siswa

Tahap	Indikator	Deskriptor
Awal	Memperhatikan Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan penjelasan guru b. menyiapkan buku pelajaran c. Mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru d. Menanyakan hal-hal yang belum jelas
	Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab pertanyaan guru b. Menanggapi penjelasan guru c. Mengemukakan pendapat atau alasan d. Mengomentari pendapat teman
	Keterlibatan dalam pembentukan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Bersedia menjadi anggota b. Menerima kebedaraan kelompok c. Msu bekerjasama d. Akrab dengan kelompok
	Memahami tugas	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan penjelasan tugas kelompok b. Menanyakan tugas yang belum dipahami

		<ul style="list-style-type: none"> c. Membagi tugas sesuai dengan kesepakatan d. Membagi tugas secara bergiliran
Inti	Aktif dalam permainan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menciptakan suasana tenang b. Siap dalam permainan c. Berusaha melibatkan dalam permainan d. Bertanya pada guru bila belum jelas
	Keterlibatan menyelesaikan tugas kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan tugas individual b. Melaksanakan tugas kelompok c. Menyelesaikan lembar kerja d. Melaksanakan monitoring
	Memahami dalam kegiatan permainan	<ul style="list-style-type: none"> a. Aktif dalam pembelajaran/permainan b. Menghargai hak anggota lain c. Turut membangun semangat kerjasama kelompok d. Turut serta mempercepat kerja kelompok
Akhir	Menyiapkan presentasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Menulis laporan hasil monitoring b. Memilih presentator c. Menggunakan presentasi d. Mencatat waktu untuk presentasi
	Bekerja secara kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyelesaikan lembar kerja secara bersama b. Melakukan diskusi kelompok c. Memanfaatkan orang lain sebagai sumber belajar d. Mengecek hasil kerja secara bersama
	Keefektifan proses kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan tindakan secara tepat b. Membuat keputusan bersama c. Mencari kesepakatan bersama d. Mengungkapkan kesepakatan bersama

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4. I . Hasil Penelitian.

Pada penelitian ini, akan dibahas dan diawali dengan deskripsi variabel eksperimen, dilanjutkan dengan melihat adanya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Pembahasan selanjutnya akan dilihat perbedaan hasil belajar yang diperoleh sebelum perlakuan dibandingkan dengan hasil belajar setelah perlakuan.

Deskripsi Keaktifan siswa pada pembelajaran dengan Media Edukatif Ular tangga.

- a. Dari data observasi keaktifan siswa pada pembelajaran

Tabel 4.1 Keaktifan siswa pada pembelajaran secara individu:

No	Indikator Keaktifan siswa	Jml	%	Keterangan
1	Sangat Aktif	17	62,96	-
2	Aktif	10	37,04	-
3	Cukup Aktif	-	-	-
4	Kurang Aktif	-	-	-
5	Sangat Kurang Aktif	-	-	-
6	Tertinggi	4	9,52	96
7	Terendah	6	14,29	71
8	Rata-rata	-	-	84
9	Di atas rata-rata	16	59,26	-
10	Di bawah rata-rata	9	40,74	-

Untuk mendapatkan hasil di atas, digunakan indikator variabel keaktifan siswa pada pembelajaran. Dan untuk mendapatkan perolehan setiap siswa dinilai dengan lembar observasi Indikator variabel keaktifan siswa pada pembelajaran dengan APE dengan 5 indikator yang masing-masing indikator terdiri dari beberapa item dan semuanya berjumlah 20 item.

Hasil rata-rata keaktifan siswa pada pembelajaran media edukatif ular tangga

Secara individu diperoleh 84 % artinya setelah siswa diberikan pembelajaran dengan media edukatif ular tangga menunjukkan kategori Sangat Aktif.

- b. Dari hasil observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Keaktifan siswa dalam pembelajaran secara klasikal.

No	Indikator Keaktifan Siswa	Skor maks	Skor yang dicapai	%	Keterangan
1	Keaktifan dalam permainan /pembelajaran.	840	730	87	Sangat Aktif.
2	Memahami dalam kegiatan pembelajaran	420	353	84	Sangat Aktif.
3	Partisipasi dalam diskusi ke kelompok/ demonstrasi/praktik	1050	860	82	Sangat Aktif.
4	Bekerja secara kooperatif	1050	868	85	Sangat Aktif.
5	Sikap siswa dalam pembelajaran secara global.	840	717	85	Sangat Aktif.

Hasil rata-rata diperoleh 84 dan berada pada kategori sangat aktif variabel keaktifan siswa pada pembelajaran media edukatif ular tangga bersifat cenderung homogen. Berdasarkan hasil perolehan di atas bahwa siswa secara keseluruhan dapat dikategorikan bahwa pada saat berlangsungnya pembelajaran media edukatif ular tangga menunjukkan bahwa siswa sangat aktif.

Baik keaktifan dalam pembelajaran praktek maupun dalam diskusi, serta memberikan ide alternatif jawaban maupun aktif memberikan jawaban yang dibuat secara tertulis. Keaktifan reaksi belajar mandiri siswa termasuk aktif menulis daftar pertanyaan ataupun menulis rangkuman sederhana. Keaktifan dalam partisipasi dalam diskusi kelompok untuk aktif membantu teman dan aktif menjawab pertanyaan ataupun aktif mengajukan pertanyaan serta aktif bekerja sama antar sesama kelompok juga aktif memberi kesempatan teman kelompok untuk dapat aktif. Sikap reaksi keaktifan siswa dalam menanggapi hasil diskusi diantaranya aktif mengkomunikasikan jawaban untuk membantu teman yang belum mengerti juga berani memunculkan alternatif jawaban

serta terkonsentrasi pada pembahasan masalah. Sikap keaktifan siswa dalam pembelajaran secara global termasuk aktif untuk menyelesaikan tugas dan membuat catatan materi, aktif menjawab soal menurut pendapatnya sendiri, aktif untuk bersikap serius dalam mengikuti pembelajaran, aktif untuk bersikap berani bertanya kepada teman dan guru apabila belum memahami.

c. Dari data observasi keaktifan siswa pada pembelajaran secara individu, untuk deskripsi variabel, diolah memakai *soft ware* SPSS, maka mendapatkan hasil statistik output terlihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3.

Frequencies

Statistics

Aktif APE	
N	27
Valid	
Missing	0
Mean	84.0000
Std Error of Mean	1.3009
Median	85.0000
Mode	71.00
Std Deviation	8.4305
Variance	71.0732
Range	25.00
Minimum	71.00
Maximum	96.00
Sum	3528.00

Tabel Frequencies Statistics dari keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan nilai mean skor keaktifan siswa dalam pembelajaran siswa dalam pembelajaran mempunyai skors 84.

Nilai mean itu diperoleh dari jumlah seluruh nilai keaktifan tiap individu dibagi dengan banyaknya responden. Selanjutnya nilai mean skor keaktifan dihitung dengan membagi mean dengan jumlah item indikator keaktifan. Diperoleh mean dari variabel keaktifan berproses sebesar 84 dibagi dengan item indikator adalah 20, mean skor

keaktifan adalah 4,2. Hal ini berarti bahwa responden yang terdiri dari para siswa kelas III rata-rata cenderung sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran termasuk kategori sangat aktif. Pembelajaran dengan media edukatif ular tangga dalam hal ini dikatakan efektif. Jumlah indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran adalah 20, rentang nilai 1-5, skor tertinggi adalah 100.

Adapun nilai yang diperoleh terdiri dari 5 kategori, yaitu:

Kategori (0-20): sangat kurang aktif.

Kategori (21-40): kurang aktif

Kategori (41-70): cukup aktif

Kategori (71-80): aktif.

Kategori (81-100): sangat aktif.

Disini nilai keaktifan yang didapat para siswa adalah 84, termasuk kategori sangat aktif. Jika nilai rata-rata ditambah dan dikurangi dengan dua kali standar deviasi ($84+2 \times 8,4=100,8$ dan $84-2 \times 8,4 = 67,2$), nilai 67,2 dan 100,8 tersebut sudah melebihi pada selang atau rentang nilai minimum 71 dan maksimum 96. Maka dalam hal ini dikatakan datanya mempunyai simpangan baku tidak kecil atau lebih umum dikatakan data tidak homogen. Deskripsi Keterampilan proses pembelajaran dengan media edukatif ular tangga dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Keterampilan proses pembelajaran

No	Indikator Keterampilan Proses	Jml	%	Keterangan
1	Sangat Terampil	15	55,55	-
2	Terampil	12	44,45	-
3	Cukup Terampil	-	-	-
4	Kurang Terampil	-	-	-
5	Sangat Kurang Terampil	-	-	-
6	Tertinggi	3	11,11	94
7	Terendah	1	3,70	64
8	Rata-rata	-	-	81
9	Di atas rata-rata	20	74,07	-
10	Di bawah rata-rata	7	25,93	

Untuk mendapatkan hasil di atas, digunakan indikator variabel keterampilan. sedangkan untuk mendapatkan perolehan setiap siswa dinilai dengan lembar observasi

indikator variabel keterampilan proses dengan 5 indikator yang masing-masing indikator terdiri dari beberapa item yang berbeda, semua berjumlah 20 item. Hasil rata-rata keterampilan berproses individu diperoleh 81%, artinya setelah siswa diberikan pembelajaran dengan media edukatif ular tangga menunjukkan kategori sangat terampil.

Dari data observasi keterampilan proses secara klasikal dapat dilihat pada table 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Keterampilan proses secara klasikal.

