

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA  
KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Patricia P A  
NIM 10108241107

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG" yang disusun oleh Patricia P A, NIM 10108241107 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I



Unik Ambarwati, M. Pd.  
NIP 19791014 200501 2 001

Yogyakarta, Agustus 2014  
Dosen Pembimbing II



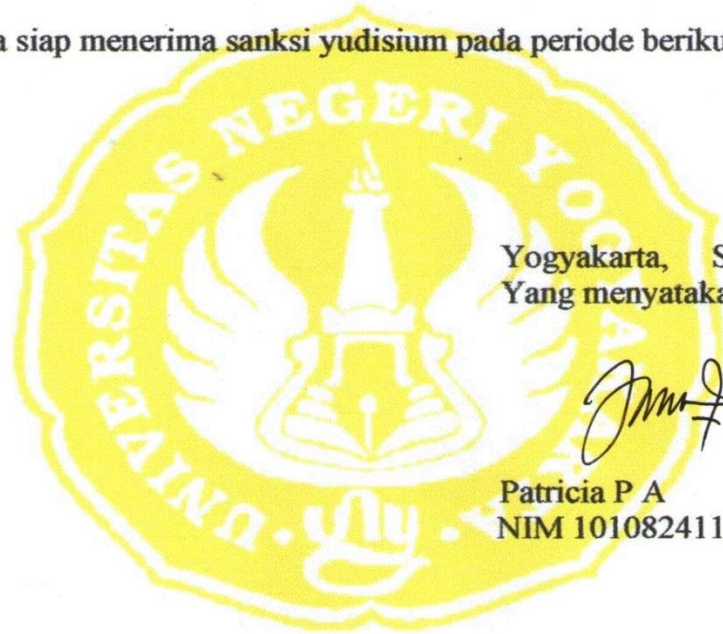
Haryani, M. Pd.  
NIP 19800818 200604 2 001



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan penguji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi yudisium pada periode berikutnya.



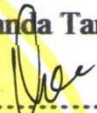



Yogyakarta, September 2014  
Yang menyatakan,

Patricia P A  
NIM 10108241107

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG" yang disusun oleh Patricia P A, NIM 10108241107 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 02 September 2014 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Unik Ambarwati, M. Pd.	Ketua Penguji		11-09-2014
HB. Sumardi, M. Pd.	Sekretaris Penguji		12-09-2014
Fathur Rahman, M. Si.	Penguji Utama		12-09-2014
Haryani, M. Pd.	Penguji Pendamping		11-09-2014

Yogyakarta, 18 SEP 2014  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

*Semakin baik guru memahami minat-minat siswa dan menilai tingkat-tingkat keterampilan siswa maka semakin efektif pembelajaran.*

*(Anonim)*

*Watak mulia dan keterampilan tinggi akan mendatangkan semua kesuksesan terhadap semua yang anda tangani.*

*(Chris Widener)*

## **PERESEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku yang telah memberikan yang terbaik untukku dengan segenap pengorbanan, kasih sayang, dan doa agar aku menjadi orang yang berhasil.
2. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

# **PENINGKATAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG**

Oleh:  
Patricia P A  
NIM 10108241107

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan dan seberapa besar peningkatan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan bentuk kolaborasi. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Langkahnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui data hasil penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kotak misteri dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang. Hasil penelitian menunjukkan perubahan sikap dan perilaku siswa kearah yang lebih baik seperti siswa menjadi aktif dan antusias dalam meningkatkan keterampilan belajarnya. Suasana dalam kegiatan pembelajaran pun terlihat kondusif, aktif, dan lebih menyenangkan. Hal itu tak lepas dari kegiatan guru dalam pembelajaran tematik yang menunjukkan bahwa kegiatan guru berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah pembelajaran tematik dan guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa, pada Pra Tindakan, persentase hasil tes keterampilan membaca dan mengingat dengan kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 26,32% dan mengalami peningkatan sebesar 47,37%, sehingga pada Siklus I menjadi 73,69%. Pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 10,78%, sehingga menjadi 84,47%. Sedangkan persentase hasil dokumentasi keterampilan mencatat pada Pra Tindakan hanya sebesar 31,58% dan mengalami peningkatan sebesar 36,84%, sehingga pada Siklus I meningkat menjadi 68,42%. Pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 15,79%, sehingga meningkat menjadi 84,21%.

Kata kunci: *keterampilan belajar pada pembelajaran tematik, permainan kotak misteri*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Tuhan YME atas berkatnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang" sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada.

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan sehingga dapat menempuh S1 PGSD.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan untuk melaksanakan penelitian.
4. Ibu Unik Ambarwati, M. Pd dan Ibu Haryani, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan guna penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak dan ibu dosen Program Studi PGSD yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa studi penulis.
6. Ibu Titik Sulistyowati, S. Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Keningar 1 Magelang yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Ibu Sofi'ah selaku guru kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang yang membantu selama proses penelitian berlangsung.



8. Siswa-siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang yang telah membantu proses penelitian.
9. Orang Tua saya Bapak Suwandi dan Ibu Rumanti yang telah memberi dukungan dalam bentuk moril maupun materil.
10. Adik saya Nidya dan Nadya yang telah memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman Kontrakan Cantik (Mita, Ishfi, Annisa, Nurjanah, Rofi, Ari, Devita, dan Laras) yang telah memberikan doa, motivasi, semangat dan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Teman-teman PGSD Kelas C angkatan 2010 terimakasih untuk doa, motivasi dan dukungannya.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Pemberian motivasi dan segala bantuan semoga menjadi amal ibadah dan memperoleh balasan dari Tuhan YME. Penulis berharap semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pengembangan pendidikan sekolah dasar pada umumnya.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> ... ..	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Keterampilan Belajar	
1. Pengertian Keterampilan Belajar .....	12
2. Tujuan Keterampilan Belajar .....	12
3. Aspek-Aspek Keterampilan Belajar.....	14
4. Keterampilan Membaca	
a. Pengertian Keterampilan Membaca.....	16
b. Tujuan Membaca.....	18
c. Pembelajaran Membaca .....	19

5. Keterampilan Mencatat	
a. Pengertian Keterampilan Mencatat .....	23
b. Bentuk-Bentuk Catatan .....	24
c. Tujuan Membuat Catatan .....	26
d. Tahap-Tahap Membuat Catatan .....	26
6. Keterampilan Mengingat .....	28
B. Pembelajaran Tematik	
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	30
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	31
3. Prinsip Pembelajaran Tematik .....	32
4. Implementasi Pembelajaran Tematik di SD .....	33
C. Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah .....	34
D. Tinjauan Permainan Kotak Misteri	
1. Pengertian Permainan .....	37
2. Pengertian Permainan Kotak Misteri .....	38
a. Peralatan Permainan Kotak Misteri .....	40
b. Peraturan Permainan Kotak Misteri .....	41
E. Penggunaan Kotak Misteri dalam Pembelajaran Tematik .....	42
F. Kerangka Berpikir .....	44
G. Hipotesis Tindakan .....	47
H. Definisi Operasional .....	47
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	48
B. Subjek Penelitian .....	49
C. Setting Penelitian .....	49
D. Model Penelitian .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data .....	54
F. Instrumen Penelitian .....	56
G. Analisis Data Penelitian .....	61
H. Kriteria Keberhasilan Tindakan .....	63

## **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	64
B. Deskripsi Keadaan Siswa.....	65
C. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Sebelum Tindakan	
a. Proses Pembelajaran .....	67
b. Hasil Tes dan Dokumentasi Keterampilan Belajar Siswa .	70
2. Deskripsi Siklus I	
a. Perencanaan .....	74
b. Tindakan dan Observasi.....	77
c. Refleksi .....	96
3. Deskripsi Siklus II	
a. Perencanaan .....	98
b. Tindakan dan Observasi.....	99
c. Refleksi .....	119
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	119
E. Keterbatasan Penelitian.....	126
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	127
B. Saran .....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	129
<b>LAMPIRAN</b> .....	132

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa.....	57
Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru.....	58
Tabel 3. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siklus I....	59
Tabel 4. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siklus II...	60
Tabel 5. Kisi-Kisi Dokumentasi Keterampilan Mencatat.....	60
Tabel 6. Kualifikasi Persentase Skor Keterampilan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik .....	62
Tabel 7. Daftar Nama Karyawan SD Negeri Keningar 1 .....	64
Tabel 8. Daftar Nama Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Tahun Ajaran 2013/2014.....	66
Tabel 9. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Pra Tindakan .....	69
Tabel 10. Kategori Keterampilan belajar Siswa Kelas III Pra Tindakan.....	70
Tabel 11. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Pra Tindakan .....	71
Tabel 12. Kategori Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Pra Tindakan.....	72
Tabel 13. Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Pra Tindakan .....	73
Tabel 14. Kategori Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Pra Tindakan .....	73
Tabel 15. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus I ...	87
Tabel 16. Kategori Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus I .....	87
Tabel 17. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	88
Tabel 18. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus I .....	91
Tabel 19. Kategori Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus I.....	91

Tabel 20.	Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	92
Tabel 21.	Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus I .....	94
Tabel 22.	Kategori Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus I .....	94
Tabel 23.	Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	95
Tabel 24.	Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus II ..	109
Tabel 25.	Kategori Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus II.....	110
Tabel 26.	Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	111
Tabel 27.	Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus II.....	113
Tabel 28.	Kategori Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus II .....	114
Tabel 29.	Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	115
Tabel 30.	Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus II.....	116
Tabel 31.	Kategori Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus II.....	117
Tabel 32.	Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	118

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kotak Misteri .....	40
Gambar 2. Kartu Pesan Tampak dari Depan dan Belakang .....	41
Gambar 3. Kerangka Berpikir.....	46
Gambar 4. Daur penelitian tindakan kelas Model Siklus Kemmis and Mc Taggart .....	50
Gambar 5. Grafik Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	89
Gambar 6. Grafik Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	93
Gambar 7. Grafik Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I.....	96
Gambar 8. Grafik Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	111
Gambar 9. Grafik Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	115
Gambar 10. Grafik Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori $\geq$ Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Instrumen Penelitian .....	133
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	159
Lampiran 3. Hasil Penelitian .....	214
Lampiran 4. Catatan Lapangan.....	252
Lampiran 5. Foto Penelitian .....	262
Lampiran 6. Surat Penelitian .....	269



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses belajar adalah kegiatan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga merupakan proses yang kompleks yaitu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif. Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2010: 11) menyatakan tujuan kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Kegiatan pembelajaran akan sangat bermakna bagi peserta didik, apabila mengutamakan interaksi dan komunikasi yang baik antara guru dan peserta didiknya, artinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan proses bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga tujuan pendidikan yang ingin dicapai dapat terlaksana.

Pembelajaran ditingkat sekolah dasar kelas rendah menggunakan model pembelajaran tematik. Model pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. (Depdiknas, 2006: 5).

Model pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (Suryosubroto,

2009: 133) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik, sebagai model pembelajaran memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik. Trianto (2011: 156-157) pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dan menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Proses pembelajaran tematik membuat siswa memperoleh pengalaman langsung dan dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajari dan menghubungkan konsep itu dengan konsep lain yang telah dipahami.

Proses pembelajaran memerlukan metode dan strategi yang benar-benar tepat dan bermakna, untuk memperoleh hasil yang maksimal sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Metode dan strategi yang digunakan dalam menyampaikan pelajaran juga harus bisa mengembangkan potensi yang dimiliki siswa.

Keterampilan belajar merupakan salah satu potensi siswa yang wajib dikembangkan. Keterampilan belajar ditujukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar, untuk lebih memahami konsep belajar, dan untuk belajar mengaplikasikan konsep yang didapat selama belajar ke dalam kehidupan nyata sehari-hari. Keterampilan belajar memungkinkan siswa

menjadi pebelajar yang mampu mengatur, mengelola, dan memotivasi diri untuk belajar.

Melatih keterampilan belajar seperti berkonsentrasi, mengingat, mencatat yang efektif, belajar untuk ujian, meningkatkan kecepatan membaca, pemahaman, dan kemampuan siswa untuk menghafal, siswa akan mampu menguasai materi pelajaran dengan baik. Bobbi DePorter, dkk (2000: 165) menyatakan dengan mengajarkan cara berkonsentrasi, mencatat yang efektif, belajar untuk ujian, meningkatkan kecepatan membaca, pemahaman, dan kemampuan anak untuk menghafal, siswa akan menjadi pelajar yang sukses.

Keterampilan belajar yang baik adalah suatu perilaku yang dapat dibentuk melalui proses pembiasaan. Tujuan keterampilan belajar adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi belajar dan membentuk peserta didik yang mandiri dalam belajar.

Seorang siswa dapat dikatakan memiliki keterampilan belajar yang baik apabila memiliki kemampuan mengatur waktu belajar, mengikuti pelajaran dengan baik, membaca teks dengan cepat, membuat ringkasan, dan menyiapkan diri menghadapi tes dengan baik. Keterampilan belajar yang baik akan berdampak pada peningkatan daya serap terhadap materi yang dipelajari, kecepatan memahami materi yang dipelajari, dan peningkatan hasil belajar anak. Kurangnya penguasaan keterampilan belajar juga akan berdampak pada kurangnya pengembangan intelektualitas, prestasi belajar yang rendah,

kemampuan mengelola waktu yang kurang, serta motivasi belajar yang rendah.

Penguasaan keterampilan belajar untuk siswa kelas rendah harus dikemas dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan metode yang menyenangkan akan membuat siswa tidak merasa terbebani materi pelajaran dan membuat siswa senang belajar. Manfaat metode pembelajaran yang menarik adalah meningkatkan intensitas minat dan perhatian siswa, mendorong siswa menemukan makna dan kegunaan belajar, membuka wawasan dan peluang untuk memperdalam materi dan memelihara suasana belajar yang solid, kreatif, dinamis, menyenangkan, memiliki motivasi, semangat belajar, sikap kebersamaan. Melalui metode pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari dan pembelajaran akan berjalan menyenangkan.

Proses pembelajaran di SD Negeri Keningar 1 pada tanggal 7 dan 14 Desember 2013, menunjukkan proses belajar mengajar belum berjalan menyenangkan. Hal itu ditunjukkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa divariasi dengan metode lain. Penggunaan metode ceramah tanpa divariasi dengan metode lain akan membuat siswa merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan pada saat proses belajar di SD Negeri Keningar 1, saat siswa sudah merasa bosan dengan pelajaran dari guru, siswa tidak akan tertarik lagi dengan pelajaran yang diberikan guru. Siswa akan melakukan hal-hal untuk menghilangkan rasa

bosan seperti bermain saat pelajaran berlangsung, mengganggu teman, asyik melakukan hal lain diluar pelajaran dan sebagainya. Kegiatan tersebut akan mengganggu proses penyampaian materi pelajaran.

Di sekolah dasar, ada banyak materi pelajaran hal harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Waktu sekolah yang terbatas tidak memungkinkan siswa menguasai materi pelajaran dengan cepat. Siswa merasa kesulitan untuk menguasai materi pelajaran yang banyak dalam waktu yang singkat. Jam kegiatan belajar yang ada di sekolah dasar hanya lima jam setiap harinya. Waktu belajar yang hanya lima jam itu merupakan waktu yang sangat singkat mengingat karakteristik anak SD masih senang bermain saat pelajaran berlangsung. Jadi waktu lima jam yang dihabiskan di sekolah tidak bisa efektif digunakan hanya untuk belajar saja. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, ada sekitar 50% siswa dari 19 siswa kelas III asyik bermain saat proses belajar berlangsung. Keadaan itu menyebabkan guru kekurangan waktu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Keadaan seperti dijelaskan di atas menunjukkan siswa kurang memiliki keterampilan belajar. Keterampilan belajar harus dimiliki oleh setiap siswa agar siswa dapat mencapai suatu keberhasilan dalam belajar. Banyak sekali aspek keterampilan belajar yang bisa dikembangkan oleh siswa, seperti keterampilan membaca, menulis atau mencatat, mengelola waktu, berpikir kritis, mengingat, dan masih banyak lagi aspek keterampilan belajar yang lainnya.

Pada siswa SD kelas rendah proses belajar lebih ditekankan pada pembekalan keterampilan membaca dan menulis. Keterampilan membaca dan menulis yang baik akan mempengaruhi aktivitas siswa yang lain. Keterampilan membaca merupakan keterampilan yang penting karena keterampilan ini mendasari penguasaan berbagai materi pelajaran. Dengan keterampilan membaca yang baik siswa akan mudah untuk menguasai materi pelajaran. Begitu juga dengan keterampilan menulis, keterampilan ini juga penting untuk penguasaan berbagai materi pelajaran. Dalam keterampilan menulis terdapat aktivitas mencatat yang berguna untuk menyimpan informasi. Keterampilan mencatat harus dimiliki oleh siswa karena kemampuan otak untuk mengingat bacaan atau informasi dari guru sangat terbatas. Catatan akan membantu otak untuk mengingat apa yang sudah didengar atau dibaca. Secara tidak langsung, keterampilan mencatat dapat membantu siswa menguasai berbagai materi pelajaran.

Materi pelajaran yang banyak dan harus dikuasai dalam waktu yang singkat, keterampilan membaca dan mencatat sangat dibutuhkan. Siswa perlu menguasai keterampilan membaca dan keterampilan mencatat. Penguasaan keterampilan membaca memungkinkan siswa dengan cepat mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang singkat. Sedangkan penguasaan keterampilan mencatat memungkinkan siswa memahami materi pelajaran dengan mendalam. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, ada sekitar 60% siswa masih kurang menguasai keterampilan membaca dan keterampilan mencatat. Siswa masih butuh waktu lama untuk membaca materi

pelajaran. Keterampilan mencatat siswa juga masih kurang, catatan materi yang dibuat siswa belum efektif, tidak rapi dan tulisannya susah dipahami.

Aspek keterampilan belajar lain yang bisa dikembangkan di kelas rendah adalah keterampilan mengingat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, ada sekitar 75% siswa merasa kesulitan untuk mengingat materi pelajaran. Saat guru melakukan evaluasi, siswa lupa dengan materi pelajaran yang telah dipelajari. Padahal siswa SD memiliki daya ingat yang sangat baik. Keadaan itu menunjukkan siswa kurang memiliki keterampilan mengingat. Siswa yang memiliki keterampilan mengingat akan memungkinkan siswa memiliki prestasi belajar yang baik.

Melihat pentingnya keterampilan belajar untuk siswa SD, maka diperlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk melatih keterampilan membaca, mencatat dan mengingat agar siswa bisa tumbuh menjadi pembelajar yang sukses. Untuk melatih keterampilan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran maka proses pembelajaran harus berlangsung menarik dan diperlukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengasah keterampilan belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan untuk kelas III adalah model tematik, model ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran agar menarik dan bermakna untuk siswa.

Agar proses pembelajaran dengan model tematik dapat menarik perlu dibuat permainan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa akan aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga materi akan tersampaikan dengan baik. Menurut Angela Anning (Suharjo, 2006: 37) siswa

SD kelas rendah lebih tertarik belajar melalui pengalaman-pengalaman langsung, khususnya melalui aktivitas bermain. Bermain akan membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga siswa akan lebih mudah menyerap materi yang dipelajari dan menambah kecepatan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Ada banyak permainan pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk membuat siswa tertarik belajar dan bisa melatih keterampilan belajar siswa. Salah satunya adalah "Permainan Kotak Misteri".

Permainan kotak misteri ini mampu menarik minat anak untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa. Permainan kotak misteri ini menggunakan pesan-pesan yang didalamnya mencakup keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat. Penggunaan kotak misteri akan membantu siswa meningkatkan keterampilan melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus, atau sanksi yang dituliskan di atas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup. Pesan-pesan yang disampaikan dalam kotak misteri bertujuan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Selain itu siswa juga merasa senang saat melakukan permainan kotak misteri karena siswa tidak merasa terbebani dengan materi pelajaran yang harus dipelajari.

Melalui permainan kotak misteri, guru menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan



belajar. Penggunaan permainan kotak misteri dalam pembelajaran tematik membawa siswa pada lingkungan belajar yang menyenangkan karena guru menggunakan metode bermain. Lingkungan belajar yang menyenangkan akan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Dengan demikian, permainan ini sangat baik diterapkan untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang."

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam penyampaian materi guru hanya menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah tanpa divariasikan dengan metode lain akan membuat siswa bosan dan tidak tertarik belajar. Hal ini ditunjukkan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru.
2. Siswa belum memanfaatkan waktu belajar dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan lima jam waktu belajar di sekolah belum sepenuhnya digunakan untuk belajar saja.
3. Siswa kurang memiliki keterampilan belajar. Hal ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang menjelaskan bahwa

keterampilan belajar seperti keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat belum terlihat maksimal.

4. Kurangnya pemahaman guru dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan guru belum mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa secara optimal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi permasalahan pada permasalahan siswa kurang memiliki keterampilan belajar (keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat) pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang?
2. Seberapa besar peningkatan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik siswa melalui permainan kotak misteri.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guru dalam memilih metode yang akan digunakan menyampaikan materi yang dikemas dengan model pembelajaran tematik.

3. Dunia pendidikan

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan metode-metode pembelajaran yang menyenangkan dan melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Tinjauan Keterampilan Belajar**

#### **1. Pengertian Keterampilan Belajar**

The Liang Gie (2002: 76) keterampilan belajar adalah seperangkat sistem, metode dan teknik yang baik dalam menguasai materi pengetahuan yang disampaikan guru secara tangkas, efektif dan efisien. Sedangkan menurut Budiarjo (Sisca Folastris, 2013: 2) keterampilan belajar adalah keahlian yang didapatkan oleh seorang individu melalui proses latihan yang kontinyu dan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Nirwana, dkk (2006: 131) keterampilan belajar adalah suatu keterampilan yang sudah dikuasai oleh siswa untuk dapat sukses dalam menjalani pembelajaran dengan menguasai materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar adalah keahlian yang didapat melalui proses latihan yang berguna bagi siswa untuk menguasai materi pelajaran.

#### **2. Tujuan Keterampilan Belajar**

Keterampilan belajar memungkinkan siswa menjadi pebelajar yang mampu mengatur, mengolah, dan memotivasi diri. Secara umum tujuan keterampilan belajar menurut Iqbal Fahri (2010: 5) adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, menumbuhkan minat dan motivasi, dan membentuk peserta didik yang mandiri dalam belajar.

a. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran

Pembelajaran keterampilan belajar dalam hal ini dilihat sebagai suatu proses latihan yang berkesinambungan. Dalam melatih penguasaan keterampilan belajar semua panca indera yang dimiliki oleh setiap individu merupakan alat untuk belajar, namun keterampilan membaca, menulis, dan mencatat harus dilatih menjadi keterampilan belajar yang mampu mendukung proses pembelajaran dalam menguasai materi yang dipelajari.

b. Menumbuhkan minat dan motivasi

Kegiatan belajar perlu dilakukan dengan cara-cara yang efektif salah satunya adalah penguasaan keterampilan belajar. Dengan penguasaan keterampilan belajar, siswa akan memiliki motivasi belajar yang baik. Sardiman A.M. (2007: 75) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yaitu dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

c. Membentuk peserta didik yang mandiri dalam belajar

Pembelajaran keterampilan belajar tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, akan tetapi juga menyangkut pengembangan aspek afektif (menghadapi kecemasan dan kegelisahan) dan juga psikomotorik (koordinasi mata dengan tangan, telinga dengan tangan dan lainnya). Keterampilan belajar diarahkan untuk

menghasilkan individu-individu yang mampu belajar dan mengarahkan dirinya sendiri untuk menjadi seorang pebelajar yang mandiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan keterampilan belajar adalah menjadikan siswa sebaagai pebelajar yang mampu mengatur, mengelola, dan memotivasi diri sehingga pembelajaran akan berlangsung secara efisien dan efektif.

### **3. Aspek- Aspek Keterampilan Belajar**

Rai Dwi Hastarita (2013: 5) keterampilan belajar yang didapatkan oleh seorang siswa melalui proses latihan yang kontinyu yang mencakup aspek-aspek:

a. Keterampilan membaca

Membaca dalam belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh informasi dari sesuatu yang tertulis. Membaca merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa. Caranya adalah dengan menguasai cara membaca yang efektif.

b. Keterampilan menulis atau mencatat

Menulis adalah suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi dengan menggunakan aksara.

c. Keterampilan mendengarkan

Mendengarkan dengan efektif membutuhkan konsentrasi, pengalaman, dan keterampilan. Manfaat dari menjadi pendengar yang baik adalah memudahkan siswa mendapat informasi.

d. Keterampilan menghafal atau mengingat

Mengingat adalah mengkonstruksi ulang informasi yang telah didapatkan sebelumnya. Kemampuan mengingat berkembang dengan baik jika dilatih secara teratur dan dilakukan penguatan dari informasi yang telah didapat secara berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu.

e. Keterampilan berbicara

Berbicara merupakan suatu aktivitas kehidupan yang penting, karena dengan berbicara kita dapat berkomunikasi dengan orang lain, menyatakan pendapat, menyampaikan pesan, dan mengungkapkan perasaan kita.

f. Keterampilan menghadapi tes

Agar seorang siswa dapat mengerjakan tes dengan baik, maka dia harus mempersiapkan diri, baik itu persiapan secara psikologis, maupun untuk melakukan review sebelumnya. Persiapan tes dapat dilakukan dengan persiapan mental, menjaga kesehatan tubuh, dan percaya pada kemampuan diri sendiri.

g. Keterampilan berpikir kritis

Berpikir kritis adalah berpikir dengan konsep yang matang dan mempertanyakan segala sesuatu yang dianggap tidak tepat dengan cara yang baik. Berlatih berpikir kritis artinya juga berperilaku hati-hati dan tidak terburu-buru dalam menyikapi permasalahan.

h. Keterampilan mengelola waktu

Manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan produktivitas waktu. Manajemen waktu bertujuan kepada produktifitas yang berarti rasio output dengan input.

i. Keterampilan konsentrasi

Kunci utama yang dibutuhkan untuk bisa berhasil pada suatu hal yang kita kerjakan adalah faktor konsentrasi. Konsentrasi adalah fokus atau pemusatan pikiran terhadap suatu hal yang kita kerjakan dengan menyampingkan hal yang lain.

Dalam penelitian ini keterampilan belajar lebih difokuskan pada keterampilan membaca, keterampilan mencatat, dan keterampilan mengingat.

#### **4. Keterampilan Membaca**

##### **a. Pengertian Keterampilan Membaca**

Keterampilan membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seseorang yang memiliki keterampilan membaca akan dapat berkomunikasi dengan bahasa tulis. Dengan memiliki keterampilan membaca, seseorang mampu menggali informasi, menambah wawasan, dan memperdalam ilmu pengetahuan.

The Liang Gie (2002: 61) membaca adalah serangkaian kegiatan seseorang yang dilakukan secara penuh perhatian untuk memahami suatu makna keterangan yang disajikan kepada indera penglihatan dalam bentuk huruf dan tanda lainnya. Membaca bukanlah



kegiatan mata memandangi serangkaian kalimat yang ada dalam bacaan, melainkan kegiatan pikiran memahami suatu keterangan melalui indera penglihatan. Senada dengan pendapat di atas, Farida Rahim (2008: 2) menjelaskan membaca adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar menghafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif.

Saleh Abbas (2006: 101) membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Disebut reseptif karena dengan seseorang akan memperoleh informasi, ilmu dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh dari bacaan akan memungkinkan seseorang mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Proses belajar yang baik salah satunya dilakukan melalui membaca. Siswa yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasan.

Burns, dkk (Farida Rahim, 2008: 1) mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Siswa yang tidak memahami pentingnya belajar

membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus-menerus, dan siswa yang memahami pentingnya membaca akan lebih giat belajar dibandingkan dengan siswa yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca adalah keahlian memahami isi bacaan dengan mudah. Untuk bisa mempunyai keterampilan membaca, siswa perlu berlatih terus-menerus.

#### **b. Tujuan Membaca**

Farida Rahim (2007: 11) saat seseorang membaca sebaiknya mempunyai tujuan karena seseorang yang membaca dengan tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan saat membaca. Dalam kegiatan pembelajaran membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri.

Selanjutnya, Farida Rahim (2001: 11) mengemukakan beberapa tujuan membaca yaitu:

- 1) kesenangan;
- 2) menyempurnakan membaca nyaring;
- 3) menggunakan strategi tertentu;
- 4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik;
- 5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya;
- 6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis;
- 7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi;

- 8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks; dan
- 9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.

Sedangkan menurut Henry Guntur Tarigan (1985: 9) tujuan membaca adalah memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta, memperoleh ide-ide utama, mengetahui urutan atau susunan organisasi cerita, membaca untuk menyimpulkan, mengelompokkan atau mengklasifikasi, menilai dan mengevaluasi, serta memperbandingkan atau mempertentangkan. Dari uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa tujuan membaca yang paling utama adalah memperoleh informasi. Setelah informasi diperoleh pembaca akan melakukan tindak lanjut yaitu kegiatan menyimpulkan isi bacaan.

### **c. Pembelajaran Membaca**

Pembelajaran membaca di sekolah dasar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu pengajaran membaca menulis permulaan untuk kelas I, II, dan membaca lanjut untuk kelas III – VI. Penelitian ini dilakukan di kelas III maka menggunakan pengajaran membaca lanjut. Routman (Saleh Abbas, 2006: 105) pembelajaran membaca lanjut meliputi membaca bersuara (*reading aloud*), membaca bergantian (*shared reading*), membaca terbimbing (*guided reading*), dan membaca mandiri (*independent reading*).

1) Membaca Bersuara (*Reading Aloud*)

Routman (Saleh Abbas, 2006: 105) membaca bersuara merupakan teknik yang paling jitu menarik minat anak untuk membaca karya sastra. Saat membaca bersuara seseorang menyampaikan pesan yang tertuang dalam tulisan kepada pendengar dengan menyalin simbol-simbol tulis ke dalam simbol-simbol bunyi. Pembaca menyuarakan tulisan yang dibaca sehingga isi pesan akan sampai pada pendengar. Membaca bersuara sangat bergantung pada kemampuan mengatur suara. Pembaca harus mengatur kecepatan suara, tahu bagian bacaan mana yang diucapkan agak cepat, dan yang diucapkan agak lambat. Pembaca harus memahami tekanan suaranya, nada, dan intonasi yang digunakan untuk membacakan bacaan.

2) Membaca Bergantian (*Shared Reading*)

Membaca bergantian merupakan langkah berikutnya setelah membaca bersuara. Saleh Abbas (2006: 105) manfaat membaca bergantian adalah siswa terhindar dari rasa bosan dalam membaca dan memperlancar bacaan siswa. Cara yang ditempuh adalah (1) guru membacakan sebagian bacaan, kemudian diteruskan oleh siswa yang ditunjuk oleh guru, (2) siswa satu membaca sebagian bacaan kemudian dilanjutkan siswa lainnya, (3) beberapa siswa berpasangan membaca sebagian bacaan dan dilanjutkan dengan

pasangan yang lainnya, dan (4) mendengarkan bacaan melalui radio atau rekaman kemudian siswa menirukan.

3) Membaca Terbimbing (*Guided Reading*)

Tujuan membaca terbimbing adalah agar siswa memahami bacaan. Saleh Abbas (2006: 106) untuk dapat melakukan membaca terbimbing guru harus terlebih dulu memahami tingkat kemampuan siswa dalam berpikir. Berdasarkan tingkat kemampuan berpikir yang dimiliki siswa inilah guru akan membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan membantu siswa dalam memahami bacaan.

4) Membaca Mandiri (*Independent Reading*)

Membaca mandiri memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih bacaan yang mereka senangi. Siswa diminta membuat laporan dari bacaan yang telah mereka baca.

Sedangkan pengajaran membaca menurut Henry Guntur Tarigan (1985: 13) dibagi menjadi dua yaitu.

- a. Membaca ekstensif yang mencakup membaca survey, membaca sekilas, dan membaca dangkal.
- b. Membaca intensif yang dibagi membaca telaah isi yang mencakup membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide. Bagian yang kedua dari membaca intensif yaitu membaca telaah bahasa, mencakup membaca bahasa asing dan membaca sastra.

Dalam penelitian ini keterampilan membaca yang diteliti oleh peneliti adalah membaca pemahaman. Keterampilan pemahaman membantu siswa untuk memahami bacaan. Membaca pemahaman adalah kemampuan dalam memperoleh makna baik tersurat maupun tersirat dan menerapkan informasi dari bacaan dengan melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki.

Ada tiga hal pokok yang perlu diperhatikan guru dalam pengajaran membaca. Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1998: 50) menjelaskan ketiga hal pokok tersebut adalah:

- 1) pengembangan aspek sosial anak, yaitu: kemampuan berkerja sama, percaya diri, pengendalian diri, kestabilan emosi, dan rasa tanggung jawab;
- 2) pengembangan fisik, yaitu pengaturan gerak motorik, koordinasi gerak mata dan tangan; dan
- 3) perkembangan kognitif, yaitu: membedakan bunyi, huruf, menghubungkan kata dan makna.

Untuk dapat memacu perkembangan anak dalam membaca diperlukan kondisi belajar yang kondusif seperti yang diungkapkan Clay (Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1998: 50).

- 1) kemahiran membaca diperoleh melalui interaksi sosial dan tingkah laku kompetitif;
- 2) anak menguasai kemahiran membaca sebagai hasil dari pengalaman hidup;
- 3) anak akan menguasai kemahiran membaca jika anak tahu tujuan membaca dan memerlukan proses; dan
- 4) kegiatan bermain memainkan peran penting dalam penguasaan membaca

Keterampilan membaca dalam penelitian ini, diarahkan agar siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca siswa. Indikator

untuk mengukur keterampilan membaca dalam penelitian ini sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dipelajari siswa.

## **5. Keterampilan Mencatat**

### **a. Pengertian Keterampilan Mencatat**

Bobbi DePorter & Mike Hernacki (2007: 179) mendefinisikan mencatat sebagai aktivitas seluruh otak yang menggunakan belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Lebih lanjut Bobbi DePorter & Mike Hernacki (2006: 160) menyebutkan bahwa penulisan catatan adalah mendengarkan apa yang dibicarakan oleh seorang pembicara atau guru seraya menuliskan poin-poin utamanya. Sedangkan Syaiful B. Djamarah (2011: 40) mengungkapkan bahwa mencatat yang termasuk aktivitas belajar adalah apabila dalam mencatat itu orang menyadari kebutuhan dan tujuannya, serta menggunakan seperangkat tertentu agar catatan itu nantinya berguna bagi pencapaian tujuan belajar. Mencatat merupakan keterampilan yang berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Bobbi DePorter & Mike Hernacki (2006: 146) mencatat yang efektif adalah salah satu kemampuan terpenting yang pernah dipelajari orang. Setiap orang mempunyai cara tertentu dalam mencatat pelajaran. Demikian juga dengan memilih pokok-pokok pikiran yang dianggap penting. Kegiatan mencatat merupakan suatu kegiatan menulis karena kegiatan ini berkenaan dengan bagaimana siswa menuliskan informasi yang didapatkan. Kegiatan mencatat yang baik

dapat ditunjukkan dengan adanya motivasi mencatat, kebenaran ejaan dalam penulisan, kebenaran isi catatan, kretativitas dalam membuat catatan, dan kerapian pembuatan catatan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan mencatat adalah keahlian menuliskan informasi pelajaran yang berupa pokok-pokok pikiran agar mudah diingat.

#### **b. Bentuk-Bentuk Catatan**

Bentuk catatan menurut The Liang Gie (1995: 23-26) adalah:

- 1) Catatan dengan buku notes yaitu mencatat materi dari buku pelajaran dan bahan lainnya dengan menggunakan lembaran-lembaran kertas yang berurutan dan dipersatukan.
- 2) Kartu catat (Karcas) yaitu sebuah kartu dengan ukuran tinggi 7,5 cm dan lebar 12,5 cm yang digunakan untuk mencatat materi pelajaran.

Sedangkan Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2006: 152-160) mengungkapkan tentang bentuk-bentuk catatan, yaitu:

- 1) Catatan Standar/ Linier. Teknik mencatat standar merupakan teknik pencatatan yang lazim dan telah lama digunakan. Teknik mencatat ini adalah bentuk catatan dengan pola memanjang kebawah mengikuti alur garis pada kertas. Beberapa gaya pencatatan standar diantaranya: (a) gaya kalimat/naratif yang terdiri dari tulisan apapun yang akan dikomunikasikan dalam bentuk naratif, (b) gaya daftar yang menyertakan menuliskan ide



ketika ide muncul, dan (c) gaya garis/alfabet yang terdiri dari urutan hierarki yang terdiri dari kategori utama dan subkategori.

- 2) Catatan TS merupakan kependekan dari Catatan: Tulis dan Susun. Ciri yang penting dari sistem ini adalah catatan ini memudahkan seseorang untuk mencatat pikiran dan kesimpulan pribadi secara bersama-sama dengan bagian-bagian kunci pembicaraan atau materi bacaan. Catatan TS membuat seseorang mampu melakukan penulisan catatan dan penyusunan catatan secara bersamaan. Penulisan catatan adalah mendengarkan apa yang dibicarakan oleh guru sambil menuliskan poin-poin utamanya. Sedangkan penyusunan catatan berarti menuliskan pemikiran dan kesan sambil mendengarkan materi yang sedang disampaikan.
- 3) Peta Pikiran adalah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Peta Pikiran menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan, seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bentuk-bentuk catatan antara lain catatan dengan buku notes, kartu catat (karcas), catatan standar/linier, catatan TS, dan peta pikir.

### **c. Tujuan Membuat Catatan**

Syaiful B. Djamarah (2002: 40) mengungkapkan tujuan mencatat adalah untuk menuliskan pokok-pokok pikiran yang dianggap penting bagi siswa. Sedangkan Abu Ahmadi dan Widodo S (2004: 134) mengemukakan tujuan mencatat adalah mendapatkan informasi penting dan menuliskannya untuk keperluan belajar dimasa-masa selanjutnya. Tujuan mencatat adalah mendapatkan poin-poin kunci dari buku-buku, laporan, sekolah dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat ahli diatas mengenai tujuan mencatat diperoleh kesimpulan bahwa tujuan mencatat adalah menuliskan kembali informassi penting yang berguna untuk keperluan belajar di masa-masa selanjutnya.

### **d. Tahap-tahap Membuat Catatan**

Bobbi DePorter & Mike Hernacki (2006: 167) mengungkapkan beberapa tahapan dalam membuat catatan antara lain:

- 1) dengarkan dengan aktif informasi yang diberikan;
- 2) amati dengan cermat petunjuk-petunjuk yang disampaikan seperti judul, kata yang dicetak tebal atau miring, dan sebagainya;
- 3) berpartisipasi seperti menanyakan apabila ada informasi yang kurang jelas;
- 4) tinjauan awal yaitu mempelajari materi sebelum materi tersebut dibahas agar mengetahui gambaran awal dari materi tersebut;

- 5) membuat yang auditorial menjadi visual dengan membuat bentuk gambar dari materi yang dicatat;
- 6) jadikan mengulang itu indah; dan
- 7) bersikap teguh dalam mencoba.

Sedangkan Suharyanto (2011: 5) mengungkapkan tahapan-tahapan dalam membuat catatan, yaitu:

- 1) Mendengarkan/membaca secara aktif; yaitu mengaitkan materi yang sedang didengar/dibaca dengan beberapa pertanyaan *mengapa, bagaimana, kapan, apa, siapa* dan *dimana* serta hubungannya dengan arti penting keberadaan/arti pentingnya kita mendengarkan kuliah atau membaca buku.
- 2) Memperhatikan secara aktif; yaitu dengan mengetahui petunjuk-petunjuk awal dari suatu materi apakah dalam bentuk *outline*, makalah. *Hand out* dan lain-lain
- 3) Berpartisipasi; Bertanya, menjawab, dan merespon seperlunya adalah bentuk partisipasi.
- 4) Tinjauan awal; yaitu mengetahui konsep dasar dan gambaran awal tentang suatu materi. Hal ini dapat dilakukan dengan cara-cara sebagaimana telah disebutkan di atas.
- 5) Membuat yang auditorial menjadi visual; yaitu membuat catatan agar mudah dikenali secara langsung materi yang ditulis sebelumnya.
- 6) Menjadikan pengulangan itu mudah; yaitu catatan dapat disusun kembali pada kertas-kertas lepas, misalnya karton, plano, dll yang dapat digantung di dinding, atau tempat lain sehingga memudahkan kita untuk melihatnya. Atau menyalin catatan pada kartu-kartu berukuran 3 X 5 cm agar mudah membawanya ke mana-mana. Tentu saja yang disalinkan adalah hal-hal penting dan pokok saja.

Dalam penelitian ini keterampilan menulis yang diteliti oleh peneliti adalah keterampilan siswa dalam menulis catatan materi pelajaran yang diberikan guru. Indikator catatan yang baik dalam penelitian ini adalah hasil catatan yang dibuat siswa menunjukkan kebenaran ejaan dalam penulisan catatan, kebenaran isi catatan, kreativitas dalam membuat catatan, dan kerapian pembuatan catatan.

## 6. Keterampilan Mengingat

The Liang Gie (2004: 63) ingatan pada pokoknya adalah rekaman dalam otak manusia mengenai pengalaman masa yang lampau dan pengetahuan yang telah dipelajari baik secara disadari maupun tidak disadari. Sedangkan Abu Ahmadi (2009: 73) mengungkapkan ingatan (*memory*) adalah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan mereproduksi kesan-kesan. Senada dengan pendapat diatas, Syaiful Bahri (2011: 44) ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*), dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau. Orang dapat mengingat suatu pengalaman yang telah terjadi atau suatu pengetahuan yang telah dipelajari pada waktu-waktu yang lalu.

Selanjutnya Abu Ahmadi (2009: 73) mengungkapkan dengan adanya kemampuan mengingat pada manusia, berarti ada suatu indikasi bahwa manusia mampu menyimpan dan menimbulkan kembali sesuatu yang pernah dialami. Namun tidak berarti semua yang pernah dialami itu akan tetap tinggal seluruhnya dalam ingatan, karena ingatan merupakan kemampuan yang terbatas.

Agar ingatan dapat bertahan dengan lama diperlukan keterampilan mengingat. Keterampilan mengingat merupakan keahlian untuk menerima, menyimpan dan mereproduksi pesan-pesan pengalaman, kejadian, dan pengetahuan yang telah diterjadi atau dipelajari manusia.

The Liang Gie (2006: 64-66) untuk meningkatkan kemampuan mengingat bahan pelajaran ada 11 asas dan kaidah, sebagai berikut.

- a. Asas Kebermaknaan  
Kebermaknaan mempengaruhi ingatan dalam arti semakin sesuatu keterangan bermakna atau penuh arti, semakin mudah keterangan itu dihafal. Misalnya menghafal kata-kata yang mempunyai arti-arti tertentu akan jauh lebih mudah ketimbang menghafal sekelompok suku kata yang tiada maknanya.
- b. Asas Pengaturan  
Asas ini memberi petunjuk bahwa bahan pelajaran yang diatur secara tertib menurut suatu pedoman tertentu (misalnyaurut abjad) akan lebih mudah dipelajari dan diingat.
- c. Asas Penggambaran Citra  
Asas ini memberi petunjuk agar seseorang membuat gambar-gambar citra (dalam bayangan pikiran) mengenai bahan pelajarannya sehingga kemampuan ingatannya dapat digunakan sepenuhnya.
- d. Asas Praktik yang Dibagi-bagi  
Asas ini memberi petunjuk agar dalam mempelajari dan mengingat suatu pelajaran membagi-bagi jangka waktu belajarnya menjadi pendek-pendek dan diselingi dengan waktu istirahat,
- e. Asas Umpan Balik  
Umpan balik mengenai kemajuan belajar yang dicapai seorang anak (misalnya dengan pengembalian kertas ujian) dapat menahan perhatiannya atau memelihara minatnya dalam belajar.
- f. Kaidah Belajar Kebulatan  
Bahan pelajaran harus dipelajari sebagai suatu kebulatan ketimbang sepekkal demi sepekkal. Seseorang akan ingat lebih baik kalau suatu bahan pelajaran diulang berkali-kali dalam keseluruhan.
- g. Kaidah Belajar Tuntas  
Semakin mendalam suatu bahan dipelajari, semakin lama bahan itu teringat. Karena itu, setiap anak perlu mempelajari dan mengingat bahan pelajarannya secara tuntas.
- h. Kaidah Kepercayaan  
Ingatan yang lemah dari seseorang terjadi karena ia senantiasa membuat saran bahwa ingatannya lemah. Karena itu percaya pada ingatannya akan membuat ingatan itu bekerja lebih baik.
- i. Kaidah Pemahaman  
Semakin baik seseorang memahami pengetahuan yang dipelajarinya, semakin baik ia mengingatnya.
- j. Kaidah Pendarasan  
Pendarasan berarti mengucapkan secara keras-keras. Dengan mengucapkan bahan pelajaran secara keras, seseorang memanfaatkan telinga yang juga merupakan suatu bantuan dalam menghafal seperti halnya mata.

k. Kaidah Perserikatan

Seseorang yang ingin mengingat sesuatu keterangan sebaiknya membuat hubungan antara hal yang baru dengan sesuatu hal lama yang telah diingatnya.