No	Indikator Keterampilan Proses	Skor maks	Skor yang dicapai	%	Keterangan
1	Keterampilan dalam pembelajaran.	840	657	78,2	Terampil.
2	Keterampilan bertanya, memahami materi yang diberikan guru.melalui permainan.	420	311	74,1	Terampil.
3	Partisipasi dalam diskusi kelompok.	1050	799	76,1	Terampil.
4	Keterampilan menyelesaikan tugas dalam permainan/ pembelajaran	1050	832	79,24	Terampil.
5	Keterampilan menyelesaikan tugas hasil monitoring	840	696	83	Sangat Terampil

Hasil rata-rata diperoleh 80,57 % dan berada pada kategori sangat terampil, variabel keterampilan proses cenderung homogen. Berdasarkan hasil perolehan di atas bahwa siswa secara keseluruhan dapat dikategorikan bahwa pada saat berlangsungnya pembelajaran menunjukkan bahwa siswa mempunyai keterampilan yang sama, dimana mereka sangat terampil. Baik keterampilan dalam pembelajaran, reaksi belajar mandiri siswa, partisipasi dalam diskusi kelompok. Sikap reaksi siswa dalam menanggapi hasil diskusi maupun sikap siswa dalam pembelajaran secara global, siswa yang mampu maupun yang kurang mampu dalam pelajaran terlihat semuanya terampil.

Dari data observasi keterampilan berproses secara individu, untuk deskripsi variabel, diolah memakai *soft ware* SPSS, maka mendapatkan hasil statistik output terlihat pada: Tabel 4.6.

Tabel 4.6

Frequencies		Statistics	
Tramp APE			
N	Valid	27	
			27
Missing		80.5714	
Mean		1.3195	
Std Error of Mean		82.0000	
Median		85.00	
Mode		8.5515	
Std Deviation		73.1289	
Variance		30.00	
Range		64.00	
Minimum		94.00	
Maximum		3384.00	
Sum			

Tabel Frequencies Statistics dari keterampilan proses strategi dengan nilai mean skor keterampilan berproses adalah 80,57.

Nilai mean itu diperoleh dari jumlah seluruh nilai keterampilan tiap individu dibagi dengan banyaknya responden. Selanjutnya nilai mean skor keterampilan dihitung dengan membagi mean dengan jumlah item indikator keterampilannya. Diperoleh mean dari variabel keterampilan berproses adalah 80,57 dibagi dengan item indikator adalah 20, mean skor keterampilan adalah 4,03. Hal ini berarti bahwa responden yang terdiri dari siswa kelas III SD rata-rata cenderung terampil dalam mengikuti pembelajaran dengan media edukatif ular tangga Keterampilan proses siswa termasuk kategori sangat terampil. Pembelajaran media edukatif ular tangga dalam hal ini dikatakan efektif. Jumlah indikator keterampilan berproses adalah 20 item, rentang nilai 1-5, skor tertinggi adalah 100.

Adapun nilai yang diperoleh terdiri dari 5 kategori, yaitu:

- Kategori (0-20): sangat kurang terampil.
- Kategori(21-40): kurang terampil.
- Kategori (41-70): cukup terampil.
- Kategori (71-80): terampil.
- Kategori(81-100): sangat terampil.

Disini nilai keterampilan yang diperoleh siswa adalah 80,57, termasuk kategori sangat terampil. Jika nilai rata-rata ditambah dan dikurangi dengan dua kali standar deviasi ($80,57+2 \times 8,6=97,77$ dan $80,57-2 \times 8,6 = 63,37$), nilai 63,37 dan 97, tersebut sudah melebihi pada selang atau rentang nilai minimum 64 dan maksimum 94. Maka dalam hal ini dikatakan datanya mempunyai simpangan baku tidak kecil atau dikatakan data tidak homogen.

Diskripsi Hasil Belajar media edukatif ular tangga

Dari lembar data hasil belajar media edukatif ular tangga secara individu, dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Belajar dengan media edukatif ular tangga secara individu:

No.	Hasil belajar.	Jml.	%	Keterangan.
1	Tuntas.	27	100	-
2	Tidak tuntas.	-	-	-
3	Tertinggi.	14	33,33	100
4	Terendah.	5	11,90	70
5	Rata-rata.	-	-	88,03
6	Di atas rata-rata.	21	77,78	-
7	Di bawah rata-rata.	6	22,22	-

Hasil rata-rata belajar individu diperoleh 88,03 artinya setelah siswa diberikan pembelajaran dengan media edukatif ular tangga maka hasil belajar menunjukkan siswa dapat tuntas semua. Hasil rata-rata diperoleh 88,03 bersifat cenderung homogen.

Berdasarkan hasil perolehan di atas secara keseluruhan dapat dikategorikan bahwa pada saat berlangsungnya pembelajaran dengan menunjukkan bahwa siswa mempunyai hasil yang sangat memuaskan. Baik nilai dalam ulangan maupun sikap siswa dalam pembelajaran secara keseluruhan, siswa yang mampu maupun yang kurang mampu dalam pelajaran terlihat semuanya mencapai nilai ketuntasan.

b. Pada hasil belajar berproses secara individu, untuk deskripsi variabel, diolah memakai *soft ware* SPSS, maka mendapatkan hasil statistik output seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.8.

Frequencies

Statistics

N	Valid	27
		27
Missing		88.9286
Mean		1.6742
Std Error of Mean		92.5000
Median		100.00
Mode		10.8502
Std Deviation		117.7265
Variance		30.00
Range		70.00
Minimum		100.00
Maximum		3735.00
Sum		

Tabel Frequencies Statistics dari Hasil belajar menggunakan media edukatif ular tangga dengan nilai mean skor hasil belajar adalah 88,03. Nilai mean itu diperoleh dari jumlah seluruh nilai hasil belajar tiap individu dibagi dengan banyaknya responden. Hal ini berarti bahwa responden yang terdiri dari siswa kelas III SD 02 Temulus kecamatan Mejobo kabupaten Kudus rata-rata cenderung mendapatkan hasil yang bagus dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar termasuk kategori sangat memuaskan. Pembelajaran dengan media edukatif ular tangga dalam hal ini dikatakan efektif.

Adapun nilai yang diperoleh terdiri dari 5 kategori, yaitu:

Kategori (0-20): sangat kurang memuaskan.

Kategori (21-40): kurang memuaskan.

Kategori (41-70): cukup memuaskan.

Kategori (71-80): memuaskan.

Kategori (81-100): sangat memuaskan.

Disini hasil belajar yang didapat para siswa adalah 88,03 termasuk kategori sangat memuaskan. Jika nilai rata-rata ditambah dan dikurangi dengan dua kali standar deviasi ($88,03+2 \times 10,85=109,73$ dan $88,03-2 \times 10,85 = 66,27$). Nilai 66,27 dan 109,73 tersebut sudah melebihi pada selang atau rentang nilai minimum 70 dan maksimum

100. Maka dalam hal ini dikatakan datanya mempunyai simpangan baku tidak kecil atau lebih umum dikatakan data tidak homogen.

Sebelum melakukan uji pengaruh dengan analisis regresi sederhana antara keaktifan dan hasil belajar, dilihat terlebih dahulu asumsi uji syarat kenormalan pada variabel dependen (hasil belajar). Kegiatan ini dipakai untuk menguji syarat kenormalan suatu variabel. Adapun analisis yang digunakan adalah analisis non parametric Kolmogorov-Smirnov. Hasil yang diperoleh adalah terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4,9.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		HB APE
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	90.000
	Std Deviation	9.8154
Most Extreme Differences	Absolute	.154
	Positive	-.195
	Negative	1.262
Kolmogorov-Smirnov Z		.083
Asymp Sig (2-tailed)		

a. Test distribution is Normal

b. Calculated from data

Karena pada tabel terlihat bahwa nilai sig = 0,083= 8,3 % lebih dari 5% artinya H_0 : diterima, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Analisis Regresi.

Tujuan dari analisis regresi data adalah untuk menguji pengaruh variabel keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan media edukatif ular tangga terhadap variabel hasil belajar dari siswa, dengan menggunakan bantuan program SPSS

Ada 2 Hipotesis, yaitu:

Hipotesis I.

$$H_0: \beta = 0$$

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan media edukatif ular tangga tidak mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar.

Hipotesis 2.

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan media edukatif ular tangga mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar.

Tabel 4.10 yaitu tabel Coefficients, untuk mendapatkan persamaan regresi.

Coefficients^a

Model	Unstandardized coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	9.942	9.381			.296
(constant)	.909	106	.805	1.060	.000
Akt				8.574	

a. Dependent Variable: HB

Bentuk persamaan regresi Estimasi: $\hat{Y} = 9,942 + 9,381X$.

Selanjutnya, untuk menguji bentuk persamaan regresi tersebut, diterima atau ditolak, dapat kita lihat Tabel 4.11

Tabel 4.11. Anova, dipakai untuk menguji menerima atau menolak hipotesis.

ANOVA^b

Mean	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2558.166	1	2558.166	73.519	.000 ^a
Residual	1391.834	26	34.796		
Total	3950.000	27			

a. Predictors (Constant) Akt

b. Dependent Variable HB

Berdasarkan *output* SPSS pada tabel 4.11 Anova, didapatkan bahwa nilai Sig 0,000=0% lebih kecil dari 5%. Dalam hal ini dipilih $\alpha = 0,05 = 5\%$.

Maka sig (=0,000) < α (=0,05), yang berarti bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan media edukatif ular tangga mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar.

Karena linear dan nilai b juga positif, maka dalam keadaan ini menunjukkan adanya pengaruh positif X terhadap Y atau dengan kata lain keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memberi pengaruh terhadap hasil belajar.

Sebab itu dapat dilanjutkan dengan melihat hasil output berikutnya untuk melihat seberapa besar kontribusi X terhadap Y.

Ditunjukkan pada Tabel 4.12 pada model Summary.

Tabel 4.12

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std Error of The Estimate
1	.805 ^a	.648	.639	5.8988

a. predictor (Constant).Akt

Besar keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan pendekatan media edukatif ular tangga terhadap hasil belajar para siswa dapat dilihat pada nilai R^2 (R square) = 0,648 atau = 64,8% (menunjukkan nilai yang cukup). Artinya X mempengaruhi Y sebesar 64,8%, masih ada pengaruh variabel lain sebesar 35,2%.

Pengaruh keterampilan proses pembelajaran dengan media edukatif ular tangga pada hasil belajar.