Dalam penelitian ini keterampilan mengingat yang diteliti oleh peneliti adalah kemampuan siswa dalam mengingat pengetahuan yang telah dipelajari untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator untuk mengukur keterampilan mengingat dalam penelitian ini sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dipelajari siswa.

## **B. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Trianto (2011, 156-157) pembelajaran tematik, sebagai model pembelajaran memiliki arti penting dalam membangun kompetensi anak didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan anak dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung anak akan memahami konsep-konsep yang dipelajari dan menghubungkan dengan konsep yang telah dipelajari.

Sedangkan menurut Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Dengan seperti itu, pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep beberapa mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Sehingga anak akan memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan dengan melibatkan anak dalam proses pembelajaran, melatih anak untuk memecahkan masalah dan kreativitas serta potensi anak akan terasah.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Kemendikbud (Trianto, 2011: 163-164) menjelaskan karakteristik pembelajaran tematik di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student center*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.
- b. Memberikan pengalaman langsung. Dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran lebih diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat kaitannya dengan kehidupan siswa.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran ini menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh.

- e. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan siswa.
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain. Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip belajar PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

### **3. Prinsip Pembelajaran Tematik**

Menurut Suryosubroto (2009: 133-134) dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar, yaitu:

1. Bersifat kontekstual atau terintegrasi dengan lingkungan. Pembelajaran dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik dikaitkan dengan kondisi nyata yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan masalah dan memecahkan masalah yang dihadapi siswa dikaitkan dengan topik yang dibahas.
2. Bentuk belajar harus dirancang agar siswa bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil dan bisa mengaplikasikannya. Dengan pembelajaran tematik siswa didorong untuk mampu menentukan tema-tema yang sesuai dengan kondisi siswa, bahkan kondisi yang dialami siswa.
3. Efisiensi. Pembelajaran tematik memiliki nilai efisiensi dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.



#### **4. Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar**

Trianto (2011: 168-170) pembelajaran tematik dilakukan dengan beberapatahapan-tahapan seperti perencanaan, pelaksanaa, dan evaluasi.

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan sangat menentukan keberhasilan suatu pembelajaran tematik maka perencanaan yang dibuat harus sebaik mungkin. Suryosubroto (2009: 137) menyebutkan beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam merancang pembelajaran tematik, yaitu: 1) mempelajari kompetensi dasar setiap mata pelajaran; 2) memilih tema yang bisa mengkaitkan kompetensi-kompetensi dasar; 3) membuat pemetaan pembelajaran tematik, pemetaan dibuat dalam bentuk matriks atau jaringan tema; 4) menyusun silabus dan rencana pembelajaran berdasarkan matriks atau jaringan topik pembelajaran tematik.

##### **b. Pelaksanaan**

Inti dari tahap ini adalah guru melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran tematik ini dapat diterapkan dan dilaksanakan dengan baik perlu didukung dengan sumber belajar yang dibutuhkan bagi pembelajaran.

##### **c. Evaluasi**

Evaluasi pembelajaran tematik dapat berupa evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses diarahkan pada tingkat keterlibatan, minat, dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan evaluasi hasil diarahkan pada tingkat pemahaman dan penyikapan siswa

terhadap materi pelajaran. Dengan melakukan evaluasi, guru akan mengetahui pencapaian indikator yang telah ditetapkan, memperoleh umpan balik sehingga dapat mengetahui hambatan yang terjadi dalam pembelajaran, memperoleh gambaran pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik, serta menjadikan acuan dalam menentukan rencana tindak lanjut.

### **C. Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah**

Syamsu Yusuf LN (2007: 24) menjelaskan masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau keserasian sekolah. Pada masa ini, seorang anak yang menginjak usia 6 atau 7 tahun sudah dikatakan matang untuk memasuki sekolah dasar. Saat masa sekolah dasar, anak-anak cenderung relatif lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Menurut Syamsu Yusuf LN (2007: 24-25) masa kelas rendah sekolah dasar, kira-kira usia 6 atau 7 tahun sampai usia 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak pada masa ini antara lain sebagai berikut.

- a. Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi, apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang bisa diperoleh anak.
- b. Sikap tunduk pada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri)
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain.
- e. Apabila tidak menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.

- f. Pada masa ini anak menginginkan nilai yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya pantas diberi nilai baik atau buruk.

Samatawo Usman (2006: 7-8) sifat-sifat khas yang dimiliki siswa masa kelas awal atau rendah adalah sebagai berikut.

- a. Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Adanya sikap memenuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Anak cenderung memuji diri sendiri.
- d. Anak suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain dengan tujuan untuk meremehkan.
- e. Jika anak tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal tersebut dianggap tidak penting.
- f. Pada masa-masa umur 6 sampai 8 tahun anak menghendaki nilai (angka rapor) baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- g. Kemampuan dalam mengingat dan berbahasa berkembang sangat cepat dan mengagumkan.
- h. Hal-hal yang bersifat konkret (nyata) lebih mudah dipahami daripada hal-hal yang bersifat abstrak (semu).
- i. Pada anak-anak usia ini kehidupannya adalah bermain. Bagi anak bermain adalah sesuatu yang dibutuhkan dan dianggap serius. Bahkan

anak tidak dapat membedakan secara jelas perbedaan bermain dengan belajar.

Desmita (2006: 156) seiring masuknya anak ke sekolah dasar, maka kemampuan kognitif anak akan berkembang dengan pesat. Pada usia sekolah dasar daya pikir anak berkembang pesat ke arah berpikir konkrit, rasional, dan obyektif. Daya pikir anak pada masa sekolah dasar sangat kuat. Berdasarkan pendapat di atas, maka masa usia anak sekolah dasar merupakan masa yang fundamental dalam memberikan dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan pada anak dan masa yang tepat untuk mengembangkan segala aspek perkembangan anak.

Anak usia sekolah dasar kelas rendah adalah usia dimana seorang anak sedang berada pada masa rasa ingin tahu yang besar dan masih berkecukupan dengan hal-hal yang berhubungan dengan bermain. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar memerlukan metode yang membuat anak merasa senang untuk belajar. Salah satunya adalah metode permainan. Permainan akan membuat anak tertarik untuk belajar dan menganggap belajar adalah hal yang menyenangkan. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang masih senang bermain.

Berdasarkan karakteristik siswa kelas rendah yang telah diuraikan seperti di atas, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru harus dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan

diberikan kepada siswa dengan baik, sehingga materi pelajaran yang dipelajari akan tersampaikan dengan baik kepada siswa.

#### **D. Tinjauan Permainan Kotak Misteri**

##### **1. Pengertian Permainan**

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar yang menyenangkan dilaksanakan melalui permainan terutama bagi anak kelas rendah. Bagi anak, permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang dirasakan anak. Menurut Hans Daeng (Andang Ismail, 2009: 5) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup.

Jasa Ungguh (2009: 18) permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak dan melalui permainan akan meningkatkan kecerdasan anak. Senada dengan pendapat diatas, Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 11) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak.

Menurut Arief S. Sadiman (2005: 78-81) permainan merupakan media pembelajaran yang melibatkan setiap kontes antara para pemain untuk berinteraksi antara satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan

tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Lebih lanjut Arief S. Sadiman menjelaskan permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut.

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. Permainan menjadi menarik sebab di dalamnya ada unsur kompetensi, ada keragu-raguan karena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Dalam kegiatan belajar menggunakan permainan peran guru tidak begitu terlihat, tetapi interaksi antar siswa lebih menonjol. Disini setiap siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya dalam masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dan dapat dipakai untuk mempraktikkan ketrampilan membaca dan berhitung, mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi, dan membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan di perbanyak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi siswa dan mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan siswa. Permainan untuk siswa haruslah permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut siswa belajar menjelajahi dunia, dari apa yang tidak diketahui sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan.

## **2. Pengertian Permainan Kotak Misteri**

Permainan kotak misteri merupakan permainan yang digunakan untuk menarik minat siswa agar memberikan perhatian sepenuhnya

terhadap proses pembelajaran yang dijalankan di dalam kelas. Permainan ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa dalam topik yang diajar oleh guru.

Permainan kotak misteri ini mampu meningkatkan keterampilan belajar dan menarik minat siswa untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan yang ingin disampaikan itu dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, petunjuk, bonus, atau sanksi yang dituliskan di atas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup.

Permainan pembelajaran ini mampu melibatkan seluruh siswa. Ini berangkat dari asumsi dasar bahwa pada hakekatnya siswa usia sekolah dasar senang bermain. Untuk itu, mereka dapat diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistematis.

Pembelajaran dilaksanakan dengan cara mempersiapkan kelengkapan seperti sebuah kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm, 30 buah amplop ukuran 11 x 8 cm, dan berisi 30 lembar kartu pesan ukuran 10 x 7 cm. Kotak misteri dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat amplop-amplop berisi kartu pesan. Kartu pesan merupakan

kartu yang berisi materi pembelajaran yang sedang diajarkan saat itu. Kartu pesan tersebut dimasukkan di dalam amplop yang di dalamnya berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diformasikan dalam bentuk perintah, petunjuk, pertanyaan, pemahaman gambar, bonus atau sanksi. Guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator bertugas memimpin jalannya permainan kotak misteri.

Di dalam kotak misteri terdapat kartu-kartu pesan yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dipelajari. Materi yang akan dipelajari dapat disampaikan dengan permainan kotak misteri karena materi-materi kelas rendah berhubungan dengan kehidupan nyata yang ada disekitar siswa. Siswa dihadapkan pada permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sekitar anak melalui media yang menarik, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut. Peralatan dan aturan yang digunakan dalam permainan "Kotak Misteri" sebagai berikut.

#### **a. Peralatan Permainan Kotak Misteri**

##### **1) Kotak Misteri**



Gambar 1. Kotak Misteri



## 2) Kartu Pesan



Gambar 2. Kartu Pesan Tampak dari Depan dan Belakang

### b. Peraturan Permainan Kotak Misteri

Pembelajaran menggunakan permainan kotak misteri ini memiliki beberapa peraturan sebagai berikut.

- 1) Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media kotak misteri dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan sebuah tabel skor.
- 2) Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih oleh guru bersama-sama siswa.
- 3) Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- 4) Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kotak misteri secara acak dan tidak boleh dilihat juga membacakan isi amplop dengan keras dan harus diperhatikan oleh semua anggota.

- 5) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu tersebut.
- 6) Guru menunjuk kelompok lain apabila kelompok pengambil surat tidak dapat menyelesaikan tugasnya.
- 7) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- 8) Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan mendapatkan sanksi.

#### **E. Penggunaan Kotak Misteri dalam Pembelajaran Tematik**

Meningkatkan keterampilan belajar siswa adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk membekali siswa dengan keterampilan belajar. Tidak bisa kita pungkiri bahwa materi pelajaran yang perlu dikuasai oleh siswa sangat banyak, untuk itulah penting bagi guru membekali siswa dengan keterampilan belajar supaya siswa senantiasa memiliki bekal yang akan mereka gunakan untuk mempelajari materi-materi pelajaran, mampu menjadi siswa yang berprestasi serta dapat mengembangkan diri secara optimal.

Pada siswa yang memiliki keterampilan belajar, kemauan belajarnya lebih kuat dan mampu mengembangkan diri untuk memperoleh prestasi belajar yang tinggi. Sebaliknya siswa yang kurang memiliki keterampilan belajar akan kurang mampu mengembangkan intelektualitas dan prestasi

belajarnya kurang. Dengan demikian, pengembangan keterampilan belajar sedini mungkin sangatlah penting. Guru harus bisa mengarahkan siswa untuk menguasai keterampilan belajar mulai dari saat siswa berada di pendidikan dasar.

Siswa kelas III umumnya masih senang bermain dan belajar masih dianggap hal yang kurang menyenangkan. Agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan menarik maka diperlukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang membuat siswa merasa nyaman untuk belajar dan tidak dibebani dengan materi pelajaran yang banyak. Model pembelajaran yang digunakan untuk kelas III adalah model tematik, model ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran agar menarik dan bermakna untuk anak. Proses pembelajaran dengan model tematik akan lebih menarik perhatian siswa apabila dibuat permainan. Dengan permainan akan membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa akan dapat menguasai keterampilan belajar melalui permainan. Walaupun pembelajaran dilakukan melalui permainan namun materi tetap akan tersampaikan dengan baik .

Bermain adalah pekerjaan siswa terutama siswa kelas rendah dan bermain memberi kontribusi kepada semua aspek perkembangan. Melalui bermain, siswa menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan otaknya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya dan mendapatkan keterampilan baru. Jasa Ungguh (2009: 18) menjelaskan melalui bermain anak akan mengembangkan perilaku

kognitif (kecerdasan) dan merangsang kreativitas. Anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreativitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa. Salah satunya permainan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan belajar adalah "Permainan Kotak Misteri".

Permainan kotak misteri dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa. Melalui permainan kotak misteri siswa akan ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa akan merasa senang belajar sehingga mereka akan bisa menguasai keterampilan belajar dengan baik. Siswa akan melaih keterampilan belajar dengan baik karena siswa akan mencari informasi-informasi dari kartu pesan yang ada di dalam kotak misteri. Pesan-pesan yang ada di kartu pesan dibuat dengan mencakup 3 keterampilan, yaitu keterampilan membaca, mencata, dan mengingat.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kotak misteri akan membuat pembelajaran tematik di kelas III berlangsung dengan menyenangkan dan akan membantu siswa meningkatkan keterampilan belajar, terutama keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Di sekolah dasar, ada banyak materi pelajaran yang harus dikuasai siswa padahal jam pelajaran di sekolah hanya lima jam perhari. Melihat terbatasnya jam pelajaran di sekolah, guru harus menggunakan metode mengajar yang memungkinkan siswa menguasai materi dengan cepat. Proses

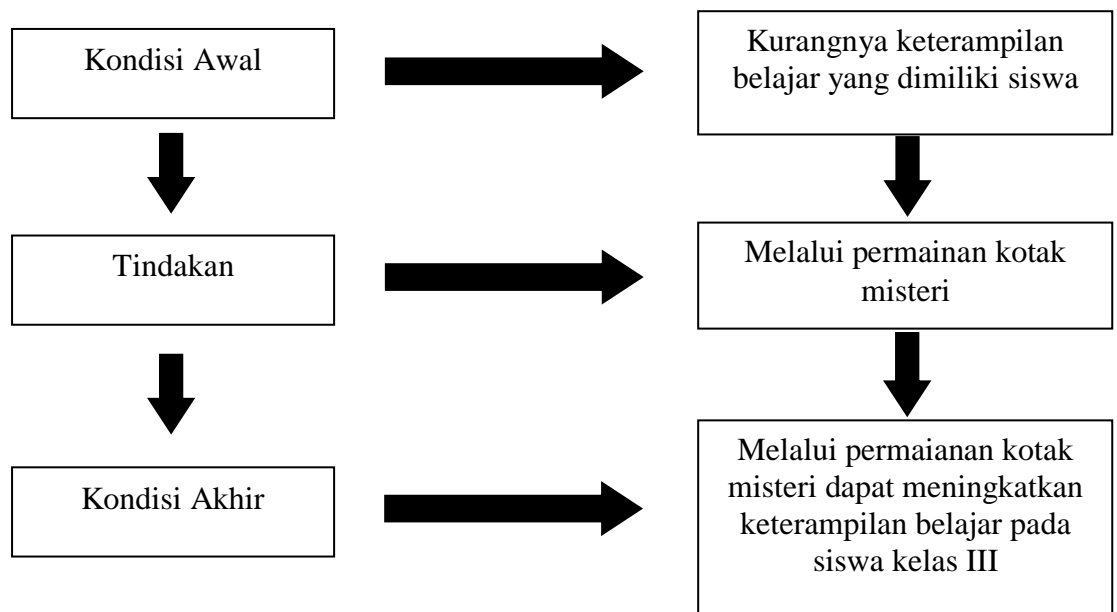
pembelajaran yang selama ini terjadi di sekolah dasar masih mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran. Guru masih mengajar hanya dengan metode ceramah tanpa divariasikan dengan metode lain. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah terus-terusan tanpa divariasikan dengan metode lain akan membuat siswa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru. Hal itu akan mengganggu proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Melihat keadaan seperti itu, guru perlu mengembangkan keterampilan belajar siswa, agar siswa bisa belajar dengan efektif dan efisien.

Keterampilan belajar merupakan salah satu aspek yang wajib dikembangkan di sekolah dasar. Budiarjo (Sisca Folastris, 2013: 2) keterampilan belajar adalah keahlian yang didapatkan oleh seorang individu melalui proses latihan yang kontinyu dan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan memiliki keterampilan belajar siswa akan menjadi pembelajar yang memiliki motivasi belajar, mandiri dalam belajar, dan bisa menguasai materi yang dipelajari dengan cepat sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

Banyak cara yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterampilan belajar. Salah satunya adalah melalui permainan yang melibatkan siswa secara langsung dan menarik bagi siswa sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan dan hasil yang diharapkan akan optimal. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan keterampilan belajar pada siswa adalah permainan kotak misteri.

Permainan kotak misteri dimungkinkan akan menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan belajar yang dimiliki siswa. Melalui permainan kotak misteri pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam permainan. Siswa akan lebih tertarik dan lebih antusias untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Bila siswa sudah tertarik dan aktif dalam pembelajaran maka siswa juga lebih mudah dalam menerima dan menguasai keterampilan-keterampilan belajar yang diberikan oleh guru. Penguasaan keterampilan belajar akan meningkat dan tercapai secara optimal sehingga memudahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran yang banyak dalam waktu yang singkat. Dengan demikian, pembelajaran melalui permainan kotak misteri diyakini dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan belajar yang dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dibuat bagan sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berpikir

## **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan landasan teori tersebut di atas dapat diajukan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Penggunaan permainan kotak misteri dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang."

## **H. Definisi Operasional**

- 1. Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik**, keterampilan belajar dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat. Keterampilan membaca adalah keahlian memahami isi bacaan. Keterampilan mengingat adalah keahlian untuk menerima, menyimpan, dan mereproduksi pesan atau pengetahuan. Keterampilan mencatat adalah keahlian menuliskan informasi pelajaran agar mudah diingat. Penguasaan keterampilan belajar dalam pembelajaran tematik akan membantu siswa memahami tema/topik pelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa.
- 2. Permainan Kotak Misteri**, adalah permainan yang digunakan untuk menarik minat pelajar agar memberikan perhatian sepenuhnya terhadap proses pembelajaran yang dijalankan di dalam kelas. Permainan kotak misteri dilaksanakan dengan menyiapkan kotak berukuran 30 x 20 x 15 cm. Di dalam kotak misteri terdapat kartu pesan yang berisi materi pelajaran. Permainan kotak misteri dimainkan dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa, setiap anggota bertanggung jawab menyelesaikan kartu pesan. Pemenang dalam permainan ini ditentukan dari skor tertinggi.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Kemmis (Wina Sanjaya, 2009: 24) penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Suharsimi Arikunto (2007:3) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sedangkan menurut Suroso (2009: 30) penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dan dalam waktu yang sama. Tujuan dari penelitian tindakan kelas yaitu untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif. Suharsimi Arikunto (2007: 17) mengungkapkan bahwa dalam penelitian kolaborasi, pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Kolaborasi juga dapat



dilakukan oleh dua orang guru, yang dengan cara bergantian mengamati. Ketika sedang mengajar, dia adalah seorang guru dan ketika sedang mengamati, dia adalah seorang peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru kelas III SD Negeri Keningar 1. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan belajar anak pada pembelajaran tematik.

## **B. Subjek Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2010: 99) mengungkapkan subjek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat variabel melekat. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Keningar 1, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang yang berjumlah 19 siswa. Yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penentuan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa di kelas III SD Negeri Keningar 1 terdapat masalah kurangnya penguasaan keterampilan belajar (keterampilan membaca, mencatat dan mengingat).

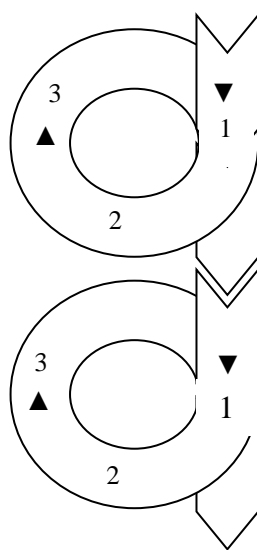
## **C. Setting Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas III semester II (genap) tahun ajaran 2013/2014 di SD Negeri Keningar 1, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang. Penentuan penelitian mengacu pada kalender akademik

sekolah. Karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas.

#### D. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model penelitian ini merupakan penelitian yang terdiri siklus-siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Suharsimi Arikunto, 2007: 93). Berikut adalah gambaran penelitian yang ditempuh peneliti.



Keterangan:

Siklus I:

1. perencanaan
2. pelaksanaan dan observasi
3. refleksi

Siklus II:

1. perencanaan
2. pelaksanaan dan observasi
3. refleksi

dan seterusnya

Gambar 4. Daur penelitian tindakan kelas Model Kemmis dan Mc Taggart.

(Suharsimi Arikunto, 2007: 93)

Ketiga langkah tersebut merupakan satu siklus atau putaran, artinya sesudah langkah ketiga, lalu kembali ke langkah pertama dan seterusnya. Adapun pelaksanaan tindakan tersebut mengikuti prosedur tindakan kelas, yaitu terdiri dari beberapa siklus sampai tujuan dari penelitian ini tercapai. Gambaran penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut :

### **1. Perencanaan (*planning*)**

Perencanaan disusun berdasarkan masalah yang akan dipecahkan dan hipotesis tindakan yang diajukan. Penyusunan rencana merupakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan belajar. Pada tahap ini peneliti dan kolaborator merencanakan apa saja yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang ada di kelas berdasarkan pengamatan awal. Setelah melihat permasalahan yang ada di kelas, peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk menggunakan permainan kotak misteri sebagai alat bantu mengajar yang dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Dalam tahap perencanaan pada siklus I, yang perlu disiapkan adalah hal-hal sebagai berikut.

- 1) Peneliti dan kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian kelas disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran di kelas III SD Negeri Keningar 1.
- 2) Menentukan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan dalam penelitian.

- 3) Menyusun skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang ada dalam kurikulum.
- 4) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan kotak misteri.
- 5) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) yang dikombinasikan dengan permainan kotak misteri.
- 6) Menyusun lembar evaluasi yang berkaitan dengan materi.
- 7) Menyiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data berupa lembar observasi untuk siswa dan guru.
- 8) Menyiapkan identitas siswa sesuai dengan nama panggilan.
- 9) Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran.

## **2. Tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*)**

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan dari tahap perencanaan. Rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dilaksanakan dengan sebaik-baiknya. Tindakan ini meliputi proses pembelajaran di kelas. Langkah-langkah kegiatan yang disusun peneliti meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, peneliti melakukan apersepsi. Tujuan dari apersepsi ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan menyamakan persepsi terhadap materi yang akan dibahas. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Kegiatan inti merupakan inti dari proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan tema dan menggunakan media pembelajaran yang telah ditentukan yaitu permainan

kotak misteri. Kegiatan berikutnya adalah kegiatan akhir. Di dalam kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi, jika diperlukan guru bisa melakukan evaluasi dengan memberikan soal-soal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sementara itu pada saat yang bersamaan dengan tahap tindakan, dilakukan kegiatan observasi atau pengamatan tindakan pada pembelajaran tersebut. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas. Pengamatan ini mengungkapkan berbagai hal menarik dalam pembelajaran menggunakan permainan kotak misteri. Hal yang diamati: kegiatan guru saat proses pembelajaran berlangsung, kemampuan siswa meningkatkan keterampilan belajar, keantusiasan siswa dalam permainan kotak misteri dan lain sebagainya yang berhubungan dengan kegiatan siswa selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti juga membuat catatan hasil pengamatan terhadap kegiatan dan hasil pembelajaran, mendokumentasikan hasil-hasil latihan dan penugasan siswa, dan memfoto proses pembelajaran yang berlangsung, sedangkan guru menjalankan proses pembelajaran sesuai desain pembelajaran berupa RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

### **3. Refleksi (*reflecting*)**

Refleksi adalah kegiatan mengkaji dan mempertimbangkan hasil yang diperoleh dari pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti bersama guru mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran

yang dicapai pada tindakan ini. Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan peneliti bersama guru, peneliti menarik kesimpulan apakah siklus dilanjutkan atau dihentikan. Siklus akan dihentikan jika keterampilan belajar siswa sudah meningkat dan berada pada kategori  $\geq$  baik. Apabila keterampilan belajar setelah berlangsungnya siklus I belum terjadi peningkatan, maka akan dilakukan siklus berikutnya sampai pada akhirnya tercapai peningkatan dan keterampilan belajar siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 dikategorikan  $\geq$  baik. Setelah terjadi peningkatan dan data yang diperoleh dirasa cukup, maka penelitian dapat dihentikan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2009: 308) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang tepat akan membuat data yang diperoleh valid dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Suharsimi Arikunto (2007: 156) observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Kegiatan observasi merupakan kegiatan pengamatan tentang apa yang terjadi di kelas saat terjadi tindakan dengan

mencatat hal-hal yang terjadi secara seksama dari hal terkecil sekalipun. Dalam penelitian tindakan kelas metode observasi ini sangat penting dilakukan dan dilakukan dengan sangat hati-hati dan serius dengan tujuan data yang kita peroleh merupakan data yang benar-benar terjadi dan detail.

Observasi meliputi observasi sistematis dan observasi non sistematis. Observasi sistematis adalah observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan instrumen pengamatan dan dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi sistematis yang menggunakan pedoman berupa format observasi. Adapun hal-hal yang diobservasi meliputi :

- a. Bagaimana aktivitas guru pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media permainan kotak misteri.
- b. Bagaimana aktivitas siswa terkait keterampilan belajarnya selama mengikuti pembelajaran tematik.

## **2. Tes**

Suharsimi Arikunto (2010: 193), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Soal tes yang telah dibuat diberikan kepada siswa kemudian diselesaikan secara individu. Tes ini digunakan untuk mengukur keterampilan belajar siswa khususnya keterampilan membaca dan keterampilan mengingat.

### **3. Dokumentasi**

Suharsimi Arikunto (2010: 201), dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Peneliti menyilidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dengan cara mendokumentasikan hasil catatan yang dibuat oleh siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui data tersebut dapat memberikan gambaran mengenai keterampilan mencatat siswa dalam pembelajaran tematik.

### **F. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2009 : 148) menjelaskan instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data pada saat penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

#### **1. Observasi**

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi guru dan lembar observasi siswa secara keseluruhan. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi jenis *checklist*. *Checklist* yang digunakan menyediakan jawaban "ya" dan "tidak", sehingga pengamat tinggal memberikan cek (√) pada tiap-tiap item sesuai dengan yang diamati.



a. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi siswa dilakukan untuk memperoleh data yang memperlihatkan peningkatan keterampilan belajar siswa. Indikator-indikator dalam lembar observasi siswa sesuai dengan kajian teori keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Keterampilan Belajar (keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat)	Menemukan informasi terkait bacaan	2	1,2
		Menyimpulkan isi bacaan	2	3,4
		Kebenaran ejaan	3	5,6,7
		Kebenaran isi catatan	1	8
		Kerapian catatan	3	9,10,11
		Kreativitas dalam mencatat	1	12
		Mampu mengingat materi yang telah dipelajari	1	13
		Mampu menjawab soal terkait materi yangtelah diajarkan	1	14
2	Permainan Kotak Misteri	Persiapan permainan	1	15
		Pelaksanaan permaianan	5	16,17, 18,19,20
Jumlah			20	

b. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi guru digunakan untuk mengamati aktivitas guru terkait meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui aktivitas guru dalam mengajar apakah sudah sesuai atau belum dengan langkah-

langkah sesuai dengan kajian teori. Indikator-indikator dalam lembar observasi guru ini didasarkan pada tahap-tahap pembelajaran tematik menurut Trianto (2011: 168-170).

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru

No	Tahap	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Pendahuluan	Terkait RPP dan Peralatan Permainan Kotak Misteri	1	1
		Awal PBM	3	2,3,4
2	Pelaksanaan	Penguasaan materi	2	5,6
		Penggunaan media	1	7
		Pengelolaan kelas	3	8,9, 10
		Meningkatkan keterampilan belajar melalui permainan kotak misteri	7	11,12,13,14,15,16,17
		Memberikan umpan balik	1	18
3	Evaluasi	Evaluasi proses	1	19
		Evaluasi hasil	1	20
Jumlah			20	

## 2. Tes

Berdasarkan bentuk jawabannya tes dibedakan menjadi tiga jenis yaitu tes esay, tes jawaban pendek, dan tes obyektif. Tes yang akan diberikan kepada siswa yaitu tes obyektif dan tes esay yang memperlihatkan keterampilan membaca dan mengingat. Tes ini termasuk tes akhir (*post test*) karena diselenggarakan diakhir program pengajaran dan diberikan pada setiap akhir siklus. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 15 soal dan siswa harus menyelesaikannya dalam waktu 30 menit. Hasil tes

akan digunakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan keterampilan belajar khususnya keterampilan membaca dan keterampilan mengingat siswa setelah menggunakan permainan Kotak Misteri dalam pembelajaran.

Tabel 3. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siklus I

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah Item
			C1	C2	C3	C4	
1	Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam lingkungan sekitar	Menjelaskan kegunaan macam-macam sumber daya alam	1				1
		Menjelaskan cara manusia memelihara dan melestarikan lingkungan alam		2	3		2
2	Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan	Menjelaskan cara mengelola uang dengan benar sesuai dengan kebutuhan			4		1
		Memberikan contoh perilaku hidup hemat	9	5, 10			3
3	Menghitung luas persegi dan persegi panjang	Menghitung luas persegi				6	1
		Menghitung luas persegi panjang				7	1
		Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang.				8	1
Jumlah						10	

Tabel 4. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siklus II

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah Item
			C1	C2	C3	C4	
1	Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.	Menyebutkan sikap-sikap menghargai bangsa Indonesia	1	3			2
		Menghargai karya bangsa Indonesia		2			1
		Menyebutkan 3 hal yang menjadi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia			4		1
2	Mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia.	Mengidentifikasi kondisi cuaca	6	5	9	10	4
		Menjelaskan simbol-simbol cuaca		7,8			2
Jumlah						10	

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui keterampilan mencatat siswa.

Tabel 5. Kisi-Kisi Pedoman Dokumentasi Keterampilan Mencatat

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kebenaran ejaan	a. Dalam catatan tidak terdapat kesalahan penulisan huruf b. Menggunakan kalimat yang baku. c. Tidak terdapat kata-kata yang disingkat				
2.	Kebenaran isi catatan	Isi catatan benar dan sesuai dengan informasi yang diterima				
3.	Kerapian catatan	a. Catatan tampak bersih dan rapi b. Tulisan jelas dan dapat dibaca c. Memisahkan catatan setiap mata pelajaran d. Tidak terdapat coretan atau tipe-x pada catatan				
4.	Kreativitas dalam mencatat	a. Menggunakan gambar, warna dan simbol dalam membuat catatan b. Mengatur penulisan catatan dengan baik				

Keterangan : 4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

## **G. Analisis Data Penelitian**

Analisis data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional sesuai dengan tujuan penelitian, serta mendeskripsikan data hasil penelitian itu dengan menggunakan tabel sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menginterpretasikan data. Kemudian data hasil penelitian tersebut diinterpretasikan dalam bentuk naratif dan dilakukan penyimpulan. Tujuan dari analisis data adalah mengolah informasi kuantitatif maupun kualitatif sedemikian rupa sampai informasi itu bermakna. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif

Dalam penelitian ini data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif berupa data hasil observasi dan pengukuran keterampilan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Data hasil observasi didapat dari lembar observasi jenis *checklist* "ya" dan "tidak". Observer membubuhkan tanda centang (√) pada langkah-langkah pembelajaran yang terlaksana pada kolom "ya" atau "tidak". Pada setiap butir kolom "ya" yang tertanda centang (√) maka memiliki skor 1, sedangkan jika kolom "tidak" yang tertanda centang (√)

maka memiliki skor 0. Kemudian skor yang diperoleh dihitung persentase keterlaksanaannya, menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Data pengukuran keterampilan belajar berasal dari hasil tes dan hasil dokumentasi yang diadakan setiap siklusnya. Data yang berasal dari tes adalah data pengukuran keterampilan membaca dan mengingat. Sedangkan data yang berasal dari dokumentasi adalah data pengukuran keterampilan mencatat. Tes dan dokumentasi ini dilaksanakan setiap siklus kemudian diadakan perbandingan persentase nilai siswa sebelum dan setelah pembelajaran dengan tindakan. Skor yang diperoleh dari hasil tes dan dokumentasi dihitung, menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dari hasil yang diperoleh, dikualifikasi untuk menentukan keterampilan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran tematik. Berikut tabel kualifikasi hasil persentase skor analisis:

Tabel 6. Kualifikasi Persentase Skor Keterampilan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik

<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
85 % - 100%	Sangat Baik
70 % - 84 %	Baik
55 % - 69 %	Cukup
46 % - 54 %	Kurang
0 % - 45 %	Sangat Kurang

## **H. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Keberhasilan penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Setiap siklus pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan proses yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan belajar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebesar  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah memiliki keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Keningar 1, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang. SD Negeri Keningar 1 memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru dan 1 ruang kepala sekolah. Fasilitas sekolah yang ada antara lain 1 ruang perpustakaan, 1 musholla, 1 UKS, 1 kantin sekolah, 1 halaman sekolah, 1 tempat parkir sepeda/sepeda motor dan 3 kamar mandi. Jumlah karyawan SD Negeri Keningar 1 adalah 11 orang dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 7. Daftar Nama Karyawan SD Negeri Keningar 1

No.	Nama	Jabatan
1	Titik Sulistyowati, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Y.Sutrisno, A.Ma.Pd	Wali kelas I
3	Ribut Agustinus, S.Pd	Wali kelas II
4	Sofiah, S.Pd	Wali kelas III
5	Tukidi	Wali kelas IV
6	Gunarto, S.Pd	Wali kelas V
7	Rojyah, S.Pd	Wali kelas VI
8	Sudarto	Guru Agama Islam
9	Ch. Kartini, S.Pd	Guru Agama Katholik
10	TH. Rumanti, S.Pd	Guru Olahraga
11	Hardi	Pesuruh

Adapun visi dan misi yang dimiliki SD Negeri Keningar 1 adalah:

#### 1. Visi

Terwujudnya insan yang bersinar, bertaqwa, cerdas, kreatif, dan mandiri.

#### 2. Misi

- a. Melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dengan PAKEM dan pendekatan Kontektual (*Contextual Teaching Learning*).



- b. Menumbuhkan budaya belajar sepanjang hayat dengan 4 pilar pendidikan (*learning to know, learning to do, learning to live together, and learning to be*).
- c. Mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik.
- d. Menjalinkan kerjasama yang baik antara guru, komite sekolah, wali murid, masyarakat serta insan kependidikan jalur vertikal dan horizontal dalam rangka peningkatan mutu pendidikan.

## **B. Deskripsi Keadaan Siswa**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Keningar 1, Dukun, Magelang. Sedangkan subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Keningar 1. Kelas III SD Negeri Keningar1 tahun ajaran 2013/2014 terdiri dari 19 siswa. Nama siswa yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan nama inisial sampai penelitian yang dilaksanakan selesai. Nama siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Daftar Nama Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Tahun Ajaran 2013/2014

No	Nama Inisial Siswa	Jenis Kelamin
1	AF	L
2	FA	L
3	RN	L
4	ST	P
5	AA	L
6	AN	P
7	AE	P
8	DK	L
9	PM	P
10	FH	P
11	HD	P
12	KN	P
13	YP	L
14	NS	L
15	RW	L
16	SA	L
17	TP	L
18	YA	L
19	MY	L

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, siswa kelas III SD Keningar 1 terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik yang beragam. Ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan rendah, namun sebagian besar memiliki kemampuan akademik sedang. Siswa kelas III SD Negeri Keningar 1 juga kurang memiliki keterampilan belajar (keterampilan membaca, mencatat dan mengingat). Ada yang sudah baik keterampilan belajarnya tetapi ada juga yang masih kurang memiliki keterampilan belajar. Berdasarkan hal tersebut, siswa kelas III dipilih sebagai subyek penelitian.

## **C. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Sebelum Tindakan**

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian tindakan kelas adalah mencari informasi tentang kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan. Untuk memperoleh data awal tentang keterampilan belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen observasi guru, observasi siswa, tes, dan dokumentasi. Data ini sebagai patokan awal sebelum dilakukan tindakan berupa meningkatkan keterampilan belajar pada pembelajaran tematik melalui permainan kotak misteri di kelas III SD Negeri Keningar 1.

Pada penelitian pra tindakan, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran serta melakukan tes dan dokumentasi keterampilan belajar siswa. Pelaksanaan pra tindakan dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 12 Mei 2014.

#### **a. Proses Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru pada pembelajaran tematik tanggal 12 Mei 2014, guru mengajar tema kebudayaan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa divariasikan dengan metode lain. Penjelasan materi hanya disampaikan secara lisan tanpa menggunakan media. Hal itu cenderung membuat siswa bosan dalam mengikuti pembelajaran klasikal yang berlangsung. Dalam hal mengembangkan keterampilan belajar siswa, guru masih kurang maksimal dalam membimbing siswa untuk meningkatkan keterampilan

belajar. Guru membimbing siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar dengan cara menyuruh siswa membaca buku saja tanpa guru berkeliling melihat siswa membaca buku atau tidak. Setelah selesai membaca guru pun langsung melanjutkan pelajaran tanpa memberikan umpan balik tentang apa yang sudah dibaca oleh siswa. Hal itu membuat guru tidak akan paham apakah siswanya mengerti apa yang dibaca atau tidak. Untuk keterampilan mencatat, guru sesekali menuliskan materi dipapan tulis dan menyuruh siswa menuliskan di buku catatan. Keterampilan mengingat juga masih belum dilatih secara maksimal oleh guru. Guru memberikan penjelasan materi lebih banyak menyampaikan materi secara lisan dan tanpa media, hal itu membuat siswa kesulitan mengingat materi yang abstrak. Hasil observasi kegiatan guru dalam pembelajaran tematik mencapai persentase 50% dan berada pada kategori kurang. Hasil observasi secara lengkap dapat dilihat di lampiran 3.2 (halaman 232)

Berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa pada tanggal 12 Mei 2014, menunjukkan keterampilan belajar (keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat) masih belum terlihat maksimal. Dalam hal mengembangkan keterampilan membaca, sebagian besar siswa masih belum mampu menemukan makna dari isi bacaan, menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan, dan memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan. Keterampilan mencatat yang dimiliki siswa belum terlihat maksimal, siswa hanya menuliskan catatan sesuai yang dituliskan oleh

guru dipapan tulis. Bentuk catatan yang dibuat siswa adalah catatan standar atau linier yang ditulis dalam pola memanjang kebawah mengikuti garis kertas. Dalam membuat catatan belum terlihat kreativitas dari siswa. Sedangkan keterampilan mengingat juga kurang terlihat maksimal, sebagian besar siswa belum mampu mengingat materi yang telah dipelajari dan siswa merasa susah mengingat karena guru lebih banyak mengajar dengan metode ceramah. Hasil observasi keterampilan belajar siswa pada pra tindakan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 3.1 (halaman 215). Berikut disajikan secara singkat hasil observasi keterampilan belajar siswa kelas III.

Tabel 9. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III  
Pra Tindakan

No	Nama Siswa	Persentase (%)
1	AF	46,7
2	FA	40
3	RN	66,7
4	ST	60
5	AA	53,3
6	AN	73,3
7	AE	66,7
8	DK	33,3
9	PM	66,7
10	FH	53,3
11	HD	80
12	KN	60
13	YP	73,3
14	NS	26,7
15	RW	46,7
16	SA	33,3
17	TP	53,3
18	YA	53,3
19	MY	60
Rata-rata Pra Tindakan		55,10

Dari tabel di atas hasil analisis observasi aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan belajar pada pra tindakan dapat dijelaskan

dalam tabel kategori hasil observasi keterampilan belajar siswa di bawah ini.

Tabel 10. Kategori Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Pra Tindakan

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Pra Tindakan	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	-	
Baik	70 % - 84 %	3	15,79
Cukup	55 % - 69 %	6	31,58
Kurang	46 % - 54 %	6	31,58
Sangat Kurang	0 % - 45 %	4	21,05

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil observasi keterampilan belajar siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 3 siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik dengan persentase 15,79%. Dari hasil observasi aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa pada pra tindakan belum maksimal, masih banyak siswa yang keterampilan belajarnya ada di kategori cukup dan kurang.

#### b. Hasil Tes dan Dokumentasi Keterampilan Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes dan dokumentasi keterampilan belajar siswa pada tanggal 12 Mei 2014, menunjukkan keterampilan belajar (keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat) masih kurang. Tes dilakukan untuk melihat keterampilan membaca dan mengingat sedangkan dokumentasi dilakukan untuk melihat keterampilan mencatat. Hasil tes dan dokumentasi keterampilan belajar siswa pada pra tindakan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 3.3 (halaman 242) dan lampiran 3.4 (halaman 249).

### 1) Hasil tes keterampilan membaca dan mengingat

Tes keterampilan membaca dalam penelitian ini adalah membaca pemahaman yang membantu siswa memperoleh makna baik tersurat maupun tersirat dan menerapkan informasi dari bacaan atau materi pelajaran yang telah dipelajari. Keterampilan membaca ini berkaitan dengan keterampilan mengingat pelajaran. Berikut disajikan secara singkat hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa.

Tabel 11. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Pra Tindakan

No	Nama Siswa	Hasil Tes
1	AF	40
2	FA	50
3	RN	70
4	ST	60
5	AA	50
6	AN	60
7	AE	70
8	DK	50
9	PM	65
10	FH	55
11	HD	75
12	KN	65
13	YP	75
14	NS	45
15	RW	55
16	SA	40
17	TP	50
18	YA	65
19	MY	70
Rata-rata		58,42

Dari tabel di atas hasil tes keterampilan membaca dan mengingat pada pra tindakan dapat dijelaskan dalam tabel kategori hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa di bawah ini.

Tabel 12. Kategori Hasil Tes Keterampilan membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Pra Tindakan

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Hasil Tes	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	-	-
Baik	70 % - 84 %	5	26,32
Cukup	55 % - 69 %	7	36,84
Kurang	46 % - 54 %	4	21,05
Sangat Kurang	0 % - 45 %	3	15,79

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 5 siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik dengan persentase 26,32%. Jadi dapat disimpulkan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa pada pra tindakan masih rendah dan masih banyak siswa yang keterampilan membaca dan mengingatnya berada pada kategori cukup dan kurang.

## 2) Hasil dokumentasi keterampilan mencatat

Berikut disajikan secara singkat hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa.



Tabel 13. Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Pra Tindakan

No	Nama Siswa	Hasil Dokumentasi
1	AF	52,5
2	FA	60
3	RN	60
4	ST	62,5
5	AA	65
6	AN	72,5
7	AE	65
8	DK	65
9	PM	67,5
10	FH	70
11	HD	77,5
12	KN	75
13	YP	75
14	NS	65
15	RW	67,5
16	SA	60
17	TP	70
18	YA	57,5
19	MY	55
Rata-rata		65,39

Dari tabel di atas hasil dokumentasi keterampilan mencatat pada pra tindakan dapat dijelaskan dalam tabel kategori hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa di bawah ini.