Ada 2 Hipotesis, yaitu:

Hipotesis I.

$$H_0 : \beta = 0$$

Keterampilan berproses pembelajaran dengan pendekatan media edukatif ular tangga tidak mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar para siswa.

Hipotesis 2.

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Keterampilan berproses pembelajaran dengan pendekatan media edukatif ular tangga mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4.13 yaitu tabel Coefficients, untuk mendapatkan persamaan regresi.

Coefficients^a

Model	Unstandardized coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
1 (constant)	15.453	9.347			.106
tramp	.854		.785	1.653	.000
APE	107			8.017	

a. Dependent Variable: HB

Bentuk persamaan regresi Estimasi: $\hat{Y} = 15,453 + 9,347X$.

Selanjutnya, untuk menguji bentuk persamaan regresi tersebut, diterima atau ditolak, dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 Anova, dipakai untuk menguji menerima atau menolak hipotesis.

ANOVA^b

Mean	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig
Regression	2434.715	1	2434.715	64.271	
Residual	1515.285	40	37.882		.000 ^a
Total	3950.000	41			

a. Predictors (Constant) Tramp

b. Dependent Variable HB

Berdasarkan *output* SPSS pada Tabel 4.14 Anova, didapatkan nilai Sig = 0,000 = 0,5 lebih kecil dari 5%. Maka sig (=0,000) < α (=0,05), yang berarti bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima.

Keaktifan berproses dalam pembelajaran dengan media edukatif ular tangga mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar siswa.

Karena linear dan nilai b juga positif, maka dalam keadaan ini menunjukkan adanya pengaruh positif X terhadap Y.

Sebab itu dapat dilanjutkan dengan melihat hasil output berikutnya untuk melihat seberapa besar kontribusi X terhadap Y.

Ditunjukkan pada Tabel 4.15 pada model Summary.

Tabel 4.15

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std Error of The Estimate
1	.785 ^a	.616	.607	6.1548

a. predictor (Constant). Tram APE

Besar keaktifan berproses pembelajaran dengan pendekatan media edukatif ular tangga terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat pada nilai R² (R square)=0,616 atau = 61,6% (menunjukkan nilai yang cukup). Artinya X mempengaruhi Y sebesar 61,6%, masih ada pengaruh variabel lain sebesar 38,4%. Dengan kata lain keaktifan berproses dalam pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Uji Beda antara rata-rata Hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Tujuan dari Uji Beda (uji t) disini adalah untuk menguji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan terhadap hasil belajar dari siswa dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Ada 2 Hipotesis, yaitu:

Hipotesis I.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan sama dengan rata-rata hasil belajar setelah perlakuan.

Hipotesis 2

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan tidak sama dengan rata-rata hasil belajar setelah perlakuan.

Hasil yang diperoleh terlihat Tabel 4.16, berikut:

Independent Samples Test

	t-Test for Equality of Means				
	t Difference		df	Mean Sig (2-tailed)	
Poa	equal Variances assumed	12.199		.82	.000
	Equal variances	28.6905			
		12.199		81.985	.000
	not assumed	28.6905			

Pada asumsi *aqual Varian assumed*, didapatkan nilai $t = 12,2$ Sig untuk uji t terlihat sama dengan $0,000=0\%$ lebih kecil dari 5% berarti signifikan maka H_o ditolak, ada perbedaan antara kedua hasil belajar. Dengan kata lain ada perbedaan antara sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa $\mu_1 - \mu_2 > 0$ berarti $\mu_1 > \mu_2$, jadi H_o ditolak, artinya dapat dapat disimpulkan bahwa: Rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media edukatif ular tangga berbeda signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

4.2. Pembahasan.

Hasil penelitian yang di adakan di SD negeri 02 Temulus kecamatan Mejobo kabupaten Kudus, tersebut, kecuali proses pembelajarannya dengan menggunakan, media ular tangga sehingga siswa merasa terbebas dari beban pelajaran yang menegangkan. Dengan demikian mereka mudah memahami materi, meskipun seolah-olah hanya bermain-main Permainan itulah yang merupakan suatu kegemaran dari siswa SD yang memang masih suka akan bermain. Maka pelajaran yang tidak disenangi oleh anak karena tidak memahami, diberikan dengan cara lain dan diajarkan dengan media yang membuat anak seakan-akan tidak sedang dalam belajar.

Berdasarkan hasil rata-rata secara individu menunjukkan kategori sangat aktif. Siswa berjumlah 27 terdapat 17 siswa kategori sangat aktif dan 10 siswa termasuk kategori aktif dalam mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, membuat

rangkuman, membantu teman, memberi kesempatan teman untuk aktif, menyelesaikan tugas. Hasilnya menunjukkan para siswa sangat aktif. Terdapat 62,96 % termasuk sangat aktif dan 37,04% termasuk aktif. Kegiatan kelompok dan partisipasi dalam diskusi serta sikap reaksi siswa dalam kelompoknya menunjukkan kategori sangat aktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran termasuk kategori sangat aktif.

Adapun keterampilan proses siswa pada pembelajaran diperoleh rata-rata menunjukkan kategori terampil. Siswa berjumlah **27** terdapat 17 siswa kategori sangat terampil dan 10 siswa termasuk kategori terampil. Untuk mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, membuat rangkuman, membantu teman, memberi kesempatan teman untuk terampil dan berusaha menyelesaikan soal dengan sebaik-baiknya, menyelesaikan tugas dan indikator lain yang hasilnya menunjukkan para siswa sangat terampil. Terdapat 64,3% termasuk sangat terampil dan 35,7% termasuk terampil. Berdasarkan hasil rata-rata klasikal menunjukkan kategori sangat terampil. Kegiatan kelompok dan partisipasi dalam diskusi serta sikap reaksi siswa dalam kelompoknya menunjukkan kategori sangat terampil. Penyampaian pembelajaran dengan media edukatif ular tangga menjadikan siswa menjadi lebih aktif, karena ada unsur permainan dan menyenangkan. Dengan belajar yang menyenangkan, maka hasil belajar siswa sangat memuaskan. Berdasarkan hasil yang diperoleh di atas dari 27 siswa tuntas semua, berarti pembelajaran media edukatif ular tangga efektif.

Pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan uji Analisis Regresi diperoleh *output* bahwa:

Keaktifan siswa pada pembelajaran mempunyai hubungan linier dengan hasil belajar siswa. Penelitian ini menghasilkan bahwa keaktifan siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila siswa sangat aktif pada pembelajaran maka didapatkan hasil belajar yang memuaskan

Dapat juga dilihat pada hasil yang ada pada *output* yang dihasilkan bahwa: Keaktifan belajar mempengaruhi hasil belajar sebesar 64,8 % sedangkan pengaruh variabel yang lain adalah sebesar 35,2%. Maka dapat dikatakan bahwa pengaruh keaktifan siswa cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian pembelajaran dengan media edukatif ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat mempengaruhi siswa menjadi aktif dalam belajar sehingga hasil

belajar siswa menjadi memuaskan. Jadi untuk dapat menghasilkan belajar yang baik apabila siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat aktif apabila guru berhasil memberikan motivasi pada peserta didiknya.

Sebagai guru akan puas kalau murid-muridnya dapat mencapai hasil yang maksimal yaitu jika siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini terungkap dalam penelitian, hasil yang didapat, ternyata bahwa keaktifan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa cukup besar.

Prosedur permainan ini mengadopsi dari metode *think phare and share*

1. **Tahap Berpikir**, siswa dituntut berpikir sendiri terlebih dahulu dalam satu kelompok dengan mempelajari materi yang ada di kartu masing-masing. Kartu yang dipelajari setiap siswa, antara siswa yang satu dengan yang lainnya dalam satu kelompok isinya berbeda tergantung judul sub tema. Kartu disusun dari materi yang paling mudah hingga materi yang sulit.
2. **Tahap Berpasangan**, siswa melakukan diskusi atau Tanya jawab secara berpasangan dalam kelompoknya, membahas materi yang di ada pada hari itu yaitu tentang tema kegiatan yang ada pada kartu pintar.
3. **Tahap Berbagi**, siswa dalam kelompok bertukar kartu pintar dan saling berbagi informasi dari apa yang telah dipelajari pada kartu pintarnya. Kemudian siswa berdiskusi untuk mengerjakan Lembar Kerja yang telah disediakan guru. Dalam mengisi LK, siswa dituntut untuk saling berbagi informasi dari kartu masing-masing yang telah dipelajari, sebab setiap materi dalam kartu saling berkaitan dan materi-materi tersebut perlu dipahami siswa, jika siswa secara berkelompok hendak mengerjakan LK. Hal ini diharapkan memotivasi setiap siswa dalam kelompok untuk aktif berdiskusi.
4. **Tahap Permainan**, setiap siswa dalam kelompok memegang kartu monitoring teman di sampingnya. Kemudian sesuai kesepakatan dalam kelompok atau urutan mempersilahkan seorang siswa untuk memulai permainan dengan melemparkan dadu, sedangkan teman di sampingnya bersiap mengambil kartu pintar yang terdapat pada wadah yang sesuai dengan nomor yang ditampilkan dadu dan memberikan pertanyaan yang terdapat pada kartu pintar serta mengisi kartu monitoring sesuai jawaban yang diberikan siswa yang sedang bermain. Untuk jawaban benar pada kolom kartu

monitoring dibubuhkan simbol B, sedangkan jika jawaban salah menggunakan simbol S.

Siswa yang sedang bermain menjawab pertanyaan, siswa yang tidak bermain harus ikut mendengarkan karena siapa tahu saat giliran mereka bermain mendapatkan pertanyaan yang sama. Setiap jawaban benar akan mendapatkan *reward*, jika salah akan mendapatkan hukuman sesuai aturan kebijakan yang terdapat pada kartu pintar. Hal ini sekaligus akan menentukan nasib masing-masing siswa pada papan ular tangga. Kemudian siswa lainnya secara berurutan bergiliran melempar dadu, begitu seterusnya hingga semua kolom pada kartu monitoring terisi yang menandakan permainan berakhir. Hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan tahap ini adalah aturan main, yaitu jika siswa menjawab salah maka ketika bertemu tangga tidak boleh naik sedangkan jika bertemu ular diharuskan turun tingkat. Maka begitupun sebaliknya, jika menjawab benar dan bertemu tangga harus naik sedangkan bila bertemu ular tidak perlu turun tingkat. Dengan aturan ini diharapkan dapat melatih ketelitian dan kejujuran siswa. Dengan demikian sekali gus akan ada pembentukan karakter siswa selama pembelajaran berlangsung. Begitu pula pelaksanaan yang dilakukan pada pembelajaran berikutnya dengan beberapa perbedaan terutama dari segi materi dan indikator sesuai RPP yang telah dibuat. Kemudian berdasarkan pengamatan dari para observer didapatkan informasi bahwa dalam pelaksanaan penggunaan media ular tangga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru, disini guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun dalam penggunaannya menimbulkan suasana gaduh di kelas namun siswa terlihat antusias, sebab tanpa disadari sebenarnya dalam permainan yang mereka lakukan mereka sedang mengalami proses belajar, sehingga hal ini dapat menghapus paradigma siswa bahwa belajar itu membosankan. Hal ini seperti yang dikemukakan Tang dan Hanneghan, (2010: 108-10) bahwa bentuk awal dari alat permainan edukatif merupakan inkarnasi dari multimedia interaktif yang tergabung dalam permainan sederhana seperti teka-teki dan permainan mengingat sebagai alat yang digunakan untuk memberikan kesenangan dalam pembelajaran

Belajar sambil bermain memang perpaduan yang sangat menarik terutama jika diterapkan pada anak usia sekolah dasar. Pernyataan ini dapat diperkuat sebagaimana

yang diungkapkan menurut Soolangsa (dalam Sugiyanto, 2012) yaitu bahwa aktivitas yang diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak besar kelas tinggi di antaranya adalah bermain dalam situasi berlomba atau bertanding dengan pengorganisasian yang sederhana. Terlebih hal tersebut dilakukan secara beregu atau berkelompok. Dan hal ini terkandung pada kegiatan belajar sambil bermain menggunakan ular tangga yang mengajak siswa bermain sambil belajar dalam situasi berlomba atau bertanding untuk memenangkan permainan ular tangga yang dilakukan secara berkelompok.

Kemudian dalam pembelajaran ini terkandung suatu prinsip yang menyatakan bahwa diperlukannya kegiatan belajar bermain bagi siswa. Salah satu prinsip tersebut menurut Sulaimansyah (2012), adalah Prinsip Belajar sambil Bermain, yang mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana gembira dan menyenangkan, sehingga akan dapat mendorong siswa untuk melibatkan diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam setiap pembelajaran disarankan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan lewat kegiatan bermain yang kreatif. Dari salah satu prinsip pembelajaran tersebut, nampak bahwa semuanya dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa senang sehingga mereka akan terlibat aktif dalam pembelajaran. Pernyataan ini berbanding lurus dengan keadaan siswa dalam kegiatan belajar sambil bermain menggunakan ular tangga, sehingga dari hasil observasi didapatkan bahwa setiap siswa terlihat lebih aktif dari biasanya serta terlihat senang atau lebih menikmati proses pembelajaran, hal ini terlihat dari siswa-siswa yang cenderung pasif dan siswa yang biasanya meninggalkan kelas karena jenuh terlihat turut berpartisipasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya, salah satu yang perlu dilakukan guru untuk menunjang penerapan prinsip dari pembelajaran tersebut dalam mengelola pembelajaran, guru perlu menggunakan media dan sumber belajar yang bervariasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak serta kreatif menghadirkan alat bantu pembelajaran serta mampu menyajikan kegiatan yang bervariasi sehingga tidak membuat siswa jenuh. Hal inilah yang ingin ditekankan dalam penggunaan media ular tangga, yaitu membuat siswa menikmati proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Menurut peneliti hal ini terjadi karena siswa berada dalam kondisi gembira. Hal ini sejalan dengan pendapat Peter Kline pada bukunya yang berjudul *The Everyday Genius* yang mengatakan bahwa proses belajar akan berlangsung sangat efektif apabila

seseorang berada dalam keadaan. Dan hal ini terlihat dalam proses belajar sambil bermain menggunakan ular tangga, dimana meskipun siswa terlihat ramai namun mereka aktif dalam pembelajaran dan menikmati setiap prosesnya sebagaimana pernyataan mereka dalam catatan refleksi bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan ingin belajar kembali menggunakan ular tangga. salah satu keunggulan media permainan ular tangga adalah dapat meningkatkan kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga ingatan tahan lama. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya jika siswa dihadapkan pada suatu masalah. Pengetahuan yang terdapat dalam ingatan dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu. Hal ini dibuktikan ketika peneliti melakukan apersepsi pada pembelajaran hari berikutnya, siswa sebagian besar mampu menjawab dan masih mengingat materi sebelumnya. Maka dengan keadaan ini, tentunya akan memudahkan siswa dalam mengerjakan tes sehingga hasil belajar aspek kognitifnya meningkat. Permainan ini dapat juga meningkatkan aspek afektif anak. Hal ini dapat membuktikan pernyataan yang mengungkapkan bawa dalam permainan ular tangga terdapat nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan ular tangga, beberapa diantaranya adalah nilai kejujuran dan ketelitian. Hasil observasi diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif, khususnya siswa mulai menampilkan sikap jujur, dimana diketahui sebelumnya bahwa pada awal pembelajaran terdapat banyak siswa yang tidak jujur saat bermain serta siswa pada hari berikutnya misalnya pengisian kartu diisi sendiri atau kerja sama dengan teman sehingga diisi benar semua, dengan harapan mendapat nilai yang bagus. Tetapi pada hari berikutnya anak sudah menampilkan kejujuran dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan bersama. Aspek ketelitian dapat dicapai melalui kegiatan, mengingat prosedur permainan, urutan cara bermain. Adapun kelebihan yang ditemukan, diantaranya adalah dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman anak terhadap materi, dapat digunakan sebagai sarana memupuk rasa sosial karena permainan ini dilakukan secara berkelompok, dan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil diskripsi keaktifan siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa pada saat berlangsungnya KBM, pada pembelajaran dengan media edukatif ular tangga kegiatan yang dilakukan siswa menunjukkan keaktifan sebesar 64,29% termasuk kategori sangat aktif, dan 35,71% kategori aktif.
2. Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pada saat KBM berlangsung, situasi keaktifan siswa secara individu diperoleh hasil rata-rata 84% Hasil ini menunjukkan keadaan siswa secara individu termasuk kategori sangat aktif. Dan dari data yang telah diolah menunjukkan data yang tidak homogen/ berbeda
3. Hasil deskripsi keterampilan proses siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa pada saat berlangsungnya KBM, para siswa mempunyai suatu keterampilan yang hasilnya menunjukkan keterampilan berproses siswa adalah 64,3% termasuk kategori sangat terampil, dan 35,7% kategori terampil. Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pada saat KBM berlangsung, situasi keterampilan berproses siswa pada dengan media edukatif ular tangga. Sekitar, secara individu diperoleh hasil rata-rata 80,57%.
4. Hasil ini menunjukkan keadaan siswa secara individu termasuk kategori sangat terampil. Dan dari data yang telah diolah menunjukkan data yang tidak homogen/ berbeda.
5. Hasil diskripsi hasil belajar secara keseluruhan menunjukkan bahwa pada saat berlangsungnya KBM, para siswa mempunyai suatu hasil belajar yang berbeda yang menunjukkan hasil belajar 88,93% termasuk kategori sangat memuaskan

Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pada saat KBM berlangsung, Hasil belajar siswa dengan pendekatan media edutatif ular tangga secara individu siswa dapat mencapai ketuntasan sesuai dengan target.

6. Hasil kontribusi pengaruh keaktifan siswa dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada pembelajaran mempunyai pengaruh cukup besar terhadap hasil belajar.
7. Hasil kontribusi pengaruh keterampilan berproses siswa dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan analisis regresi, menunjukkan bahwa: dengan signifikan sebesar $0,000=0\%$ maka H_0 ditolak, H_1 diterima artinya: Keterampilan proses pada pembelajaran mempunyai pengaruh cukup besar terhadap hasil belajar. Keterampilan proses terhadap siswa dalam pembelajaran dengan media edukatif ular tangga mempunyai hubungan linier terhadap hasil belajar siswa. Besar keterampilan proses pada siswa dalam pembelajaran dengan atau koefisien determinasi adalah $0,616$. Hasil ini berarti keterampilan proses mempengaruhi hasil belajar sebesar $61,6\%$, masih ada pengaruh dari luar sebesar $38,4\%$
8. Hasil kontribusi pada Uji Beda hasil belajar dengan media ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan mempunyai perbedaan yang cukup besar.

5.2 Saran

1. Dalam melaksanakan KBM, guru diharapkan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, keadaan siswa dan kondisi lingkungan serta perlu mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Dalam meningkatkan aspek keaktifan dalam pembelajaran, reaksi belajar siswa, partisipasi dalam diskusi, sikap siswa dalam menanggapi diskusi, dan sikap siswa dalam pembelajaran, maka dalam melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan peraga edukatif seperti ular tangga, sebagai suatu variasi pembelajaran.
3. Dalam meningkatkan Hasil belajar dalam pembelajaran, sikap siswa dalam pembelajaran, maka dalam melaksanakan KBM perlu disosialisasikan dan diterapkan strategi pembelajaran dengan media edukatif seperti ular tangga.