Tabel 14. Kategori Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Pra Tindakan

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Hasil Dokumentasi	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	-	-
Baik	70 % - 84 %	6	31,58
Cukup	55 % - 69 %	12	63,16
Kurang	46 % - 54 %	1	5,26
Sangat Kurang	0 % - 45 %	-	-

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa sebelum dilakukan tindakan hanya 6 siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik dengan persentase

31,58%. Jadi dapat disimpulkan hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa pada pra tindakan masih rendah dan masih banyak siswa yang keterampilan mencatatnya berada pada kategori cukup dan kurang.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar siswa (keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat) masih kurang dan perlu ditingkatkan. Ada banyak cara yang bisa diterapkan untuk meningkatkan keterampilan belajar. Salah satunya adalah melalui permainan yang melibatkan siswa secara langsung dan menarik bagi siswa sehingga proses pembelajaran akan berlangsung dengan menyenangkan dan hasil yang diharapkan akan optimal. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan keterampilan belajar pada siswa adalah permainan kotak misteri. Jadi peneliti memilih permainan kotak misteri untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.

## **2. Deskripsi Siklus I**

Pelaksanaan Siklus I dapat dirinci dalam tahapan-tahapan tindakan kelas, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Adapaun uraian tahapan-tahapan sebagai berikut.

### **a. Perencanaan**

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Setelah peneliti datang ke sekolah dan mengetahui kondisi pembelajaran tematik siswa kelas III SD Negeri Keningar 1, peneliti bekerja sama dengan guru kelas sebagai kolaborator untuk

mengatasi permasalahan yang ada. Penyebab terjadinya permasalahan dalam pembelajaran tematik telah teridentifikasi dengan baik oleh peneliti dan guru, yaitu siswa belum mampu meningkatkan keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat dengan maksimal. Setelah peneliti dan kolaborator mempunyai persamaan persepsi terhadap permasalahan yang dialami siswa, peneliti bersama guru merancang pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan melihat kondisi siswa dan permasalahan yang ada di kelas, peneliti bersama kolaborator memutuskan menggunakan permainan kotak misteri yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat.

Untuk melaksanakan tindakan selama kegiatan pembelajaran tematik, peneliti melakukan persiapan sebagai berikut:

- 10) Peneliti dan kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian diadakan hari Jumat dan Sabtu tanggal 16 dan 17 Mei 2014 di kelas III SD Negeri Keningar 1.
- 11) Menentukan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan dalam penelitian. Tema yang digunakan untuk pelaksanaan tindakan adalah Lingkungan. Dengan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam lingkungan sekitar (mata pelajaran IPA), mengenal penggunaan uang sesuai dengan

kebutuhan (mata pelajaran IPS), dan menghitung luas persegi dan persegi panjang (mata pelajaran Matematika).

- 12) Menyusun skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan (lihat lampiran 2.1 halaman 160)
- 13) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan kotak misteri.
- 14) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) yang dikombinasikan dengan permainan kotak misteri.
- 15) Menyusun lembar evaluasi yang berkaitan dengan materi.
- 16) Menyiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data berupa lembar observasi untuk siswa dan guru.
- 17) Menyiapkan identitas siswa sesuai dengan nama panggilan.
- 18) Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran.

Tindakan pada Siklus I disusun untuk 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan dengan 5 jam pelajaran dan pertemuan kedua dilaksanakan dengan 6 jam pelajaran. Pada setiap kali pertemuan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Rincian alokasi waktu pertemuan pertama adalah kegiatan pendahuluan berkisar kurang lebih 15 menit, kegiatan inti kurang lebih 145 menit dan kegiatan penutup waktunya kurang lebih 15 menit. Sedangkan rincian alokasi waktu pertemuan kedua adalah kegiatan pendahuluan berlangsung kurang

lebih 15 menit, kegiatan inti kurang lebih 180 menit, dan kegiatan penutup 15 menit. Alokasi waktu yang direncanakan sudah mencakup penjelasan materi, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, dan permainan kotak misteri.

#### **b. Tindakan dan Observasi**

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi dari perencanaan. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini penulis bertindak sebagai pengamat kegiatan guru dalam pembelajaran tematik dan pengamat keterampilan belajar siswa. Dalam pengamatan ini, penulis tidak bekerja sendiri tetapi dibantu oleh guru dan teman sejawat. Guru bertindak sebagai pelaksana tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik sesuai dengan RPP yang telah dibuat yaitu menggunakan permainan kotak misteri.

Pertemuan pertama Siklus I berlangsung pada hari Jumat, tanggal 16 Mei 2014. Pembelajaran berlangsung selama 175 menit pada pukul 07.50-11.00 WIB. Implementasi tindakan pada Siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal dilakukan dengan membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi, dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah? Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?"

- 2) Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan inti ini dilaksanakan setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan, dalam tatap muka yang pertama pada Siklus I kegiatan inti menyangkut:
- a) Guru menunjukkan gambar macam-macam sumber daya alam. Kemudian memberikan penjelasan mengenai pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam.
  - b) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam. Kemudian mencatat pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam yang dijelaskan oleh guru
  - c) Siswa membaca materi sumber daya alam dari buku paket dan melengkapi catatan yang dibuatnya.
  - d) Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai macam-macam sumber daya alam dan kegunaannya untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.
  - e) Guru menghubungkan materi sumber daya alam dengan materi cara mengelola uang. Guru menghubungkan materi dengan memberikan penjelasan kepada siswa "Pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan dengan baik agar sumber daya alam tidak cepat habis, salah satu cara yang dilakukan untuk mengelola sumber daya alam adalah menghemat penggunaan sumber daya alam. Dalam bidang ekonomi kita juga harus mengelola penggunaan uang agar kita bias memanfaatkan

penggunaan uang dengan baik.” Kemudian siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi cara mengelola uang dengan baik.

- f) Guru memberikan tugas pada siswa untuk menuliskan cara mengelola uang yang baik di buku catatan siswa.
- g) Siswa mencatat materi pelajaran yang diberikan guru.
- h) Guru menghubungkan materi mengelola uang dengan materi luas persegi. Guru menunjukkan uang kertas dan bertanya kepada siswa ”Uang kertas ini berbentuk persegi panjang. Persegi panjang merupakan salah satu bangun datar. Untuk mengetahui luas dari uang ini kita harus mengetahui rumusnya terlebih dahulu. Bagaimana kalau sekarang kita belajar tentang rumus luas bangun datar? Kita sekarang mau belajar tentang rumus luas persegi dan persegi panjang.” Siswa akan belajar tentang rumus luas persegi dan persegi panjang dengan mengerjakan LKS yang dikombinasikan dengan permainan kotak misteri.
- i) Siswa dibagi dalam 5 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Setiap kelompok akan mengerjakan LKS yang dikombinasikan dengan permainan kotak misteri. Setiap anggota kelompok menunjuk ketua kelompok.

- j) Sebelum permainan dimulai, guru memberikan contoh cara bermain kotak misteri.
  - k) Guru memimpin permainan, guru mengambil pesan dari kotak misteri dan membacakan untuk siswa. Kemudian guru menunjuk kelompok yang akan menyelesaikan pesan yang ada di kartu pesan. Setelah pesan diselesaikan oleh kelompok yang ditunjuk guru, guru akan mengambil amplop lagi dan begitu seterusnya sampai permainan selesai.
  - l) Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.
- 3) Kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Pertemuan kedua pada Siklus I berlangsung pada hari Sabtu, tanggal 17 Mei 2014. Pembelajaran berlangsung selama 210 menit dari pukul 07.15-11.00 WIB. Implementasi tindakan pada pertemuan kedua merupakan lanjutan dari pertemuan pertama. Adapun implementasi tindakan yang dilakukan guru pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal dilakukan dengan membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi, dan melakukan apersepsi dengan



bertanya kepada siswa bertanya "Anak-anak masih ingat tidak dengan pelajaran kemarin? Kita akan melanjutkan pelajaran kemarin." Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.

2) Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan inti ini dilaksanakan setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan, dalam tatap muka yang kedua pada Siklus I kegiatan inti menyangkut:

- a) Guru menunjukkan gambar lingkungan alam. Kemudian memberikan penjelasan mengenai kerusakan lingkungan alam yang dilakukan oleh manusia.
- b) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kerusakan lingkungan alam. Kemudian membaca materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam dari buku paket.
- c) Siswa mencatat poin-poin pokok materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam.
- d) Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.
- e) Guru menghubungkan materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam dengan materi contoh perilaku hidup hemat. Guru memberikan penjelasan "Cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam bisa kita lakukan dengan

menanam pohon, menjaga kelestarian sungai, dan menghemat penggunaan sumber daya alam. Kalau di bidang ekonomi kita juga harus melakukan penghematan penggunaan uang agar kita tidak menghambur-hamburkan uang dengan percuma. Anak-anak tahu tidak contoh perilaku hidup hemat?”

- f) Guru meminta siswa untuk menuliskan contoh perilaku hidup hemat di buku catatan siswa. Kemudian guru meminta salah satu siswa membacakan catatan tentang contoh perilaku hidup hemat.
- g) Guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui ingatan siswa tentang materi yang telah dipelajari.
- h) Siswa akan bermain permainan kotak misteri. Siswa dibagi dalam 5 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Kelompok ini berbeda dengan kelompok pada pertemuan pertama, pembagian kelompok ini dilakukan secara heterogen. Setiap anggota kelompok menunjuk ketua kelompok.
- i) Ketua kelompok bertugas mengambil sejumlah amplop sesuai dengan jumlah anggota kelompok dari dalam kotak misteri secara acak kemudian membagikan satu persatu pada anggota kelompok. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop

- j) Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.
  - k) Guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
  - l) Guru memberikan evaluasi.
- 3) Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan pesan moral dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Bersamaan dengan tahap tindakan, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan. Observasi dilakukan dengan bantuan guru, peneliti dan teman sejawat yang bersedia melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran tematik dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran pada siswa kelas III. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kegiatan guru dan siswa, tes keterampilan belajar serta dokumentasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi ini dilakukan untuk melihat keterampilan belajar (keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat) setiap siswa selama kegiatan pembelajaran serta melihat kegiatan guru dalam pembelajaran tematik. Hasil observasi dapat diuraikan menjadi dua bagian yaitu observasi proses yang tercermin

dalam aktivitas fisik guru pada saat pembelajaran tematik dan aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan belajar dengan permainan kotak misteri serta observasi produk yang tercermin dalam hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa.

### **1) Observasi Proses**

Observasi proses meliputi observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa. Secara rinci hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada Siklus I dijelaskan sebagai berikut.

Hasil observasi kegiatan guru Siklus I yang dilaksanakan tanggal 16 dan 17 Mei 2014, pertemuan pertama menunjukkan guru dalam melaksanakan pembelajaran ada beberapa hal yang belum sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Di awal pembelajaran guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian di pertemuan kedua guru sudah memperbaiki dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai di pertemuan kedua. Kegiatan inti juga belum berjalan dengan lancar, di pertemuan pertama guru masih belum merata dalam memberikan perhatian. Guru lebih sering menanggapi siswa yang ada di bangku depan. Untuk pertemuan kedua guru sudah memperbaiki dengan memberikan perhatian kepada siswa dengan merata tidak hanya kepada siswa yang duduk di bangku depan saja. Dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa melalui permainan kotak

misteri, guru melakukannya dengan baik dan sesuai yang telah direncanakan. Di akhir pembelajaran baik di pertemuan pertama dan kedua, guru belum meluruskan kesalahpahaman materi dan membimbing siswa membuat kesimpulan karena kekurangan waktu. Sedangkan evaluasi tidak diberikan di pertemuan pertama tetapi diberikan di akhir siklus yaitu di pertemuan kedua. Ada beberapa kegiatan guru yang belum sesuai dengan yang telah direncanakan sehingga perlu diadakan Siklus II untuk memperbaiki kekurangan di Siklus I. Hasil observasi kegiatan guru pertemuan pertama mencapai persentase 75% dan berada pada kategori baik, sedangkan pertemuan kedua meningkat 15% menjadi 90% dan berada pada kategori sangat baik. Hasil observasi guru secara lengkap dapat dilihat di lampiran 3.2 (halaman 232)

Sedangkan hasil observasi kegiatan siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar pada Siklus I yang dilaksanakan tanggal 16 dan 17 Mei 2014, menunjukkan keterampilan belajar siswa mengalami peningkatan. Dalam hal mengembangkan keterampilan membaca mengalami peningkatan, pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih belum mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan, dan memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan. Kemudian di pertemuan kedua sudah diperbaiki dan terlihat peningkatan, namun masih banyak siswa yang belum mampu dalam memecahkan masalah

berdasarkan isi bacaan. Keterampilan mencatat yang dimiliki siswa menunjukkan peningkatan lebih baik, pada pertemuan pertama siswa mencatat hanya catatan yang dituliskan guru dipapan tulis saja. Kemudian di pertemuan kedua diperbaiki, siswa mencatat tidak hanya dari catatan yang guru tuliskan dipapan tulis tetapi dari buku mata pelajaran yang mereka baca juga. Namun kemampuan siswa dalam membuat catatan pada Siklus I masih belum terlihat kreatif, catatan masih dalam bentuk catatan standar/linier yang menuliskan poin-poin pokok materi yang dipelajari. Sedangkan keterampilan mengingat, pada pertemuan pertama dan kedua mengalami menunjukkan hasil yang baik karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan guru mengajar dengan metode yang bervariasi jadi siswa mampu mengingat materi yang dipelajarinya dengan baik.

Berikut akan disajikan secara ringkas hasil observasi keterampilan belajar siswa Siklus I. Untuk hasil observasi secara lengkap dapat dilihat di lampiran 3.1 (halaman 215).

Tabel 15. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus I	
		Pertemuan Pertama (%)	Pertemuan Kedua (%)
1	AF	55	65
2	FA	60	65
3	RN	75	75
4	ST	75	80
5	AA	65	80
6	AN	80	85
7	AE	70	80
8	DK	65	75
9	PM	70	90
10	FH	65	75
11	HD	80	85
12	KN	65	80
13	YP	75	80
14	NS	40	60
15	RW	60	75
16	SA	60	65
17	TP	70	80
18	YA	60	65
19	MY	65	75
Rata-rata setiap pertemuan		66,05	75,53
Rata-rata Siklus I		70,79	

Dari tabel di atas hasil analisis observasi aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan belajar pada Siklus I dapat dijelaskan dalam tabel kategori hasil observasi keterampilan belajar siswa di bawah ini.

Tabel 16. Kategori Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus I

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	-	-	2	10,53
Baik	70 % - 84 %	8	42,11	13	68,42
Cukup	55 % - 69 %	10	52,63	4	21,05
Kurang	46 % - 54 %	-	-	-	-
Sangat Kurang	0 % - 45 %	1	5,26	-	-

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil observasi keterampilan belajar siswa Siklus I pertemuan pertama ada 8 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 42,11%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 13 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 68,42% dan 2 siswa yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 10,53%. Jadi dapat disimpulkan hasil observasi keterampilan belajar siswa pada Siklus I pertemuan pertama yang berada pada kategori  $\geq$  baik hanya 42,11% dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 78,95%.

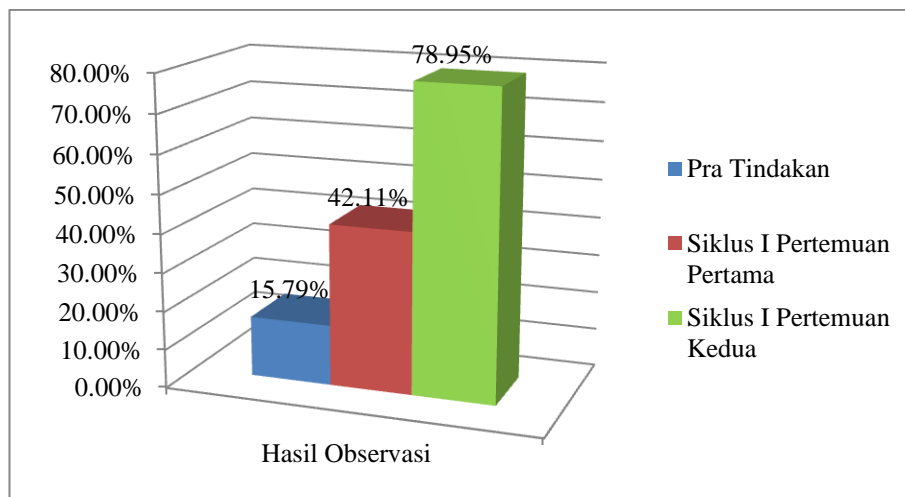
Berikut akan disajikan hasil observasi keterampilan belajar siswa dengan kategori baik dan sangat baik pada pra tindakan dan Siklus I

Tabel 17. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I

	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pra Tindakan	3 siswa	15,79
Siklus I Pertemuan Pertama	8 siswa	42,11
Siklus I Pertemuan Kedua	15 siswa	78,95

Untuk lebih memperjelas adanya kenampakan peningkatan hasil observasi keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik pada pra tindakan dan Siklus I, maka akan ditampilkan dalam grafik berikut.





Gambar 5. Grafik Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I

Tabel 17 dan Gambar 5 menunjukkan peningkatan hasil observasi keterampilan belajar siswa menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan dan Siklus I. Pada Pra Tindakan, persentase hasil observasi keterampilan belajar siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 15,79%. Pada Siklus I pertemuan pertama hasil observasi keterampilan belajar siswa meningkat menjadi 42,11%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I pertemuan pertama sebesar 26,32%. Pada Siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 78,95%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus I pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 36,84%.

## 2) Observasi Produk

Secara produk, keberhasilan tindakan tercermin dalam nilai keterampilan belajar siswa Siklus I. Keterampilan membaca dan

mengingat tercermin dari hasil tes sedangkan keterampilan mencatat tercermin dari hasil dokumentasi. Hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat Siklus I secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 3.3 (halaman 242) dan lampiran 3.4 (halaman 249).

**a) Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat**

Tes keterampilan membaca dalam penelitian ini adalah membaca pemahaman yang membantu siswa memperoleh makna baik tersurat maupun tersirat dan menerapkan informasi dari bacaan atau materi pelajaran yang telah dipelajari. Keterampilan membaca ini berkaitan dengan keterampilan mengingat pelajaran. Berikut disajikan secara singkat hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa kelas III pada Siklus I.

Tabel 18. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Tes
1	AF	60
2	FA	70
3	RN	75
4	ST	75
5	AA	70
6	AN	75
7	AE	85
8	DK	65
9	PM	80
10	FH	65
11	HD	90
12	KN	75
13	YP	80
14	NS	60
15	RW	70
16	SA	60
17	TP	80
18	YA	75
19	MY	75
Rata-rata		72,89

Dari tabel di atas hasil tes keterampilan membaca dan mengingat pada Siklus I dapat disajikan dalam tabel kategori hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa di bawah ini.

Tabel 19. Kategori Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus I

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Hasil Tes	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	2	10,53
Baik	70 % - 84 %	12	63,16
Cukup	55 % - 69 %	5	26,32
Kurang	46 % - 54 %	-	-
Sangat Kurang	0 % - 45 %	-	-

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa pada Siklus I ada

12 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 63,16% dan 2 siswa berada pada kategori sangat baik dengan persentase 10,53%.

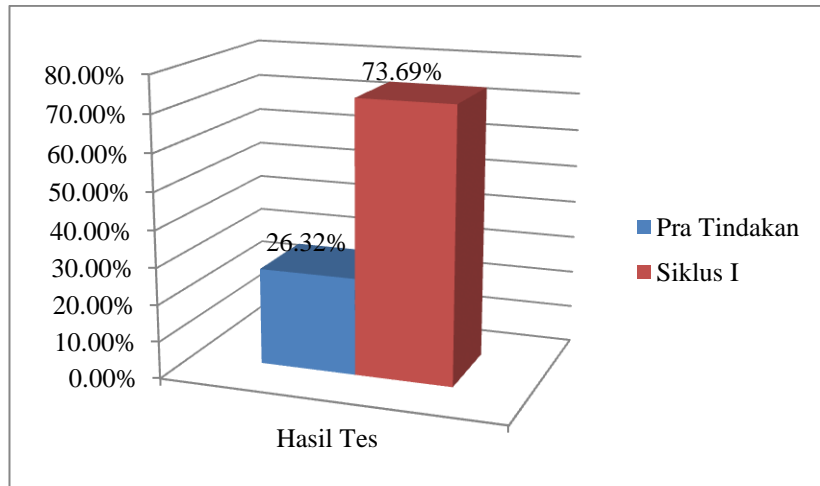
Melihat hasil tes keterampilan membaca dan mengingat, hasilnya belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian. Sehingga masih perlu dilaksanakan Siklus II untuk mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

Berikut akan disajikan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa dengan kategori baik dan sangat baik pada pra tindakan dan Siklus I.

Tabel 20. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I

	Hasil Tes	
	Jumlah siswa	Persentase (%)
Pra Tindakan	5 siswa	26,32
Siklus I	14 siswa	73,69

Untuk lebih memperjelas adanya kenampakan peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat dengan kategori  $\geq$  baik pada pra tindakan dan Siklus I, maka akan ditampilkan dalam grafik berikut.



Gambar 6. Grafik Hasil Tes Keterampilan Belajar Membaca dan Mengingat dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I

Tabel 20 dan Gambar 6 menunjukkan peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan dan Siklus I. Pada Pra Tindakan, persentase hasil tes keterampilan membaca dan mengingat yang berada pada kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 26,32%. Pada Siklus I hasil tes keterampilan membaca dan mengingat meningkat menjadi 73,69%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I sebesar 47,37%.

**b) Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat**

Berikut disajikan secara singkat hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa kelas III pada Siklus I.

Tabel 21. Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Dokumentasi
1	AF	65
2	FA	70
3	RN	75
4	ST	70
5	AA	77.5
6	AN	75
7	AE	67.5
8	DK	72.5
9	PM	70
10	FH	75
11	HD	80
12	KN	77.5
13	YP	80
14	NS	67.5
15	RW	70
16	SA	62.5
17	TP	75
18	YA	62.5
19	MY	60
Rata-rata		71,18

Dari tabel di atas hasil dokumentasi keterampilan mencatat pada Siklus I dapat disajikan dalam tabel kategori hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa di bawah ini.