4. Dalam pembelajaran guru diharapkan menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. Media edukatif ular tangga dapat dijadikan alternatif pemecahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Carr, D. (2007). *Moralized Psychology Or Psychologized Morality? Ethics and Psychology Theorizing About Moral And Character Education*. Educational Theory. Volume 57 Number 4 2007© Board of Trustees University of Illionis.
- Dimerman, S. (2009). *Character is The Key. How to Unlock the Best in Our children and Ourselves*. Canada: Wiley.
- Edwardsen, F. Kulle, H. (Ed). (2010). *Educational Game: Design, Learning and Application*. New York: Nova Science Publesher, Inc.
- Hernawan, Resmini, dan Andayani. 2009. *Pembelajaran Terpadu di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Khan, D. Yahya. (2010) *Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri; Mendongkrak Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Megawangi, Ratna. (2005). *Pendidikan Holistik*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Miller, CT. (ed). (2008). *Games: Purpose and potential in Education*. Morehead,KY: Springer.
- Mintz, A.I. (2012). *The happy and Suffering Students?Rousseau's Emile and The Path Not Taken in Progressive Education Thought*.Educational Theory. Volume 62 Number 3 2012 © Board of Trustees University of Illionis.
- Morrison,. George. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Newman, O. (2012). *No Child Is An Island: Character Development and The Rights of Children*.Educational Theory. Volume 62 Number 1 2012 © Board of Trustees University of Illionis.
- Rich, D. (2008). *MegaSkills.Building Our Children's Character and Achievement for School and Life*. Illionis: Sourcebook, Inc.
- Roth, K. (2011). *Understanding Agency and Educating Character*.Educational Theory. Volume 61 Number 3 2011© Board of Trustees University of Illionis.
- Solehuddin (2008). *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Stengel, B.S. (2010). *Autonomy?Or Responsibility?Educational Theory*. Volume 60 Number 1 2010© Board of Trustees University of Illionis.
- Syaodih, N. (2006). *Pendidikan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar*. Dalam Sumantri, M dan Nana Syaodih. *Perkembangan Peserta Didik*, hal 6.13. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka
- Waluya, B. (2006). *Multimedia Pembelajaran*. Handout perkuliahan Program Magister Program Studi Pendidikan Matematika. UNNES: Semarang.
- Winataputra Udin. S. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zemliansky, P. and Diane Wilcox (2010). Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives. *Designing Educational Games: A Pedagogical Approach*. New York: Information Science Reference.

LAMP: 1

**PERANGKAT PEMBELAJARAN
RENCANAN PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN (RPP) TEMATIK
DENGAN TEMA : KEGIATAN**

Mata Pelajaran : Tematik
Satuan Pendidikan : SD/MI
Kelas/Semester : III / 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) TEMATIK**

Nama Sekolah : SD 02 Temulus
Tema : Kegiatan
Kelas/Semester : III / 1
Alokasi Waktu : 2 minggu

I. STANDAR KOMPETENSI

- I. PKn
 - 1. Mengamalkan makna Sumpah Pemuda
- II. IPS
 - 1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah
- III. Bahasa Indonesia
 - Mendengarkan

1. Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan

Berbicara

2. Mengungkapkan pikiran, perasaan, pengalaman, dan petunjuk dengan bercerita dan memberikan tanggapan/ saran

Membaca

3. Memahami teks dengan membaca nyaring, membaca intensif dan membaca dongeng

Menulis

4. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk paragraf dan puisi

IV. Matematika

1. Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka

2. Menggunakan pengukuran waktu, panjang dan berat dalam memecahkan masalah

V. IPA

1. Memahami ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup serta hal-hal yang mempengaruhi perubahan pada makhluk hidup

2. Memahami kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan, dan upaya menjaga kesehatan lingkungan

3. Memahami sifat-sifat, perubahan sifat benda dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari

II. KOMPETENSI DASAR

1. PKn : - Mengetahui makna Satu Nusa, Satu Bangsa, dan Satu Bahasa
- Mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari-hari

2. IPS : - Memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah
- Melakukan kerja sama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/ desa

3. IPA : - Menggolongkan makhluk hidup secara sederhana
- Menjelaskan cara menjaga kesehatan lingkungan sekitar
- Mengidentifikasi sifat-sifat benda berdasarkan pengamatan meliputi benda padat, cair, dan gas

4. Matematika : - Menentukan letak bilangan pada garis binginan
- Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka
- Melakukan operasi hitungan campuran
- Memilih alat ukur sesuai dengan fungsinya (meteran, timbangan, atau

- jam)
 dan
 antarsatuan berat
5. Bahasa Indonesia : - Melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan yang disampaikan secara lisan
- Memberikan tanggapan dan saran sederhana terhadap suatu masalah dengan menggunakan kalimat yang runtut dan pilihan kata yang tepat
- Membaca nyaring teks (20 – 25 kalimat) dengan lafal dan intonasi yang tepat
- Menjelaskan isi teks (100 – 150) melalui membaca intensif
- Menyusun paragraf berdasarkan bahan yang tersedia dengan memperhatikan penggunaan ejaan

III. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. PKn : - Siswa dapat membaca teks Sumpah Pemuda
2. IPS : - Siswa dapat memberi contoh memelihara lingkungan dengan cara yang baik
- Siswa dapat mempraktekkan cara memelihara lingkungan rumah
- Siswa dapat mencatat kegiatan Karang Taruna yang berupaya menggalang persatuan dan kesatuan
- Siswa dapat membuat gambar yang menunjukkan kerja sama di lingkungan sekolah
3. IPA : - Siswa dapat mempraktekkan cara memelihara tanaman
- Siswa dapat membuat klipng yang menunjukkan lingkungan sehat dan tidak sehat
- Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat khusus benda padat

- Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat khusus benda cair
- Siswa dapat mengidentifikasi sifat-sifat khusus benda gas

4. Matematika

- : - Siswa dapat menentukan posisi pada garis bilangan
- Siswa dapat menentukan pola pada garis bilangan
- Siswa dapat mengubah bentuk perkalian menjadi pembagian
- Siswa dapat mengubah bentuk pembagian menjadi perkalian
- Siswa dapat membedakan bilangan ganjil dan genap

berdasarkan

hasil atau tidaknya apabila dibagi dua

- Siswa dapat menyebutkan jenis alat ukur sederhana
- Siswa dapat memilih alat ukur yang sesuai dengan benda yang

diukur

- Siswa dapat membaca tanda waktu jam, setengah jam,

seperempat

jam pada jarum jam

- Siswa dapat membaca tanda waktu sampai lima menit pada

jarum jam

- Siswa dapat menentukan hubungan antarsatuan waktu: menit,

jam,

hari, minggu, bulan, dan tahun; dan antarsatuan berat : kg, ons,

gram

5. Bahasa Indonesia

- : - Siswa dapat Mendengarkan penjelasan lomba
- Siswa dapat Menyusun percakapan melalui telepon
- Siswa dapat Memberikan tanggapan dan saran melalui

pengamatan

gambar

- Siswa dapat membaca bersuara dengan lafal dan intonasi yang

tepat

- Siswa dapat menjawab pertanyaan bacaan

- Siswa dapat menggunakan huruf kapital dan tanda baca pada

kalimat

- Siswa dapat menulis kalimat dengan menggunakan tanda

hubung

- Siswa dapat menulis kalimat dengan menggunakan koma

untuk

memisahkan rupiah, persepuluh, dan se

- Siswa dapat menulis kalimat dengan menggunakan tanda seru

- Siswa dapat menggunakan kata depan di- dan ke-

- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Disiplin (*Discipline*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Ketelitian (*carefulness*)
Kerja sama (*Cooperation*)
Toleransi (*Tolerance*)
Percaya diri (*Confidence*)
Keberanian (*Bravery*)

IV. MATERI POKOK

1. PKn
 - Makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa
2. IPS
 - Kerja sama di lingkungan rumah
3. IPA
 - Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup dan tak hidup.
 - Perubahan pada makhluk hidup
 - Sifat-sifat benda
4. Matematika
 - Garis bilangan
 - Penjumlahan dan pengurangan
 - Perkalian dan pembagian
 - Uang
 - Alat ukur
 - Hubungan antar satuan waktu, panjang dan berat.
5. Bahasa Indonesia.
 - Melakukan sesuatu berdasarkan penjelasan.
 - Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak.
 - Menceritakan pengalaman yang mengesankan.
 - Memberikan tanggapan dan saran sederhana.
 - Menjelaskan isi teks.

V. METODE PEMBELAJARAN

1. Informasi
2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. Demonstrasi
5. Pemberian tugas

VI. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Awal

Apresepsi:

- Mengisi daftar kelas, berdo'a , mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga.
- Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat.
- Mengajukan beberapa pertanyaan materi minggu yang lalu

B. Kegiatan Inti

Minggu I

Pertemuan pertama : 6 X 35 menit (IPA, PKN, Matematika)

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

IPA

- Setelah menyimak materi penggolongan hewan, siswa diminta menjelaskan cara penegeloimpokkan hewan yaitu berdasarkan persamaan ciri misalnya jumlah kaki, cara bergerak, penutup tubuh, jenis makanannya, dan tempat hidupnya.
- Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, setiap kelompok diminta mengamati ciri-ciri berbagai hewan disekitar mereka. Hasil pengamatan dimasukkan ke dalam tabel.

PKn

Mengajak siswa untuk memperhatikan gambar :

- a. Para remaja sedang berlatih cara membalut luka
- b. Para remaja sedang menolong korban banjir

Dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai gambar-gambar yang telah diamatinya. Pertanyaan sebagai berikut :

1. Siapa saja yang ditolong oleh PMR?
2. Bagaimana cara mereka menolong korban?
3. Apa akibatnya jika menolong korban dilakukan sendiri?

Matematika

- Tanya jawab tentang satuan panjang yang digunakan untuk mengukur tinggi badan misalnya meter
- Membimbing siswa untuk mengukur tinggi badan teman-temannya
- Membahas cara membulatkan suatu bilangan
- Mendiskusikan hubungan satuan km,m,dm dan cm
- Memberikan trik yang cepat hubungan antar satuan panjang
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan panjang

Bahasa Indonesia

- Guru membacakan petunjuk cara menjaga kebersihan kelas
- Siswa diminta menyampaikan penjelasan cara menjaga kebersihan kelas

- Guru menyuruh siswa menjawab pertanyaan yang diajukan

IPS

Mengajak siswa untuk mengamati gambar :

1. Sampah dikumpulkan untuk diolah
2. Sampah di sungai
3. Penumpukkan sampah dimana-mana, karena tidak ada TPA

Mengajak siswa untuk mengamati gambar-gambar banjir

Setelah pengamatan ini dilanjutkan tanya jawab dengan memberikan pertanyaan sebagai berikut :

1. Mengapa banjir seperti pada gambar bisa terjadi?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk mencegah agar bencana banjir tidak terjadi?

Melakukan tanya jawab dan diskusi dengan siswa dengan memberikan pertanyaan

1. Pernakah di daerahmu terjadi banjir?
2. Bila pernah apa penyebabnya?
3. Apa akibatnya bagimu?

Hasil diskusi dituliskan pada selembar kertas

Pertemuan ke dua 6 X 35 menit (Bahasa Indonesia, IPS, Matematika)

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Bahasa Indonesia

- Guru membacakan cerita yang berjudul meniru yang baik
- Guru menyuruh siswa menyebutkan tokoh-tokoh dari cerita yang didengarnya
- Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru

IPS

- Membagi siswa menjadi dua kelompok untuk melakukan praktek kesadaran lingkungan
 - Mengajak siswa untuk mempersiapkan alat-alat kebersihan
- a. Kelompok satu : mengumpulkan sampah yang ada di lingkungan sekolah, memisahkan antara sampah kering dan sampah basah kemudian menguburkan sampah basah tersebut
 - b. Kelompok dua : Menanam pohon di sekolah
- Membebaskan siswa untuk memilih tanaman yang akan ditanam dan memotivasi siswa agar selalu merawat tanaman tersebut

Matematika

- Tanya jawab tentang satuan panjang yang digunakan untuk mengukur tinggi badan misalnya meter
- Membimbing siswa untuk mengukur tinggi badan teman-temannya
- Membahas cara membulatkan suatu bilangan

- Mendiskusikan hubungan satuan km,m,dm dan cm
- Memberikan trik yang cepat hubungan antar satuan panjang
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan panjang

IPA

- Setelah menyimak materi penggolongan hewan, siswa diminta menjelaskan cara penegeloimpokkan hewan yaitu berdasarkan persamaan ciri misalnya jumlah kaki, cara bergerak, penutup tubuh, jenis makanannya, dan tempat hidupnya.
- Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, setiap kelompok diminta mengamati ciri-ciri berbagai hewan disekitar mereka. Hasil pengamatan dimasukkan ke dalam tabel.

Pertemuan ke tiga 4 X 35 menit (Bahasa Indonesia, Matematika, IPA)

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Bahasa Indonesia

- Siswa mendengarkan pembacaan naskah drama
- Siswa mempraktekan pembacaan naskah drama
- Guru menyuruh siswa mengungkapkan pendapatnya tentang isi teks drama yang didengarkan

Matematika

- Tanya jawab tentang satuan panjang yang digunakan untuk mengukur tinggi badan misalnya meter
- Membimbing siswa untuk mengukur tinggi badan teman-temannya
- Membahas cara membulatkan suatu bilangan
- Mendiskusikan hubungan satuan km,m,dm dan cm
- Memberikan trik yang cepat hubungan antar satuan panjang
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan panjang

IPA

- Setelah menyimak materi penggolongan hewan, siswa diminta menjelaskan cara penegeloimpokkan hewan yaitu berdasarkan persamaan ciri misalnya jumlah kaki, cara bergerak, penutup tubuh, jenis makanannya, dan tempat hidupnya.
- Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, setiap kelompok diminta mengamati ciri-ciri berbagai hewan disekitar mereka. Hasil pengamatan dimasukkan ke dalam tabel

Minggu II

Pertemuan pertama : 6 x 35 menit (IPA, PKn, Matematika)

▪ *Eksplorasi*

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

IPA

- Setelah menyimak materi penggolongan hewan, siswa diminta menjelaskan cara penegeloimpokkan hewan yaitu berdasarkan persamaan ciri misalnya jumlah kaki, cara bergerak, penutup tubuh, jenis makanannya, dan tempat hidupnya.
- Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok, setiap kelompok diminta mengamati ciri-ciri berbagai hewan disekitar mereka. Hasil pengamatan dimasukkan ke dalam tabel.

PKn

- Mempraktekkan cara membalut luka
- Mempraktekkan cara menolong kecelakaan/mushibah

Matematika

- Tanya jawab tentang satuan panjang yang digunakan untuk mengukur tinggi badan misalnya meter
- Membimbing siswa untuk mengukur tinggi badan teman-temannya
- Membahas cara membulatkan suatu bilangan
- Mendiskusikan hubungan satuan km,m,dm dan cm
- Memberikan trik yang cepat hubungan antar satuan panjang
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan panjang

Pertemuan kedua 6 x 35 menit (Bahasa Indonesia, IPS, Matematika)

▪ ***Eksplorasi***

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Bahasa Indonesia

- Guru menunjukkan gambar rambu-rambu lalu lintas
- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai arti rambu-rambu lalu lintas
- Guru mengintruksikan siswa menggambar salah satu rambu lalu lintas
- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai arti rambu lalu lintas yang digambarnya

IPS

- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai kelurahan
- Guru mengajak siswa berkunjung ke kelurahan Balonggede
- Guru memberikan tugas pada siswa untuk mencatat data jumlah penduduk mengenai kelahiran dan kematian di kelurahan .

Matematika

- Tanya jawab tentang satuan panjang yang digunakan untuk mengukur tinggi badan misalnya meter

- Membimbing siswa untuk mengukur tinggi badan teman-temannya
- Mendiskusikan hubungan satuan km,m,dm dan cm
- Memberikan trik yang cepat hubungan antar satuan panjang
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan panjang

Pertemuan ke tiga : 6 x 35 menit (Bahasa Indonesia, IPA, Matematika)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Bahasa Indonesia

- Guru memberikan dua buah gambar : 1. lingkungan kotor 2. lingkungan sehat
- Guru menyuruh siswa melengkapi kalimat sesuai dengan gambar
- Guru menyuruh siswa untuk memberikan saran terhadap kedua gambar tersebut

IPA

- Meminta siswa mengamati photo seorang anak dari usia balita hingga dewasa, siswa diminta menjelaskan perubahan yang terjadi dari usia balita hingga dewasa.
- Secara kuantitatif guru dapat menunjukkan grafik di dalam KMS. Guru meminta siswa menyerahkan KMS yang dibawa siswa, kemudian guru menggambarkan grafik tinggi dan berat badan seperti yang ada di dalam KMS siswa
- Siswa diminta mencari informasi tentang bermacam-macam vitamin dan bahan makanan yang mengandung vitamin tersebut dari buku atau bertanya kepada orang tua.
- Berdiskusi tentang pertumbuhan dua orang anak yang berbeda tingkat kesehatannya.
- Permasalahan yang perlu didiskusikan :
 1. Bagaimana pertumbuhan anak yang sakit?
 2. Bagaimana pertumbuhan anak yang sehat?
 3. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi kesehatan anak?
 4. Pola makan bagaimana yang paling baik agar tumbuh sehat?

Setelah diskusi siswa diminta mengungkapkan pendapatnya.

Matematika

- Tanya jawab tentang satuan panjang yang digunakan untuk mengukur tinggi badan misalnya meter
- Membimbing siswa untuk mengukur tinggi badan teman-temannya
- Membahas cara membulatkan suatu bilangan
- Mendiskusikan hubungan satuan km,m,dm dan cm
- Memberikan trik yang cepat hubungan antar satuan panjang
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan panjang

Pertemuan keempat 4 x 35 menit (Bahasa Indonesia, Matematika)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Bahasa Indonesia

Aspek Menulis

- Guru memberikan tiga buah gambar seri
- Guru menyuruh siswa untuk membuat kalimat sesuai dengan gambar
- Kemudian siswa menyusun karangan berdasarkan gambar
- Siswa mengurutkan tiga buah gambar seri menjadi sebuah paragraf

Matematika

- Mengajak siswa menyebutkan alat ukur berat dalam kehidupan sehari-hari
- Dengan teman sebangku pergantian mengukur berat badan
- Mendiskusikan hubungan antar satuan berat (kg, ons, gram)
- Memberikan trik cepat hubungan antar satuan berat
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan berat.

Pertemuan kelima 2 x 35 menit (Matematika)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Matematika

- Mengajak siswa menyebutkan alat ukur berat dalam kehidupan sehari-hari
- Dengan teman sebangku pergantian mengukur berat badan
- Mendiskusikan hubungan antar satuan berat (kg, ons, gram)
- Memberikan trik cepat hubungan antar satuan berat
- Menguji kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal cerita yang berhubungan dengan satuan berat.