Tabel 22. Kategori Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus I

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Hasil Dokumentasi	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	-	-
Baik	70 % - 84 %	13	68,42
Cukup	55 % - 69 %	6	31,58
Kurang	46 % - 54 %	-	-
Sangat Kurang	0 % - 45 %	-	-

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa Siklus I ada 13 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase

68,42%. Jadi dapat disimpulkan hasil tes keterampilan belajar siswa pada Siklus I yang berada pada kategori  $\geq$  baik adalah 73,68%. Sedangkan hasil dokumentasi keterampilan belajar siswa pada Siklus I yang berada pada kategori  $\geq$  baik adalah 68,42%.

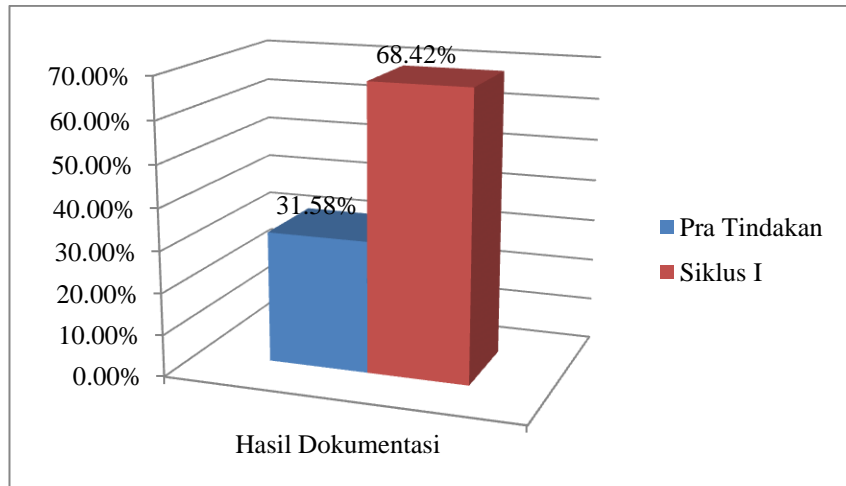
Melihat hasil hasil dokumentasi keterampilan mencatat, hasilnya belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian. Sehingga masih perlu dilaksanakan Siklus II untuk mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

Berikut akan disajikan hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa dengan kategori baik dan sangat baik pada pra tindakan dan Siklus I.

Tabel 23. Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I

	Hasil Dokumentasi	
	Jumlah siswa	Persentase (%)
Pra Tindakan	6	31,58
Siklus I	13	68,42

Untuk lebih memperjelas adanya kenampakan peningkatan hasil dokumentasi keterampilan mencatat dengan kategori  $\geq$  baik pada pra tindakan dan Siklus I, maka akan ditampilkan dalam grafik berikut.



Gambar 7. Grafik dan Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan dan Siklus I

Tabel 23 dan Gambar 7 menunjukkan peningkatan hasil dokumentasi keterampilan mencatat menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan dan Siklus I. Pra Tindakan hanya sebesar 31,58. Pada Siklus I hasil dokumentasi keterampilan mencatat meningkat menjadi 68,42%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I sebesar 36,84%.

### c. Refleksi

Data yang diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi digunakan sebagai pedoman peneliti dan guru untuk melakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi dilakukan peneliti bersama guru dengan berdiskusi mengenai perbandingan antara data sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada Siklus I. Adapun beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran Siklus I adalah sebagai berikut.



- 1) Kelompok yang belum mendapat giliran untuk bermain kotak misteri cenderung mengganggu kelompok yang sedang mendapat giliran bermain kotak misteri.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran kurang sesuai dengan yang direncanakan karena waktu yang telah dialokasi waktu dalam RPP tidak mencukupi saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Hasil tes keterampilan membaca dan mencatat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat belum sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 75% dari 19 siswa berada pada kategori  $\geq$  baik.

Berdasarkan data hasil Siklus I dan hasil refleksi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada Siklus I dinilai masih kurang optimal. Oleh karena itu diperlukan adanya upaya perbaikan pada Siklus II, untuk mencapai hasil yang maksimal. Beberapa hal yang perlu dilakukan pada Siklus II yaitu sebagai berikut.

- 1) Setiap kelompok mendapatkan satu kotak misteri dan memainkan permainan kotak misteri di dalam kelompok masing-masing.
- 2) Mengkomunikasikan dengan guru untuk mengalokasi waktu sesuai RPP yang telah dibuat.
- 3) Memfokuskan peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa agar minimal 75% dari 19 siswa berada pada kategori  $\geq$  kategori baik.

### **3. Deskripsi Siklus II**

#### **a. Perencanaan**

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan. Untuk melaksanakan tindakan selama kegiatan pembelajaran tematik pada Siklus II, peneliti melakukan persiapan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian diadakan hari Jumat dan Sabtu tanggal 30 dan 31 Mei 2014 di kelas III SD Negeri Keningar 1.
- 2) Menentukan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan digunakan dalam penelitian. Tema yang digunakan untuk pelaksanaan tindakan adalah Peristiwa. Dengan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia (mata pelajaran PKn) dan mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia (mata pelajaran IPA).
- 3) Menyusun skenario pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan tema dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan (lihat lampiran 2.2 halaman 187)
- 4) Menyiapkan alat yang digunakan untuk permainan kotak misteri.
- 5) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) yang dikombinasikan dengan permainan kotak misteri.
- 6) Menyusun lembar evaluasi yang berkaitan dengan materi.

- 7) Menyiapkan instrumen penelitian untuk pengumpulan data berupa lembar observasi untuk siswa dan guru.
- 8) Menyiapkan identitas siswa sesuai dengan nama panggilan.
- 9) Menyiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas pembelajaran.

Tindakan pada Siklus II disusun untuk 2 kali pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan dengan 5 jam pelajaran dan pertemuan kedua dilaksanakan dengan 6 jam pelajaran. Pada setiap kali pertemuan kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Rincian alokasi waktu pertemuan pertama adalah kegiatan pendahuluan berkisar kurang lebih 15 menit, kegiatan inti kurang lebih 145 menit dan kegiatan penutup waktunya kurang lebih 15 menit. Sedangkan rincian alokasi waktu pertemuan kedua adalah kegiatan pendahuluan berlangsung kurang lebih 15 menit, kegiatan inti kurang lebih 180 menit, dan kegiatan penutup 15 menit. Alokasi waktu yang direncanakan sudah mencakup penjelasan materi, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, dan permainan kotak misteri.

#### **b. Tindakan dan Observasi**

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi dari perencanaan. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian ini penulis bertindak sebagai pengamat kegiatan guru dalam pembelajaran tematik dan pengamat

keterampilan belajar siswa. Dalam pengamatan ini, penulis tidak bekerja sendiri tetapi dibantu oleh guru dan teman sejawat. Guru bertindak sebagai pelaksana tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran tematik sesuai dengan RPP yang telah dibuat yaitu menggunakan permainan kotak misteri.

Pertemuan pertama Siklus II berlangsung pada hari Jumat, tanggal 30 Mei 2014. Pembelajaran berlangsung selama 175 menit pada pukul 07.50-11.00 WIB. Implementasi tindakan pada Siklus II pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal dilakukan dengan membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi, dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kapan bangsa Indonesia merdeka? Kemerdekaan bangsa Indonesia diraih dengan perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan. Kalian sebagai penerus bangsa Indonesia wajib meneruskan perjuangan para pahlawan dengan belajar yang rajin". Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.
- 2) Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan inti ini dilaksanakan setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan, dalam tatap muka yang pertama pada Siklus II kegiatan inti menyangkut:
  - a) Guru menunjuk salah satu siswa untuk maju membacakan cerita tentang kemerdekaan Indonesia. Kemudian guru

memberikan penjelasan mengenai cerita kemerdekaan Indonesia dan menyambungkan dengan materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kebanggaan sebagai bangsa Indonesia sambil mencatat poin-poin penting materi yang disampaikan guru.

- b) Siswa membaca materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Kemudian siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.
- c) Siswa mencatat poin-poin pokok materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.
- d) Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai kebanggaan sebagai bangsa Indonesia untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.
- e) Guru menghubungkan materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan kondisi cuaca di Indonesia. Guru memberikan cerita tentang Indonesia kaya akan hasil laut, untuk mendapatkan ikan dilaut para nelayan memanfaatkan cuaca. Kondisi cuaca yang terang akan sangat membantu nelayan untuk pergi melaut tetapi jika cuaca mendung dan ada badai nelayan tidak bisa melaut.
- f) Siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi kondisi cuaca di Indonesia. Siswa mencatat materi pelajaran.

- g) Guru memberikan tugas kelompok pada siswa. Tugas kelompok melihat video, setelah itu masing-masing kelompok menuliskan dan menggambarkan simbol-simbol cuaca dari video yang dilihat. Siswa dibagi dalam 4 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, pembagian kelompok ini dilakukan secara heterogen. Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi bisa memilih kotak misteri.
  - h) Siswa akan bermain permainan kotak misteri. Kelompok ini sama dengan kelompok diskusi. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan satu kotak misteri lengkap dengan kartu pesan didalamnya.
  - i) Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan 5 kartu pesan, mendapatkan tambahan 5 poin.
  - j) Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.
  - k) Guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- 3) Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan pesan moral dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada

pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Pertemuan kedua pada Siklus II berlangsung pada hari Sabtu, tanggal 31 Mei 2014. Pembelajaran berlangsung selama 210 menit dari pukul 07.15-11.00 WIB. Implementasi tindakan pada pertemuan kedua merupakan lanjutan dari pertemuan pertama. Adapun implementasi tindakan yang dilakukan guru pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal dilakukan dengan membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi, dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa bertanya "Anak-anak masih ingat tidak dengan pelajaran kemarin? Kita akan melanjutkan pelajaran kemarin." Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.
- 2) Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan inti ini dilaksanakan setelah kegiatan awal selesai dilaksanakan, dalam tatap muka yang kedua pada Siklus II kegiatan inti menyangkut:
  - a) Guru menunjukkan contoh hasil karya orang-orang Indonesia. Kemudian guru memberikan penjelasan terkait gambar yang ditunjukkan pada siswa.

- b) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai menghargai karya bangsa Indonesia. Setelah itu siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait gambar.
- c) Siswa membaca materi cara menghargai karya bangsa Indonesia. Dilanjutkan siswa melihat video tentang cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia. Kemudian guru membimbing siswa untuk menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia. Dan siswa menuliskan perilaku-perilaku yang dilakukan untuk menghargai karya bangsa Indonesia di buku catatan masing-masing.
- d) Guru membimbing siswa membuat catatan dalam bentuk *mind mapping*, agar siswa lebih kreatif membuat catatan dan memudahkan siswa dalam mengingat materi pelajaran.
- e) Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai menghargai karya bangsa Indonesia untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.
- f) Guru menghubungkan materi menghargai karya bangsa Indonesia dengan kegiatan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu. Guru memberikan cerita tentang pakaian khas Indonesia baju batik. Baju batik biasanya digunakan orang untuk sekolah, kerja, kondangan, dan acara resmi lainnya. Kalau saat musim dingin kita memakai baju



batik akan kedinginannya jadi sebaiknya kita memakai pakaian yang tebal agar badan terasa hangat.

- g) Siswa membaca materi kegiatan manusia yang sesuai keadaan cuaca kemudian menuliskan poin-poin penting materi dalam bentuk catatan *mind mapping* yang telah dibuat.
- h) Siswa akan bermain permainan kotak misteri dalam kelompok, kelompok ini berbeda dengan kelompok pada pertemuan pertama. Siswa dibagi dalam 4 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, pembagian kelompok ini dilakukan secara heterogen. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan satu kotak misteri lengkap dengan kartu pesan didalamnya.
- i) Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan 5 kartu pesan, mendapatkan tambahan 5 poin.
- j) Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.
- k) Guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.
- l) Guru memberikan evaluasi.

- 3) Kegiatan penutup dilakukan dengan memberikan pesan moral dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Bersamaan dengan tahap tindakan, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan. Observasi dilakukan dengan bantuan guru, peneliti dan teman sejawat yang bersedia melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran tematik dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran pada siswa kelas III. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi kegiatan guru dan siswa, tes keterampilan belajar serta dokumentasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi ini dilakukan untuk melihat keterampilan belajar (keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat) setiap siswa selama kegiatan pembelajaran serta melihat kegiatan guru dalam pembelajaran tematik. Hasil observasi dapat diuraikan menjadi dua bagian yaitu observasi proses yang tercermin dalam aktivitas fisik guru pada saat pembelajaran tematik dan aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan belajar dengan permainan kotak misteri serta observasi produk yang tercermin dalam hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa.

## 1) Observasi Proses

Observasi proses meliputi observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa. Secara rinci hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada Siklus II dijelaskan sebagai berikut.

Hasil observasi kegiatan guru Siklus II yang dilaksanakan tanggal 30 dan 31 Mei 2014, menunjukkan guru dalam melaksanakan pembelajaran kali ini lebih mantap. Guru mengawali pembelajaran dengan langkah yang baik. Guru mengkondisikan siswa sebelum pembelajaran dimulai, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran diawal pembelajaran. Kegiatan inti juga berjalan dengan lancar, guru melakukan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa melalui permainan kotak misteri, guru melakukannya dengan baik dan sesuai yang telah direncanakan. Di akhir pembelajaran guru meluruskan kesalahpahaman materi dan membimbing siswa membuat kesimpulan. Sedangkan evaluasi tidak diberikan di pertemuan pertama Siklus II tetapi diberikan di akhir Siklus yaitu di pertemuan kedua. Keberhasilan banyak dicapai oleh guru. Permasalahn-permasalahan yang terjadi pada siklus pertama dapat dipecahkan pada siklus kedua. Hasil observasi kegiatan guru Siklus II pertemuan pertama mencapai persentase 95% dan berada pada kategori sangat baik, sedangkan pertemuan pertama

meningkat 5% menjadi 100% dan berada pada kategori sangat baik. Hasil observasi guru secara lengkap dapat dilihat di lampiran 3.2 (halaman 232).

Sedangkan hasil observasi kegiatan siswa dalam mengembangkan keterampilan belajar pada Siklus II yang dilaksanakan tanggal 30 dan 31 Mei 2014, menunjukkan keterampilan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam hal mengembangkan keterampilan membaca mengalami peningkatan, pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih belum mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan. Kemudian di pertemuan kedua sudah diperbaiki dan terlihat peningkatan, namun masih ada tiga siswa yang belum mampu dalam memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan. Keterampilan mencatat yang dimiliki siswa menunjukkan peningkatan lebih baik, pada pertemuan pertama, kemampuan siswa dalam membuat catatan masih belum terlihat kreatif. Guru membimbing siswa membuat catatan dengan teknik *mind mapping*, sebagian besar siswa hanya meniru apa yang dituliskan guru di papan tulis. Namun di pertemuan kedua siswa terlihat sudah kreatif dengan memberikan gambar dan warna pada catatan yang dibuat. Sedangkan keterampilan mengingat, pada pertemuan pertama dan kedua mengalami menunjukkan hasil yang baik karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui permainan kotak

misteri, jadi siswa mampu mengingat materi yang dipelajarinya dengan baik.

Berikut akan disajikan secara ringkas hasil observasi keterampilan belajar siswa Siklus II. Untuk hasil observasi secara lengkap dapat dilihat di lampiran 3.1 (halaman 215).

Tabel 24. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus I	
		Pertemuan Pertama (%)	Pertemuan Kedua (%)
1	AF	70	85
2	FA	70	75
3	RN	75	90
4	ST	80	90
5	AA	80	85
6	AN	85	100
7	AE	80	90
8	DK	80	85
9	PM	70	75
10	FH	75	90
11	HD	95	100
12	KN	80	85
13	YP	90	100
14	NS	60	65
15	RW	75	80
16	SA	60	65
17	TP	80	100
18	YA	65	80
19	MY	75	75
Rata-rata setiap pertemuan		76,53	86,53
Rata-rata Siklus II		81,53	

Dari tabel di atas hasil analisis observasi aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan belajar pada Siklus II dapat dijelaskan dalam tabel kategori hasil observasi keterampilan belajar siswa di bawah ini.

Tabel 25. Kategori Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Kelas III Siklus II

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Pertemuan Pertama		Pertemuan Kedua	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	3	15,79	13	68,42
Baik	70 % - 84 %	13	68,42	4	21,05
Cukup	55 % - 69 %	3	15,79	2	10,53
Kurang	46 % - 54 %	-	-	-	-
Sangat Kurang	0 % - 45 %	-	-	-	-

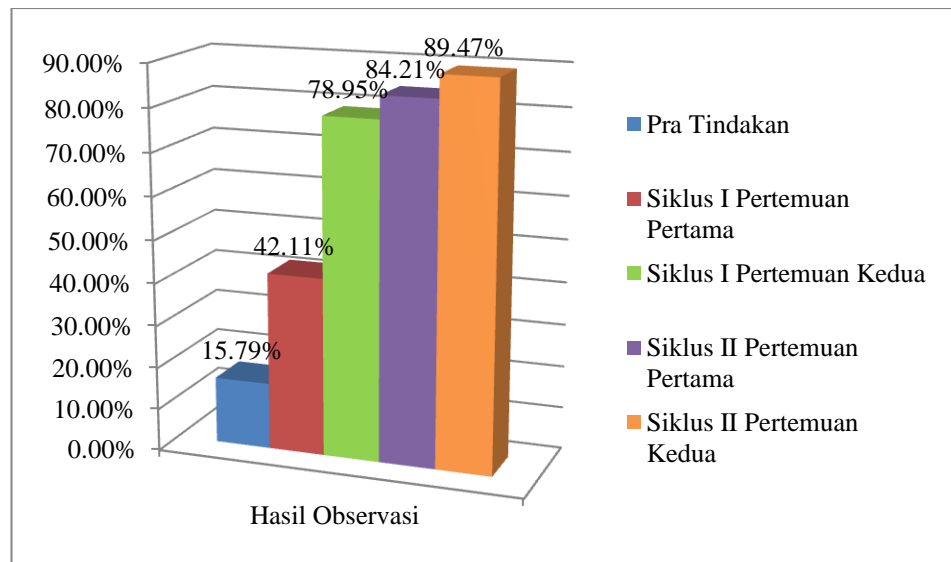
Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil observasi keterampilan belajar siswa Siklus II pertemuan pertama ada 13 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 68,42% dan 3 siswa yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 15,79%. Pada pertemuan kedua meningkat menjadi 4 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 21,05% dan 13 siswa yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 68,42%. Jadi dapat disimpulkan hasil observasi keterampilan belajar siswa pada pertemuan pertama yang berada pada kategori  $\geq$  baik adalah 84,21% dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 89,47%. Sehingga hasil observasi pada Siklus II dikatakan berhasil dan sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan oleh peneliti dimana minimal 75% dari 19 siswa telah memiliki keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik.

Berikut akan disajikan hasil observasi keterampilan belajar siswa dengan kategori  $\geq$  baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 26. Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

	Jumlah siswa	Persentase (%)
Pra Tindakan	3 siswa	15,79
Siklus I Pertemuan Pertama	8 siswa	42,11
Siklus I Pertemuan Kedua	15 siswa	78,95
Siklus II Pertemuan Pertama	16 siswa	84,21
Siklus II Pertemuan Kedua	17 siswa	89,47

Untuk lebih memperjelas adanya kenampakan peningkatan hasil observasi keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II, maka akan ditampilkan dalam grafik berikut.



Gambar 8. Grafik Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Tabel 26 dan Gambar 8 menunjukkan peningkatan hasil observasi keterampilan belajar siswa menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, persentase hasil observasi keterampilan belajar siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 15,79%. Pada

Siklus I pertemuan pertama hasil observasi keterampilan belajar siswa meningkat menjadi 42,11%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I pertemuan pertama sebesar 26,32%. Pada Siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 78,95%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus I pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 36,84%. Pada Siklus II pertemuan pertama hasil observasi keterampilan belajar siswa meningkat menjadi 84,21%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus I pertemuan kedua ke Siklus II pertemuan pertama sebesar 5,26%. Pada Siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 89,47%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus II pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 5,26%.

## **2) Observasi Produk**

Secara produk, keberhasilan tindakan tercermin dalam nilai keterampilan belajar siswa Siklus II. Keterampilan membaca dan mengingat tercermin dari hasil tes sedangkan keterampilan mencatat tercermin dari hasil dokumentasi. Hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat Siklus II secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 3.3 (halaman 242) dan lampiran 3.4 (halaman 249).



**a) Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat**

Tes keterampilan membaca dalam penelitian ini adalah membaca pemahaman yang membantu siswa memperoleh makna baik tersurat maupun tersirat dan menerapkan informasi dari bacaan atau materi pelajaran yang telah dipelajari. Keterampilan membaca ini berkaitan dengan keterampilan mengingat pelajaran. Berikut disajikan secara singkat hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa kelas III pada Siklus II.

Tabel 27. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa Kelas III Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Tes
1	AF	80
2	FA	70
3	RN	80
4	ST	90
5	AA	75
6	AN	90
7	AE	85
8	DK	75
9	PM	70
10	FH	90
11	HD	85
12	KN	70
13	YP	90
14	NS	65
15	RW	70
16	SA	65
17	TP	90
18	YA	75
19	MY	70
Rata-rata		78,16

Dari tabel di atas hasil tes keterampilan membaca dan mengingat pada Siklus II dapat dijelaskan dalam tabel kategori

hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa di bawah ini.