Pertemuan keenam 2 x 35 menit (Matematika)

▪ **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

Matematika

- Mengajak siswa menyebutkan alat ukur berat dalam kehidupan sehari-hari
- Dengan teman sebangku pergantian mengukur berat badan
- Mendiskusikan hubungan antar satuan berat (kg, ons, gram)
- Memberikan trik cepat hubungan antar satuan berat

▪ **Elaborasi**

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;

▪ **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

C. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan Akhir, guru:

- Guru mengajukan pertanyaan sekitar materi yang diajarkan
- Siswa mengumpulkan tugas sesuai materi yang diajarkan
- Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan

VII. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumber belajar :

1. Buku Pendidikan Kewarganegaraan
2. Buku IPA
3. Buku Matematika
4. Buku Bahasa Indonesia
5. Buku IPS
6. Eksiklopedia
7. Kamus Bahasa Indonesia
8. Pedoman EYD
9. Koran dan majalah
10. Media elektronik

Alat Peraga

1. Gambar kenampakan alam
2. Gambar kenampakan buatan

3. Gambar peristiwa alam
4. Teks drama
5. Contoh/tanda rambu-rambu lalu lintas
6. Pesawat telepon mainan
7. Benda padat dan cair
8. Alat Permainan Ular Tangga

VIII. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>1. PKn :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca teks Sumpah Pemuda <p>2. IPS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi contoh memelihara lingkungan dengan cara yang baik ▪ Mempraktekkan cara memelihara lingkungan rumah Mencatat kegiatan Karang Taruna yang berupaya menggalang persatuan dan kesatuan ▪ Membuat gambar yang menunjukkan kerja sama di lingkungan sekolah <p>3. IPA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempraktekkan cara memelihara tanaman ▪ Membuat kliping yang menunjukkan lingkungan sehat dan tidak sehat ▪ Mengidentifikasi sifat-sifat khusus benda padat ▪ Mengidentifikasi sifat-sifat khusus benda cair ▪ Mengidentifikasi sifat-sifat khusus benda gas <p>4. Matematika :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan posisi pada garis bilangan ▪ Menentukan pola pada garis bilangan ▪ Mengubah bentuk perkalian menjadi pembagian ▪ Mengubah bentuk pembagian menjadi perkalian ▪ Membedakan bilangan ganjil 	<p>Tes lisan Tes tertulis</p>	<p>uraian isian</p>	<p>1. PKn :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada tanggal berapakan hari teks Sumpah Pemuda <p>2. IPS :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebutkanlah contoh memelihara lingkungan dengan cara yang baik ▪ Praktekkan cara memelihara lingkungan rumah Mencatat kegiatan Karang Taruna yang berupaya menggalang persatuan dan kesatuan ▪ Buatlah gambar yang menunjukkan kerja sama di lingkungan sekolah <p>3. IPA :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktekkan cara memelihara tanaman ▪ Buatlah kliping yang menunjukkan lingkungan sehat dan tidak sehat ▪ Jelaskanlah sifat-sifat khusus benda padat ▪ Jelaskanlah sifat-sifat khusus benda cair ▪ Jelaskanlah sifat-sifat khusus benda gas <p>4. Matematika :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tentukan posisi pada garis bilangan ▪ Tentukan pola pada garis bilangan ▪ Bagaimana cara mengubah bentuk perkalian menjadi pembagian ▪ Bagaimana cara mengubah bentuk pembagian menjadi perkalian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<p>dan genap berdasarkan hasil atau tidaknya apabila dibagi dua</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan jenis alat ukur sederhana ▪ Memilih alat ukur yang sesuai dengan benda yang diukur ▪ Membaca tanda waktu jam, setengah jam, seperempat jam pada jarum jam ▪ Membaca tanda waktu sampai lima menit pada jarum jam ▪ Menentukan hubungan antarsatuan waktu: menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun; dan antarsatuan berat : kg, ons, gram <p>5. Bahasa Indonesia :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendengarkan penjelasan lomba ▪ Menyusun percakapan melalui telepon ▪ Memberikan tanggapan dan saran melalui pengamatan gambar ▪ Membaca bersuara dengan lafal dan intonasi yang tepat ▪ Menjawab pertanyaan bacaan ▪ Menggunakan huruf kapital dan tanda baca pada kalimat ▪ Menulis kalimat dengan menggunakan tanda hubung ▪ Menulis kalimat dengan menggunakan koma untuk memisahkan rupiah, persepuluh, dan se ▪ Menulis kalimat dengan menggunakan tanda seru ▪ Menggunakan kata depan di- 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bedakan bilangan ganjil dan genap berdasarkan hasil atau tidaknya apabila dibagi dua ▪ Sebutkan jenis alat ukur sederhana ▪ pilihkanlah alat ukur yang sesuai dengan benda yang diukur ▪ Bagaimana cara membaca tanda waktu jam, setengah jam, seperempat jam pada jarum jam ▪ Bagaimana cara membaca tanda waktu sampai lima menit pada jarum jam ▪ Tentukan hubungan antarsatuan waktu: menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun; dan antarsatuan berat : kg, ons, gram <p>5. Bahasa Indonesia :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jelaskanlah arti lomba ▪ Susunkanlah percakapan melalui telepon ▪ Jelaskanlah dan saran melalui pengamatan gambar ▪ Bacakanlah bersuara dengan lafal dan intonasi yang tepat ▪ Sebutkanlah cara menggunakan huruf kapital dan tanda baca pada kalimat ▪ Tuliskanlah kalimat dengan menggunakan tanda hubung ▪ Tuliskanlah kalimat dengan menggunakan koma untuk memisahkan rupiah, persepuluh, dan se ▪ Tuliskanlah kalimat dengan menggunakan tanda seru Menggunakan kata depan di- dan ke-

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
dan ke-			<ul style="list-style-type: none"> • LKS • Lmbar observasi.

❖ **Kriteria Penilaian**

1. Produk (hasil diskusi)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

2. Performansi

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	* bekerjasama	4
		* kadang-kadang kerjasama	2
		* tidak bekerjasama	1
2.	Partisipasi	* aktif berpartisipasi	4
		* kadang-kadang aktif	2
		* tidak aktif	1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Mengetahui
Kepala Sekolah SD Temulus
02

(.....)
NIP :

Kudus, 29 September 2014
Guru Tematik Kelas III

(Rohman, S.Pd)
NIP :

LAMP : 2 Konsep Alat Permainan Edukatif (Ular Tangga)

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

LAMP: 3

KARTU MONITORING /EVALUASI

NAMA:	NO ABSEN:
NO SOAL :	JAWABAN:
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
PEMONITOR:	NILAI :

**LEMBAR KERJA SISWA:
KELOMPOK:**

KETUA:

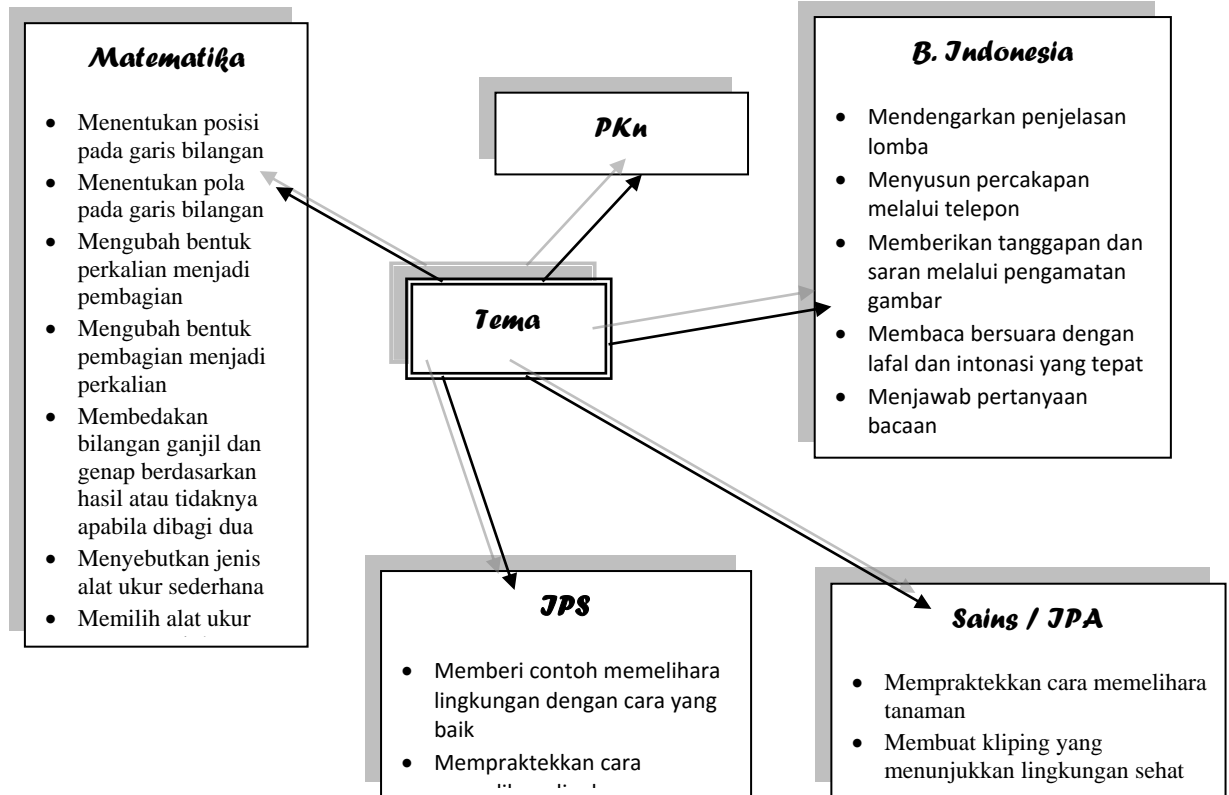
ANGGOTA:

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

No.	SOAL/TUGAS	JAWABAN	SKOR
1			
2			
3			
4			
5			

LAMP: 4

JARINGAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI



PEDOMAN OBSERVASI SISWA

Materi

Hari/Tanggal

Pertemuan Ke : 1 (satu)

Waktu : 90 menit

Petunjuk :

A. Isilah kolom nilai sesuai dengan pedoman penilaian berikut.

Pedoman rubrik persekoran setiap Indikator

- 4 : Jika semua deskriptor muncul
- 3 : Jika tiga deskriptor muncul
- 2 : Jika dua deskriptor muncul
- 1 : Jika satu deskriptor muncul