Tabel 28. Kategori Hasil Tes Keterampilan Membaca dan mengingat Siswa Kelas III Siklus II

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Hasil Tes	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	7	36,84
Baik	70 % - 84 %	10	52,63
Cukup	55 % - 69 %	2	10,53
Kurang	46 % - 54 %	-	-
Sangat Kurang	0 % - 45 %	-	-

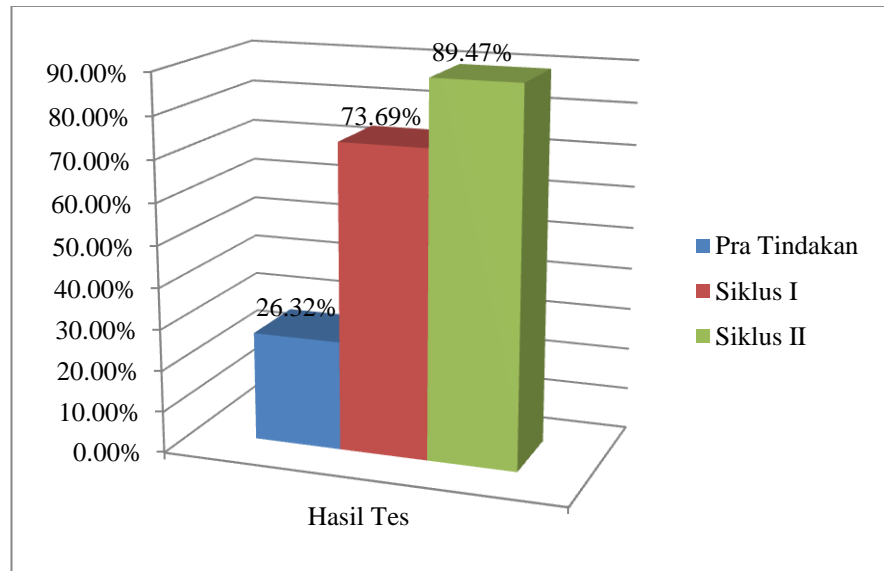
Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa pada Siklus II ada 10 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 52,63% dan 7 siswa yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 36,84%. Jadi dapat disimpulkan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa pada Siklus II yang berada pada kategori  $\geq$  baik adalah 89,47% dari 19 siswa. Hal ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan dimana minimal 75% dari 19 siswa telah memiliki keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik.

Berikut akan disajikan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat siswa dengan kategori  $\geq$  baik pada pra tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 29. Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

	Hasil Tes	
	Jumlah siswa	Persentase (%)
Pra Tindakan	5 siswa	26,32
Siklus I	14 siswa	73,69
Siklus II	17 siswa	89,47

Untuk lebih memperjelas adanya kenampakan peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat dengan kategori  $\geq$  baik pada pra tindakan, Siklus I dan Siklus II, maka akan ditampilkan dalam grafik berikut.



Gambar 9. Grafik Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Tabel 29 dan Gambar 9 menunjukkan peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, persentase hasil tes keterampilan membaca dan mengingat yang berada pada kategori  $\geq$  baik hanya sebesar

26,32%. Pada Siklus I hasil tes keterampilan belajar meningkat menjadi 73,69%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I sebesar 47,37%. Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil tes keterampilan belajar menjadi 89,47%. Peningkatan persentase hasil tes keterampilan belajar antara Siklus I dan Siklus II yaitu sebesar 10,78%.

**b) Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat**

Berikut disajikan secara singkat hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa kelas III pada Siklus II

Tabel 30. Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Dokumentasi
1	AF	82.5
2	FA	72.5
3	RN	82.5
4	ST	72.5
5	AA	82.5
6	AN	85
7	AE	72.5
8	DK	75
9	PM	72.5
10	FH	77.5
11	HD	82.5
12	KN	80
13	YP	82.5
14	NS	65
15	RW	72.5
16	SA	67.5
17	TP	77.5
18	YA	72.5
19	MY	67.5
Rata-rata		75,92

Dari tabel di atas hasil dokumentasi keterampilan mencatat pada Siklus II dapat dijelaskan dalam tabel kategori hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa di bawah ini.

Tabel 31. Kategori Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa Kelas III Siklus II

Kriteria	Rentang Skor dalam %	Hasil Dokumentasi	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Baik	85 % - 100%	1	5,26
Baik	70 % - 84 %	15	78,95
Cukup	55 % - 69 %	3	15,79
Kurang	46 % - 54 %	-	-
Sangat Kurang	0 % - 45 %	-	-

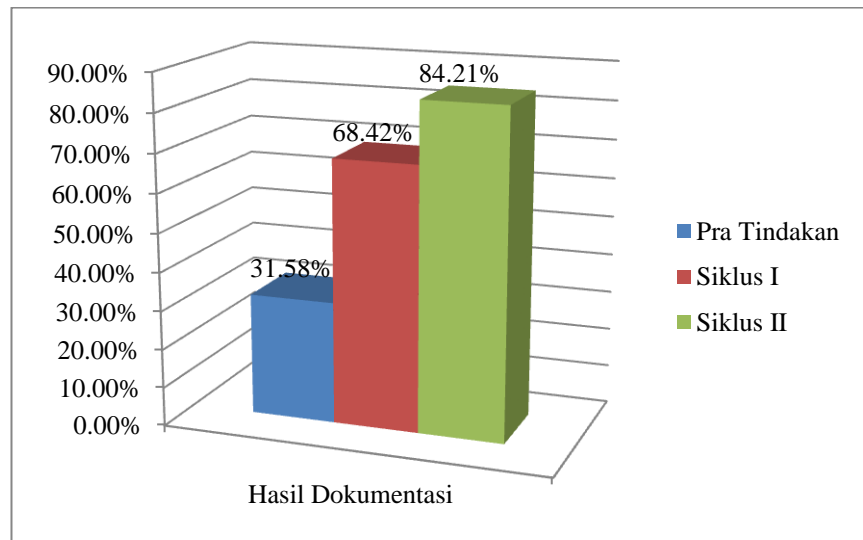
Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa Siklus II ada 15 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 78,95% dan 1 siswa yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 5,26%. Jadi dapat disimpulkan hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa pada Siklus II yang berada pada kategori  $\geq$  baik adalah 84,21%. Hal ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan dimana minimal 75% dari 19 siswa telah memiliki keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik.

Berikut akan disajikan hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa dengan kategori  $\geq$  baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Tabel 32. Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

	Hasil Dokumentasi	
	Jumlah siswa	Persentase (%)
Pra Tindakan	6	31,58
Siklus I	13	68,42
Siklus II	16	84,21

Untuk lebih memperjelas adanya kenampakan peningkatan hasil dokumentasi keterampilan mencatat dengan kategori  $\geq$  baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II, maka akan ditampilkan dalam grafik berikut.



Gambar 10. Grafik Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siswa dengan Kategori  $\geq$  Baik pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Tabel 32 dan Gambar 10 menunjukkan peningkatan hasil dokumentasi keterampilan mencatat menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Pada Pra Tindakan hanya sebesar 31,58%. Pada Siklus I hasil dokumentasi keterampilan mencatat meningkat menjadi 68,42%, sehingga

persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I sebesar 36,84%. Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil dokumentasi keterampilan mencatat menjadi 84,21%. Peningkatan persentase hasil dokumentasi keterampilan mencatat antara Siklus I dan Siklus II yaitu sebesar 15,79%.

**c. Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan dokumentasi dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan baik. Permasalahan-permasalahan yang ada sebelumnya dapat teratasi. Keberhasilan ini disebabkan guru bersikap terbuka untuk menerima masukan. Disamping itu, keberhasilan pembelajaran disebabkan oleh 75% dari 19 siswa, telah memiliki keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik.

**D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam beberapa siklus. Siklus yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus melalui beberapa tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus II tahap-tahap tersebut dilaksanakan dengan perbaikan dari pembelajaran pada Siklus I. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan belajar siswa. Aspek-aspek keterampilan belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat.

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengetahui kondisi awal siswa sebelum tindakan. Dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil observasi keterampilan belajar siswa dari 19 siswa, hanya 3 siswa yang berada pada kategori baik dengan persentase 15,79%. Sedangkan hasil tes keterampilan belajar siswa dari 19 siswa, hanya 5 siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik dengan persentase 26,32%. Hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa dari 19 siswa, hanya 6 siswa yang berada pada kategori  $\geq$  baik dengan persentase 31,58%. Jadi dapat disimpulkan keterampilan belajar siswa pada pra tindakan belum maksimal, masih banyak siswa yang keterampilan belajarnya belum berada pada kategori baik.

Kurang meningkatnya keterampilan belajar siswa disebabkan karena beberapa hal, (1) siswa kelas III cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran klasikal yang berlangsung, (2) guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa divariasikan dengan metode lain, (3) siswa terlihat pasif dalam pembelajaran, sibuk dengan aktivitas di luar kegiatan belajar dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru, (4) guru masih kurang maksimal dalam membimbing siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar.

Maka dari itu guru perlu melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan permainan kotak misteri. Permainan kotak misteri adalah permainan yang digunakan untuk menarik minat siswa agar



memberikan perhatian sepenuhnya terhadap proses pembelajaran yang dijalankan di dalam kelas. Permainan ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam kepada pelajar dalam topik yang diajar oleh guru. Dengan permainan akan membuat pembelajaran menjadi menarik dan mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan Hamzah B Uno dan Nurdin Mohamad (2012, 219) bahwa pembelajaran yang menarik akan membuat siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang baik.

Pembelajaran pada Siklus I tema yang digunakan adalah lingkungan dengan dua kali pertemuan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran ada beberapa hal yang belum sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran yang dikemas dengan permainan kotak misteri. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya kegiatan siswa dalam melatih keterampilan belajar. Siswa merasa senang untuk meningkatkan keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat karena mereka senang dengan pembelajaran yang membuat mereka nyaman dan senang.

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus I sudah ada peningkatan dibandingkan dengan Pra Tindakan, namun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan peneliti, sehingga perlu diadakan Siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan Siklus I terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan Siklus I, sehingga perlu diadakan suatu perbaikan dalam Siklus II agar indikator keberhasilan yang diharapkan dapat tercapai. Kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan Siklus I adalah pertama, kelompok yang belum mendapat giliran untuk bermain kotak misteri

cenderung mengganggu kelompok yang sedang mendapat giliran bermain kotak misteri. Kedua, pelaksanaan pembelajaran kurang sesuai dengan yang direncanakan karena waktu yang telah dialokasi waktu dalam RPP tidak mencukupi saat pembelajaran berlangsung. Ketiga, hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat belum sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yaitu minimal 75% dari 19 siswa berada pada kategori  $\geq$  baik.

Dari kendala-kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan Siklus I, maka dilakukan perbaikan-perbaikan pada Siklus II agar kendala yang ada dapat teratasi. Pembelajaran pada Siklus II tema yang digunakan adalah peristiwa dengan dua kali pertemuan. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah pertama, setiap kelompok mendapatkan satu kotak misteri dan memainkan permainan kotak misteri di dalam kelompok masing-masing. Kedua, mengkomunikasikan dengan guru untuk menggunakan waktu secara efektif dalam melakukan pembelajaran. Ketiga, memfokuskan peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa agar sesuai dengan indikator keberhasilan tindakan yang ditentukan oleh peneliti. Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam Siklus II, ternyata hasil yang diperoleh mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil observasi keterampilan belajar siswa menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, persentase hasil observasi keterampilan belajar siswa dengan kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 15,79%. Pada Siklus I pertemuan pertama hasil

observasi keterampilan belajar siswa meningkat menjadi 42,11%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I pertemuan pertama sebesar 26,32%. Pada Siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 78,95%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus I pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 36,84%. Pada Siklus II pertemuan pertama hasil observasi keterampilan belajar siswa meningkat menjadi 84,21%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus I pertemuan kedua ke Siklus II pertemuan pertama sebesar 5,26%. Pada Siklus II pertemuan kedua meningkat menjadi 89,47%, sehingga persentase peningkatan antara Siklus II pertemuan pertama ke pertemuan kedua meningkat sebesar 5,26%.

Peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat menggunakan permainan kotak misteri Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II. Pada Pra Tindakan, persentase hasil tes keterampilan belajar dengan kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 26,32%. Pada Siklus I hasil tes keterampilan membaca dan mengingat meningkat menjadi 73,69%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I sebesar 47,37%. Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil tes keterampilan membaca dan mengingat menjadi 89,47%. Peningkatan persentase hasil tes keterampilan membaca dan mengingat antara Siklus I dan Siklus II yaitu sebesar 10,78%. Sedangkan persentase hasil dokumentasi keterampilan mencatat pada Pra Tindakan hanya sebesar 31,58%. Pada Siklus I hasil dokumentasi keterampilan mmencatat meningkat menjadi 68,42%, sehingga persentase peningkatan antara Pra Tindakan dan Siklus I sebesar 36,84%.

Pada Siklus II terjadi peningkatan hasil dokumentasi keterampilan mencatat menjadi 84,21%. Peningkatan persentase hasil dokumentasi keterampilan mencatat antara Siklus I dan Siklus II yaitu sebesar 15,79%.

Siswa yang memiliki keterampilan membaca yang baik akan termotivasi untuk belajar lebih giat dan akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Saleh Abbas ( 2006: 101) membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Karena seseorang akan memperoleh informasi, ilmu dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh dari bacaan akan memungkinkan seseorang mempertinggi daya pikirnya, mempertajam pandangannya, dan memperluas wawasannya. Proses belajar yang baik salah satunya dilakukan melalui membaca. Siswa yang gemar membaca akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasan.

Keterampilan mencatat yang baik akan mempengaruhi keterampilan mengingat. Femi Olivia (2014: 6) mengungkapkan mencatat efektif dapat meningkatkan daya ingat serta kemampuan memanggil kembali informasi. Penulisan catatan yang menarik secara visual akan membantu siswa mengelola informasi yang diterima serta menjadikan informasi lebih lama bertahan dalam ingatan.

Peningkatan keterampilan belajar siswa tidak terlepas dari peran guru dalam pembelajaran. Pada pra tindakan tahapan-tahapan yang dilakukan guru dalam pembelajaran tematik hanya sebesar 50% dan berada pada kategori kurang, kemudian setelah ada tindakan pada Siklus I pertemuan pertama

meningkat 25% menjadi 75% dengan kategori baik, pertemuan kedua meningkat 15% menjadi 90% dengan kategori baik. Sedangkan Siklus II pertemuan pertama meningkat 5% menjadi 95% dengan kategori sangat baik dan pertemuan kedua meningkat 5% menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Pada Siklus II pertemuan kedua guru telah melakukan langkah-langkah dalam tahapan pembelajaran tematik dengan sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011: 168-170) pembelajaran tematik dilakukan dengan beberapa tahapan-tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian, permainan kotak misteri yang diterapkan dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan keterampilan belajar siswa (keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat). Melalui situasi bermain siswa diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam dan memiliki keterampilan khusus. Hal ini sesuai dengan pendapat Dadan Djuanda (2006: 92) bermain dalam kaitannya dengan pendidikan adalah sebagai wahana pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang bermakna dalam menggambarkan pesan, suasana, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seperti keterampilan berbahasa.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa melalui permainan kotak misteri dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa kelas III SD Negeri Keningar 1, Magelang.

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Keningar 1, terdapat kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan yaitu:

1. Keterampilan belajar yang diteliti hanya tiga aspek yaitu keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat saja.
2. Penelitian ini hanya melihat dari permainan kotak misteri saja meskipun disadari bahwa faktor yang mampu meningkatkan keterampilan belajar dalam pembelajaran tematik sangat banyak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa keterampilan belajar siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 dapat ditingkatkan melalui permainan kotak misteri. Meningkatnya keterampilan belajar siswa tampak pada kualitas proses dan produk. Kualitas proses tampak dari perubahan sikap dan perilaku siswa kearah yang lebih baik seperti siswa menjadi aktif dan antusias dalam meningkatkan keterampilan belajarnya. Keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat siswa ada pada kategori baik. Suasana dalam kegiatan pembelajaran pun terlihat kondusif, aktif, dan lebih menyenangkan. Hal itu tak lepas dari kegiatan guru dalam pembelajaran tematik yang menunjukkan bahwa kegiatan guru berjalan dengan baik sesuai langkah-langkah pembelajaran tematik dan guru memberikan bimbingan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa.

Meningkatnya keterampilan belajar siswa tampak dari kualitas produk adalah meningkatnya hasil tes keterampilan membaca dan mengingat serta hasil dokumentasi keterampilan mencatat siswa, pada Pra Tindakan, persentase hasil tes keterampilan membaca dan mengingat dengan kategori  $\geq$  baik hanya sebesar 26,32% dan mengalami peningkatan sebesar 47,37%, sehingga pada Siklus I menjadi 73,69%. Pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 10,78%, sehingga menjadi 89,47%. Sedangkan persentase hasil dokumentasi keterampilan mencatat pada Pra Tindakan hanya sebesar 31,58%

dan mengalami peningkatan sebesar 36,84%, sehingga pada Siklus I meningkat menjadi 68,42%. Pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 15,79%, sehingga meningkat menjadi 84,21%.

## **B. Saran**

Keberhasilan penggunaan permainan Kotak Misteri sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan belajar siswa dapat dijadikan dasar peneliti untuk memberikan saran-saran sebagai berikut.

### **1. Bagi guru**

- a. Guru sebaiknya memanfaatkan jam pelajaran di sekolah agar bisa mengembangkan keterampilan belajar siswa dan jam pelajaran tidak terbuang sia-sia.
- b. Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan belajar dengan baik.
- c. Guru dapat menerapkan Permainan Kotak Misteri sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam mengembangkan keterampilan belajar siswa.

### **2. Bagi peneliti selanjutnya**

- a. Melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan Permainan Kotak Misteri untuk membantu meningkatkan keterampilan belajar dan kualitas pembelajaran saat ini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi. (1998). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bimo Walgito. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Dadan Djuanda. (2006). *Pembelajaran bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Direktorat Ketenagaan.
- DePorter, B. dan M. Hernacki. (2000). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, B., M. Reardon dan S. Singer-Nourie. (2003). *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning Diruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya .
- Farida Rahim. (2007). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Femi Olivia. (2014). *5-7 Menit Asyik Mind Mapping Pelajaran Sekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Henry Guntur Tarigan. (1995). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Iqbal Fahri. (2010). *Memahami Urgensi Keterampilan Belajar dalam pendidikan [online] Vol 4 (12), 110 halaman*. Diakses dari <http://www.scribd.com/doc/35820391/Memahami-Urgensi-Keterampilan-Belajar-Dalam-Pendidikan>. pada tanggal 30 Januari 2014, Jam 19.15 WIB.

- Jasa Ungguh Muliawan. (2009). *Tips Jitu Memilik Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nirwana, dkk. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang: FIP UNP.
- Rai Dwi Hastarita. (2012). *Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Keterampilan Belajar*. Bandung: UPI.
- Saleh Abbas. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Samatawo Usman. (2006). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan , Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sisca Folastri. (2013). *Konselor Jurnal Ilmiah Konseling Volume 2 Nomor 1 Januari 2013*. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor> pada tanggal 30 Januari 2014, Jam 15.45 WIB.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suharyanto. (2011). *Membuat Catatan dari Kuliah dan Buku*. Diakses dari <http://suharyanto.files.wordpress.com/2007/12/membuat-catatan-dari-kuliah-dan-buku.doc> pada tanggal 31 Maret 2014, Jam 21.30 WIB.
- Sunaryo Kartadinata. (2002). *Bimbingan di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Maulana.
- Suroso. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pararaton.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Syaiful Bahri Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswin Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsu Yusuf LN. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- The Liang Gie. (2002). *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- \_\_\_\_\_. (1995). *Cara Belajar Yang Efisien Jilid II*. Yogyakarta: Liberty.
- \_\_\_\_\_. (2006). *Cara Belajar yang Baik bagi Mahasiswa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.

# LAMPIRAN

# Lampiran 1

## Isntrumen Penelitian

Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Pra Tindakan

Lampiran 1.2 Instrumen Pra Tindakan

Lampiran 1.3 Kisi-Kisi Instrumen Tindakan

Lampiran 1.4 Instrumen Tindakan

**Lampiran 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Pra Tindakan  
Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa Pra Tindakan**

<b>No</b>	<b>Aspek yang diamati</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Nomor Item</b>
1	Keterampilan Belajar (keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat)	Menemukan informasi terkait bacaan	2	1,2
		Menyimpulkan isi bacaan	2	3,4
		Kebenaran ejaan	3	5,6,7
		Kebenaran isi catatan	1	8
		Kerapian catatan	3	9,10,11
		Kreativitas dalam mencatat	1	12
		Mampu mengingat materi yang telah dipelajari	1	13
		Mampu menjawab soal terkait materi yang telah diajarkan	1	14
2	Proses Pembelajaran	Belajar dalam kelompok	1	15
Jumlah			15	

**Kisi-Kisi Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik  
Pra Tindakan**

<b>No</b>	<b>Tahap</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Item</b>	<b>Nomor Item</b>
1	Pendahuluan	Terkait RPP dan Peralatan Permainan Kotak Misteri	1	1
		Awal PBM	3	2,3,4
2	Pelaksanaan	Penguasaan materi	2	5,6
		Penggunaan media	1	7
		Pengelolaan kelas	3	8,9, 10
		Meningkatkan keterampilan belajar	7	11,12,13,
		Memberikan umpan balik	1	14
3	Evaluasi	Evaluasi proses	1	15
		Evaluasi hasil	1	16
Jumlah			16	

**Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Pra Tindakan**

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah Item
			C1	C2	C3	C4	
1	Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah	Menjelaskan kegiatan jual beli	1		3, 4		3
		Memberi contoh kegiatan jual beli di lingkungan rumah		2			1
2	Mengenal keiklaskan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan	Mengidentifikasi kegiatan gotong royong	5	7	8,9	10	5
		Mengidentifikasi manfaat gotong royong			6		1
Jumlah							10



**Kisi-Kisi Pedoman Dokumentasi Keterampilan Mencatat  
Pra Tindakan**

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kebenaran ejaan	a. Dalam catatan tidak terdapat kesalahan penulisan huruf b. Menggunakan kalimat yang baku. c. Tidak terdapat kata-kata yang disingkat				
2.	Kebenaran isi catatan	Isi catatan benar dan sesuai dengan informasi yang diterima				
3.	Kerapian catatan	a. Catatan tampak bersih dan rapi b. Tulisan jelas dan dapat dibaca c. Memisahkan catatan setiap mata pelajaran d. Tidak terdapat coretan atau tipe-x pada catatan				
4.	Kreativitas dalam mencatat	a. Menggunakan gambar, warna dan simbol dalam membuat catatan b. Mengatur penulisan catatan dengan baik				

Keterangan : 4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

## Lampiran 1.2 Instrumen Pra Tindakan

### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa Pra Tindakan

Nama Siswa :

Siklus/ Pertemuan :

Tema :

Hari/ Tanggal :

Kelas/ Semester : III/ II

Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang ( $\checkmark$ ), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.			
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.			
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.			
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.			
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.			
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.			
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.			
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.			
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.			
10.	Kejelasan catatan yang ditulis siswa.			
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.			
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.			

13.	Pemanfaatan halaman buku catatan .			
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.			
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.			

### Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik Pra Tindakan

Nama Guru :  
 Siklus/ Pertemuan :  
 Tema :  
 Hari/ Tanggal :  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran			
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.			
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.			
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.			
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.			
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.			
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.			
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.			
9.	Pengkondisian suasana belajar di kelas			
10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.			
12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.			
13.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.			
14.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman			

	materi.			
15.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.			
16.	Pemberian evaluasi.			

**Tes Keterampilan Membaca dan Keterampilan Mengingat  
Pratindakan**

Nama	:
No. Absen	:

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

1. Tempat bertemunya penjual dan pembeli disebut . . . .
  - a. pasar
  - b. los
  - c. terminal
  - d. pinggir jalan
2. Berikut ini merupakan kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah, *kecuali* . . . .
  - a. warung
  - b. toko
  - c. pasar
  - d. kantin
3. Di bawah ini yang tidak termasuk syarat pasar adalah . . . .
  - a. ada harga
  - b. ada pembeli
  - c. ada penjual
  - d. ada toko
4. Tujuan utama pedagang adalah . . . .
  - a. barang cepat laku
  - b. memperoleh keuntungan
  - c. menjual dengan harga mahal
  - d. menjual dengan harga murah
5. Saat ada kerja bakti di lingkungan rumah kita harus...
  - a. bersikap tidak tahu
  - b. membantu
  - c. melihat
  - d. bermain
6. Dengan bergotong royong, pekerjaan menjadi lebih ....
  - a. ringan
  - b. sukar
  - c. berat
  - d. sulit
7. Kita harus ... dengan tetangga
  - a. hidup rukun
  - b. saling pamer
  - c. saling bermusuhan
  - d. saling membenci

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

Bacaan untuk soal nomor 8, 9 dan 10!



**Gambar 7.2** Gotong royong membina kerukunan

Hari Minggu pagi Kampung Telaga Sari bekerja bakti. Warganya berasal dari berbagai daerah. Ada suku Jawa, Sunda, Bali, Madura, dan Batak. Bahkan Pak Sok Young dari keturunan Cina.

Mereka hidup rukun dan damai. Pagi itu, tua-muda, kaya-miskin bersama-sama giat bekerja. Mereka sadar akan kewajiban sebagai warga kampung. Mereka bergotong-royong memperbaiki jalan kampung. Remaja dan anak-anak menanam pohon di tepi

jalan. Andi beserta teman-temannya ikut membantu. Para ibu menyediakan minuman dan makanan.

Kampung Telaga Sari tampak bersih, rapi, indah, dan nyaman. Andi bangga tinggal di kampung Telaga Sari.

8. Suku apa saja yang ada di Kampung Telaga Sari?

Jawab:

.....  
.....  
.....

9. Apa yang dilakukan warga Kampung Telaga Sari pada hari Minggu pagi?

Jawab:

.....  
.....  
.....

10. Apa kesimpulan dari cerita di atas?

Jawab:

.....  
.....  
.....

**-SELAMAT MENGERJAKAN-**

Lampiran 1.3 kisi-Kisi Instrumen Tindakan

Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterampilan Siswa

No	Aspek yang diamati	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Keterampilan Belajar (keterampilan membaca, mencatat, dan mengingat)	Menemukan informasi terkait bacaan	2	1,2
		Menyimpulkan isi bacaan	2	3,4
		Kebenaran ejaan	3	5,6,7
		Kebenaran isi catatan	1	8
		Kerapian catatan	3	9,10,11
		Kreativitas dalam mencatat	1	12
		Mampu mengingat materi yang telah dipelajari	1	13
		Mampu menjawab soal terkait materi yangtelah diajarkan	1	14
2	Permainan Kotak Misteri	Persiapan permainan	1	15
		Pelaksanaan permaianan	5	16,17, 18,19,20
Jumlah			20	



**Kisi-Kisi Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Tematik**

No	Tahap	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Pendahuluan	Terkait RPP dan Peralatan Permainan Kotak Misteri	1	1
		Awal PBM	3	2,3,4
2	Pelaksanaan	Penguasaan materi	2	5,6
		Penggunaan media	1	7
		Pengelolaan kelas	3	8,9, 10
		Meningkatkan keterampilan belajar melalui permainan kotak misteri	7	11,12,13,14, 15,16,17
		Memberikan umpan balik	1	18
3	Evaluasi	Evaluasi proses	1	19
		Evaluasi hasil	1	20
Jumlah			20	

### Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siklus I

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah Item
			C1	C2	C3	C4	
1	Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam lingkungan sekitar	Menjelaskan kegunaan macam-macam sumber daya alam	1				1
		Menjelaskan cara manusia memelihara dan melestarikan lingkungan alam		2	3		2
2	Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan	Menjelaskan cara mengelola uang dengan benar sesuai dengan kebutuhan			4		1
		Memberikan contoh perilaku hidup hemat	9	5, 10			3
3	Menghitung luas persegi dan persegi panjang	Menghitung luas persegi				6	1
		Menghitung luas persegi panjang				7	1
		Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang.				8	1
Jumlah						10	

**Kisi-Kisi Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat Siklus II**

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek Kognitif				Jumlah Item
			C1	C2	C3	C4	
1	Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.	Menyebutkan sikap-sikap menghargai bangsa Indonesia	1	3			2
		Menghargai karya bangsa Indonesia		2			1
		Menyebutkan 3 hal yang menjadi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia			4		1
2	Mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia.	Mengidentifikasi kondisi cuaca	6	5	9	10	4
		Menjelaskan simbol-simbol cuaca		7,8			2
	Jumlah						10

### Kisi-Kisi Pedoman Dokumentasi Keterampilan Mencatat

No	Indikator	Sub Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kebenaran ejaan	a. Dalam catatan tidak terdapat kesalahan penulisan huruf b. Menggunakan kalimat yang baku. c. Tidak terdapat kata-kata yang disingkat				
2.	Kebenaran isi catatan	Isi catatan benar dan sesuai dengan informasi yang diterima				
3.	Kerapian catatan	a. Catatan tampak bersih dan rapi b. Tulisan jelas dan dapat dibaca c. Memisahkan catatan setiap mata pelajaran d. Tidak terdapat coretan atau tipe-x pada catatan				
4.	Kreativitas dalam mencatat	a. Menggunakan gambar, warna dan simbol dalam membuat catatan b. Mengatur penulisan catatan dengan baik				

Keterangan : 4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

### Lampiran 1.4 Instrumen Tindakan

#### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa

Nama Siswa :

Siklus/ Pertemuan :

Tema :

Hari/ Tanggal :

Kelas/ Semester : III/ II

Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.			
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.			
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.			
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.			
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.			
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.			
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.			
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.			
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.			
10.	Kejelasan catatan yang ditulis siswa.			
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.			
12.	Kekreatifan siswa dalam			

	membuat catatan.			
13.	Pemanfaatan halaman buku catatan .			
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.			
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.			
16.	Keterlibatan siswa dalam permainan kotak misteri.			
17.	Kemampuan bekerjasama siswa dalam kelompok.			
18.	Kemampuan siswa menyelesaikan tugas dalam kartu pesan.			
19.	Ketaatan siswa dalam aturan permainan kotak misteri.			
20.	Keantusiasan siswa dalam belajar melalui permainan kotak misteri.			

### Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik

Nama Guru :  
 Siklus/ Pertemuan :  
 Tema :  
 Hari/ Tanggal :  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran dan penyiapan sebuah kotak dan kartu-kartu pesan yang akan digunakan untuk permainan kotak misteri.			
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.			
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.			
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.			
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.			
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.			
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.			
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.			
9.	Pengkondisian suasana belajar di kelas			
10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.			
12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.			

13.	Penjelasan guru tentang permainan kotak misteri.			
14.	Peran guru dalam permainan kotak misteri.			
15.	Pengamatan aktivitas siswa saat permainan kotak misteri.			
16.	Pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang dalam permainan kotak misteri.			
17.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.			
18.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman materi.			
19.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.			
20.	Pemberian evaluasi.			



## Tes Keterampilan Membaca dan Keterampilan Mengingat

### Siklus I

Nama :

No. Absen :

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

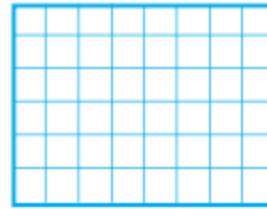
- Berikut ini yang termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah ...
  - air
  - udara
  - emas
  - hutan
- Pembangunan waduk ditujukan untuk ...
  - pembangkit listrik
  - penghijauan
  - mencari harta karun
  - penebangan hutan
- Melestarikan sumber daya alam dapat dilakukan dengan cara ...
  - perladangan berpindah
  - penyuburan tanah
  - menggunakan pestisida secara berlebihan
  - pemberian pupuk yang banyak
- Cara mengelola uang yang baik hendaknya disesuaikan dengan...
  - keinginan keluarga
  - kemampuan orang tua
  - kemampuan keuangan
  - kemampuan anak
- Di bawah ini yang bukan merupakan manfaat menabung adalah...
  - memenuhi kebutuhan yang bersifat mendesak
  - mencukupi biaya keperluan sekolah
  - memenuhi kebutuhan masa depan
  - membuang-buang uang
- Lapangan sekolah SD Bangsa berbentuk persegi dengan panjang 19 m. Berapakah luas lapangan sekolah SD Bunga Bangsa?
  - $38 \text{ m}^2$
  - $76 \text{ m}^2$
  - $152 \text{ m}^2$
  - $361 \text{ m}^2$



7. Panjang ruang kelasku adalah 9 m dan lebarnya 7 m. Luas ruang kelasku...

- a.  $30 \text{ m}^2$
- b.  $63 \text{ m}^2$
- c.  $36 \text{ m}^2$
- d.  $32 \text{ m}^2$

8. Berapa satuan luas persegi di bawah ini?



- a. 48
- b. 49
- c. 50
- d. 52

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 8, 9 dan 10!**

Anton adalah siswa kelas 3 SD. Setiap hari, ia diberi uang saku oleh ibunya sebesar Rp 3.000. Hari ini Anton menghabiskan uangnya untuk membayar angkutan Rp600, membeli makanan di kantin Rp1.000, membeli buku Rp1.000 dan menabung Rp400.

Anton termasuk anak yang mengelola uang dengan baik. Bagaimana Anton dapat mengelola uang dengan baik? Ternyata Anton melakukan cara cara sebagai berikut.

- a. Selalu mencatat barang-barang yang akan dibeli. Setiap minggu Anton mencatat kebutuhannya.
- b. Membicarakan kebutuhan dengan orang tua. Anton selalu berbicara dengan orang tuanya. Setelah membuat daftar kebutuhan selalu



- disampaikan ke orang tua. Jika orang tuanya sedang tidak punya uang, Anton mengurangi jumlah kebutuhan. Selalu disesuaikan dengan pemberian orang tua.
- c. Mencatat pengeluaran. Anton selalu mencatat berapa pun uang yang dia keluarkan. Anton selalu melaporkan pengeluarannya kepada orang tuanya.

d. Menabung. Anton selalu menyisihkan pemberian orang tuanya untuk ditabung. Anton bisa membeli buku baru dari hasil tabungannya.

9. Apa yang dilakukan Anton dengan uang sakunya Rp3000?

Jawab:

.....  
.....  
.....

10. Apa saja yang dilakukan Anton untuk mengelola uang dengan baik?

Jawab:

.....  
.....  
.....

**--SELAMAT MENGERJAKAN--**

## Siklus II

Nama	:
No. Absen	:

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

1. Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya merupakan perwujudan rasa...
  - a. cinta tanah air
  - b. syukur
  - c. peduli
  - d. ingin tahu
2. Berikut ini hal yang patut untuk dibanggakan sebagai bangsa Indonesia adalah...
  - a. banyak kekayaan alam yang diambil oleh negara lain
  - b. banyak tenaga kerja yang ke luar negeri
  - c. keragaman budaya dan suku bangsa
  - d. adanya permusuhan antar etnis
3. Orang Indonesia mampu membuat kerajinan yang indah dan menarik, hal itu menunjukkan bahwa orang Indonesia...
  - a. malas
  - b. kreatif
  - c. sombong
  - d. semangat
4. Hal yang bisa kita lakukan untuk menghargai hasil karya bangsa Indonesia, *kecuali*...
  - a. membeli produk karya orang Indonesia
  - b. bangga memakai produk karya orang Indonesia
  - c. belanja barang-barang buatan Indonesia
  - d. membeli produk dari luar negeri
5. Keadaan cuaca ditentukan oleh hal-hal berikut, *kecuali* ...
  - a. hembusan angin
  - b. keadaan awan
  - c. siang dan malam
  - d. curah hujan
6. Kumpulan uap air yang mengembun di angkasa adalah ...
  - a. awan
  - b. atmosfer
  - c. cuaca
  - d. asap

7. Negara Indonesia memiliki dua musim yaitu...
- musim hujan dan musim gugur
  - musim hujan dan musim dingin
  - musim panas dan musim semi
  - musim panas dan musim hujan
8. Udara terasa dingin dan suhu udara rendah, berarti keadaan cuaca dalam kondisi...
- panas
  - cerah
  - dingin
  - berawan

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 9 dan 10!**

Pak Amin adalah seorang nelayan. Pak Amin mencari ikan dengan menggunakan perahu layar. Untuk pergi melaut, Pak Amin memanfaatkan angin darat dan kembali ke darat memanfaatkan angin laut. Pak Amin juga memanfaatkan cuaca cerah untuk mencari ikan.

Pagi ini Pak Amin melihat keadaan awan sebelum pergi ke laut. Ia melihat awan yang berbentuk gumpalan menyerupai bentuk bunga kol, melayang di langit dengan ketinggian menengah.



Matahari bersinar dari balik awan dan awan kelihatan bercahaya pada bagian tepinya.

9. Bagaimana cara Pak Amin untuk sampai di laut mencari ikan?

Jawab :

.....  
 .....

10. Apa yang dilakukan Pak Amin sebelum pergi melaut?

Jawab :

.....  
 .....

**--SELAMAT MENGERJAKAN--**

### Dokumentasi Keterampilan Mencatat

Nama Siswa :

No. Absen :

Petunjuk pengisian : Isilah lembar penilaian keterampilan mencatat di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Indikator	Sub Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kebenaran ejaan	a. Dalam catatan tidak terdapat kesalahan penulisan huruf.				
		b. Menggunakan kalimat yang baku.				
		c. Tidak terdapat kata-kata yang disingkat.				
2.	Kebenaran isi catatan	Isi catatan benar dan sesuai dengan informasi yang diterima.				
3.	Kerapian catatan	a. Catatan tampak bersih dan rapi.				
		b. Tulisan jelas dan dapat dibaca.				
		c. Memisahkan catatan setiap mata pelajaran.				
		d. Tidak terdapat coretan atau tipe-x pada catatan.				
4.	Kreativitas dalam mencatat	a. Menggunakan gambar, warna dan simbol dalam membuat catatan.				
		b. Mengatur penulisan catatan dengan baik.				

Keterangan skor : 4 = Baik Sekali

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

# Lampiran 2

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Lampiran 2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

Lampiran 2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

## Lampiran 2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

#### Siklus I Pertemuan 1

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI KENINGAR 1**

**Mata pelajaran : IPA, IPS, dan Matematika**

**Kelas/ Semester : III (Tiga) / II (Genap)**

**Tema : Lingkungan**

**Alokasi Waktu : 5x35 menit**

**Hari/Tanggal : Jumat, 16 Mei 2014**

#### **A. Standar Kompetensi**

##### **1. IPA**

Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan pengaruhnya bagi manusia serta hubungannya dengan cara memelihara dan melestarikan alam.

##### **2. IPS**

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

##### **3. Matematika**

Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **1. IPA**

Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam lingkungan sekitar .

##### **2. IPS**

Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

##### **3. Matematika**

Menghitung luas persegi dan persegi panjang.



## **C. Indikator**

### **1. Kognitif**

#### **IPA**

- a. Menyebutkan macam-macam sumber daya alam.
- b. Menjelaskan kegunaan macam-macam sumber daya alam

#### **IPS**

Menjelaskan cara mengelola uang dengan benar sesuai dengan kebutuhan

#### **Matematika**

Menghitung luas persegi.

### **2. Afektif**

- a. Bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Dapat bekerjasama dengan teman lain.
- c. Menghargai pendapat teman,

## **D. Tujuan pembelajaran**

### **1. Kognitif**

#### **IPA**

- a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca buku mengenai macam-macam sumber daya alam, siswa dapat menyebutkan macam-macam sumber daya alam dengan benar.
- b. Setelah melakukan diskusi dan membaca buku mengenai kegunaan macam-macam sumber daya alam, siswa dapat menjelaskan kegunaan macam-macam sumber daya alam dengan benar.

#### **IPS**

- a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan membaca buku mengenai cara mengelola uang dengan baik, siswa dapat menjelaskan cara mengelola uang dengan benar sesuai dengan kebutuhan dengan benar.

## Matematika

- a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru mengenai luas persegi dan melakukan latihan soal, siswa dapat menghitung luas persegi dengan benar.

### 2. Afektif

- a. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Setelah melakukan permainan, siswa dapat bekerjasama dengan teman lain.
- c. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, siswa dapat menghargai pendapat teman.

## E. Karakter yang Diharapkan

1. Berani
2. Jujur
3. Kerjasama

## F. Materi Pokok

1. IPA  
Sumber Daya Alam
2. IPS  
Pengelolaan Uang
3. Matematika  
Luas persegi dan persegi panjang.

## G. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Student centered*
2. Model pembelajaran : Tematik
3. Metode pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, permainan, dan pemberian tugas

## H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <p>a. Guru membuka pelajaran dilanjutkan dengan doa.</p> <p>b. Guru menanyakan kabar kepada siswa.</p> <p>c. Guru melakukan presensi dengan bertanya siapa yang tidak masuk hari ini.</p> <p>d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah? Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?".</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.</p>	<b>15 menit</b>
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Eksplorasi :</b></p> <p>a. Guru menunjukkan gambar macam-macam sumber daya alam.</p> <p>b. Guru memberikan penjelasan mengenai pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam.</p> <p>c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam.</p> <p>d. Siswa membaca materi sumber daya alam dari buku paket.</p> <p>e. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai macam-macam sumber daya alam dan kegunaannya untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p>f. Siswa mencatat materi pelajaran.</p> <p>g. Guru menghubungkan materi sumber daya alam dengan cara mengelola uang.</p>	<b>145 menit</b>

<p>h. Siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi cara mengelola uang dengan baik.</p> <p>i. Guru memberikan tugas pada siswa untuk menuliskan cara mengelola uang yang baik di buku catatan siswa.</p> <p>j. Siswa mencatat materi pelajaran.</p> <p>k. Guru menghubungkan materi mengelola uang dengan materi luas persegi.</p> <p>l. Guru memberikan tugas kelompok pada siswa.</p> <p>m. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari oleh siswa untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p><b>Elaborasi :</b></p> <p>a. Siswa dibagi dalam 5 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Setiap anggota kelompok menunjuk ketua kelompok.</p> <p>b. Setiap kelompok bermain "Permainan Kotak Misteri"</p> <p>c. Guru memberikan contoh cara bermain.</p> <p>d. Guru memimpin permainan, guru mengambil pesan dari kotak misteri dan membacakan untuk siswa.</p> <p>e. Guru menunjuk kelompok yang akan menyelesaikan pesan yang ada di kartu pesan.</p> <p>f. Setiap anggota kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan pesan yang ada di dalam kartu pesan.</p> <p>g. Kemudian guru mengambil amplop lagi begitu seterusnya sampai selesai.</p> <p>h. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa.</p>	
---	--

	<p>i. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>a. Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa.</p> <p>c. Siswa beserta guru membuat rangkuman atau simpulan pelajaran.</p>	
<b>3</b>	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <p>a. Guru memberikan pesan moral.</p> <p>b. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</p> <p>c. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.</p>	<b>15 menit</b>

## I. Media dan Sumber Belajar

### 1. Media

- a. Gambar macam-macam sumber daya alam
- b. Kotak misteri
- c. Kartu pesan

### 2. Sumber Belajar

Buku paket :

- a. Sunarso dan Anis Suryana. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas III (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- b. Muhammas Nur'saban dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD/MI Kelas III (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- c. TIM Matematika. 2007. *Cerdas Matematika*. Jakarta : Yudhistira.
- d. Sularmi dan M.D Wijayanti. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas 3 (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

## J. Penilaian (dilakukan di akhir siklus)

### 1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik : tes objektif dan uraian singkat
- b. Bentuk : tertulis
- c. Teknik penyekoran untuk soal objektif, jawaban benar diberi skor 1 dan untuk soal uraian singkat, jawaban benar diberi nilai 5.
- d. Skor akhir =  $\frac{(total\ skor+2) \times 10}{2}$

### 2. Penilaian Afektif

- a. Teknik penilaian : Non tes (Pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Keaktifan	1, jika siswa tidak aktif di dalam kelas
		2, jika siswa jarang aktif di kelas
		3, jika siswa aktif di kelas
2.	Kerjasama	1, jika siswa tidak dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		2, jika siswa kurang dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		3, jika siswa dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
3.	Menghargai orang lain	1, jika siswa tidak dapat menghargai pendapat teman lain dan memusuhinya. 2, jika siswa dapat menghargai pendapat teman lainnya namun mengungkapkan dengan kasar. 3, Jika siswa dapat saling menghargai pendapat teman lainnya dan menerima dengan lapang dada.

c. Lembar Pengamatan Lembar

No.	Nama Siswa	Ranah Afektif		
		Keaktifan	Kerjasama	Menghargai Pendapat
1.				
2.				
3.				

**K. Kriteria ketuntasan minimal :**

Siswa dinyatakan lulus atau berhasil jika memperoleh nilai minimal sebesar 70. Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM, maka diadakan Remedial.

**L. Lampiran**

1. Ringkasan Materi
2. LKS
3. Media Gambar

Magelang, 15 Mei 2014

Guru kelas 3



Sofi'ah

Mahasiswa/Peneliti



Patricia Puspitajati A

NIM. 10108241107

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Keningar 1



Titik Sulistyowati, S. Pd.

NIP 19630202 199103 2 004

## **LAMPIRAN**

### **1. Ringkasan