B. Isilah kolom catatan dengan deskriptor-deskriptor yang muncul

Tahap	Indikator	Deskriptor
Awal	Memperhatikan Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan penjelasan guru b. menyiapkan buku pelajaran c. Mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru d. Menanyakan hal-hal yang belum jelas
	Keterlibatan dalam pembangkitan pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjawab pertanyaan guru b. Menanggapi penjelasan guru c. Mengemukakan pendapat atau alasan d. Mengomentari pendapat teman
	Keterlibatan dalam pembentukan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Bersedia menjadi anggota b. Menerima kebedaraan kelompok c. Msu bekerjasama d. Akrab dengan kelompok
	Memahami tugas	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan penjelasan tugas kelompok b. Menanyakan tugas yang belum dipahami c. Membagi tugas sesuai dengan kesepakatan

		d. Membagi tugas secara bergiliran
Inti	Aktif dalam permainan	a. Menciptakan suasana tenang b. Siap dalam permainan c. Berusaha melibatkan dalam permainan d. Bertanya pada guru bila belum jelas
	Keterlibatan menyelesaikan tugas kelompok	a. Melaksanakan tugas individual b. Melaksanakan tugas kelompok c. Menyelesaikan lembar kerja d. Melaksanakan monitoring
	Memahami dalam kegiatan permainan	a. Aktif dalam pembelajaran/permainan b. Menghargai hak anggota lain c. Turut membangun semangat kerjasama kelompok d. Turut serta mempercepat kerja kelompok
Akhir	Menyiapkan presentasi	a. Menulis laporan hasil monitoring b. Memilih presentator c. Menggunakan presentasi d. Mencatat waktu untuk presentasi
	Bekerja secara kooperatif	a. Menyelesaikan lembar kerja secara bersama b. Melakukan diskusi kelompok c. Memanfaatkan orang lain sebagai sumber belajar d. Mengecek hasil kerja secara bersama
	Keefektifan proses kelompok	a. Melakukan tindakan secara tepat b. Membuat keputusan bersama c. Mencari kesepakatan bersama d. Mengungkapkan kesepakatan bersama

$$\text{Prosentase Nilai Rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \cdot 100\%$$

Kriteria Tarap keberhasilan Tindakan :

90%	$\leq \text{NR} \leq 100\%$: Sangat baik
80%	$\leq \text{NR} < 90\%$: Baik
70%	$\leq \text{NR} < 80\%$: Cukup
60%	$\leq \text{NR} < 70\%$: Kurang
0%	$\leq \text{NR} < 60\%$: Sangat kurang

Kudus, Oktober 2014
Observer

Lampiran ; Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Aini Indriasih NIDN: 0030095803	UT	Penelitian dan Evaluasi	15	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun dan melaksanakan penelitian • Mengembangkan desain penelitian • Mengumpulkan data dan menulis laporan penelitian • Mempersiapkan seminar hasil penelitian • Mendesiminasikan hasil penelitian melalui jurnal ilmiah
2	Rohman, SPd	SD Temulus 02		10	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurus ijin penelitian • Melakukan persiapan pengumpulan data • Mengumpulkan data dan menulis laporan penelitian • Penulisan Artikel dan Pembuatan Laporan • Penggandaan online

Ketua Peneliti

Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dra. Aini Indriasih, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK	19580930 198403 2001
5	NIDN	0030095803
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Solo, 30 September 1958
7	E-mail	aini@ut.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	082138533169
9	Alamat Kantor	Universitas Terbuka – UPBJJ Semarang
10	Nomor telepon/Faks	024 8666044/ 024 8666045
11	Lulusan yang telah Dihasilkan	S-1= 750 mahasiswa
12	Mata kuliah yang Diampu	1. Bermain dan Permainan Anak 2. Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama 3. Pembaharuan Pendidikan TK

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UNS Sebelas Maret	UNY	-
Bidang Ilmu	BP	PEP	-
Tahun Masuk-Lulus	1987-1982	1997-2000	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Hubungan Pola asuh Orang Tua dengan kematangan Pribadi Remaja di kota Surakarta	Hubungan Pendidikan dalam Keluarga dengan kematangan Pribadi Remaja di kabupaten Kudus-	-

Nama Pembimbing	Drs. Thulus Hidayat, MA	Prof. DR. Imam Barnadib	-
-----------------	----------------------------	----------------------------	---

**B. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)**

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2008	Evaluasi Pelaksanaan UAS Program Pendas Di Kabupaten Pati masa ujian 2008.2	UPBJJ	4 Juta
2		Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Metode <i>Pair Think And Share</i> di Kelas III SD Papringan kabupaten Kudus. (Anggota)	LPPM-UT	5 Juta
3	2009	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik di kelas III SD Papringan kabupaten Kudus dalam Pelaksanaan KTSP yang Berorientasi pada CTL. (Ketua) . 2009.	LPPM-UT	7,5 juta
4		Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Jigsaw</i> untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS di Kelas V Sd 02 Demaan kabupaten Kudus (Ketua) 2009	LPPM-UT	7,5 juta
5	2010	Penerapan <i>Quantum Teaching</i> Berbantuan Modul dalam <i>Group Study</i> pada Pelajaran IPS di Kelas V SD. (Ketua) 2010	LPPM-UT	20 Juta
6		Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui <i>Mind Mapping</i> dalam Metode <i>Quantum Learning</i> .Tahun 2010	LPPM-UT	14 Juta

		(Anggota)		
7	2011	Efektifitas Strategi Jelajah Alam Sekitar (JAS) Dalam Perkembangbiakan Tumbuhan di Kelas VI SD Jurang 04 Kabupaten Kudus. Tahun 2011 (Anggota)	LPPM-UT	20 Juta
8		Penerapan Model Tutorial PAT-UT I dan PAT-UT II pada Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran IPS SD Mahasiswa S1 PGSD UT Semester VIII Kabupaten Kudus Masa Registrasi 2011.2 (Ketua)	LPPM-UT	20 Juta
9	2012	Penerapan Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Media <i>Big Book</i> Berbasis Pendidikan Karakter di Kelas III SD (Ketua) th 2012	LPPM-UT	20 Juta
10		Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Model STAD dan <i>Jigsaw</i> pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD mahasiswa S1 PGSD di Kabupaten Kudus.(Anggota) th 2012	LPPM-UT	20 Juta
11		Evaluasi Pelaksanaan tutorial Atpem mahasiswa D2 Perpustakaan di kabupaten Kudus	LPPM-UT	20 juta
12	2013	Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Terpadu Model Webb di kelas IV SD Dukuhwringin 02 kabupaten Tegal	Dikti	15 Juta

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2011	Penyuluhan Masyarakat Desa	APBD II Kab Kudus	
2	2012	Penanaman Mangrove di Pantai Mangkang Semarang	LPPM UT	100
3	2013	Penyuluhan dan pemberian Bantuan buku SD	UPBJJ Semarang	
4	2013	Peningkatan pendapatan Keluarga Pra sejahtera melalui Pemanfaatan Limbah kelapa di desa Mngkang kota Semarang sekitar wilayah UPBJJ	LPPM-UT	10

D. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam jurnal 5 Tahun Terakhir

No	Judul artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	“Penerapan Model Pembelajaran <i>Numbered Heads Together</i> Di Sekolah Dasar”	Jurnal Pendidikan dan Humaniora PENAWIYATA ISSN 1412-6745	No.11 Tahun VII Maret 2008. Hal. 1 - 9.
2	“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk	JURNAL PENDIDIKAN	Vol. 10 No.2 September

	Meningkatkan hasil Belajar IPS di SD 2009. Hal. 79-84	ISSN 1411-194 UT	2009. Hal. 79-84
3	Penerapan <i>Quantum Teaching</i> dalam <i>Group Study</i> Berbantuan Modul	JURNAL PENDIDIKAN ISSN 1411-1942 UT	2011
4	Penerapan <i>Mind Mapping</i> pada Pelajaran IPS di SD	Refleksi Edukatika UMK	2012
5	Efektifitas Strategi Jelajah Alam Sekitar (JAS) Dalam Perkembangbiakan Tumbuhan di SD	Jurnal Humanika Universitas Diponegoro. Vol. 17 Th. X. Januari- Juni 2013 ISSN: 1412-9418, hal 164- 171	2013 Juni 2013
6	Penerapan Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Media <i>Big Book</i> Berbasis Pendidikan Karakter di SD	Saung_Guru Jurnal Pendidik UPI kampus Tasik Malaya. Vol. IV No 2 Agustus 2013 ISSN:2086-7484 Hal 81-87	Agustus 2013
7	Pembelajaran Kooperatif Model think Pair and Share Sebagai Inovasi Pembelajaran IPS di SD	Majalah Ilmiah Dinamika Universitas Tidar Magelang Vol. 40 No. 1 Pebruari 2014 ISSN: 0854-0187	2013

E. Pemakalah seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul	Waktu dan Tempat
1	Seminar Pendidikan Tingkat Provinsi	“Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Kegiatan Pengembangan Profesi Guru”	Magelang 8 Maret 2008.
2	Seminar Nasional	Pendidikan Karakter Melalui Media Televisi	Semarang Auditorium IAIN

			Walisongo 2012
3	Seminar Regional	Penelitian Tindakan Kelas sebagai sarana bagi guru untuk meningkatkan Keprofesian Berkelanjutan	Semarang 2012 Auditorium UNDIP
4	Temu Ilmiah Nasional Guru (TING IV)	Memfaatkan Kearifan Lokal Kudus dalam Pelajaran IPS	Tgl 24 November 2012 Pondok Cabe
5.	Temu Ilmiah Nasional Guru (TING V)	Alat Permainan Edukatif berbasis Pendidikan Karakter sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik di SD. ISBN 978-979-011-826-3	Tgl. 23 November 2-13 Pondok Cabe

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

G. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No.	Judul /Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul	tahun	Tempat Penerapanan	Respon Masyarakat
1				
2				
3				

I. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Lencana Karya Satya 20 tahun	Setneg	2010
2			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan dana penelitian Hibah Bersaing.

Semarang, 10 Desember 2014



Dra. Aini Indriasih, M.Pd
NIP. 19580930 198403 2001

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Aini Indriasih, M.Pd

NIDN : **0030095803**

Pangkat / Gol : Penata TK I/ III d

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul: Penerapan Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik Melalui Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif di Kelas III SD untuk tahun anggaran 2014 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.


Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 10 Desember 2013

Yang menyatakan

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian


Dra. Dewi A. Padmo Putri, M.A, Ph.D
NIP.196107241987102003



Dra. Aini Indriasih, M.Pd
NIP. 19580930 198403 2001

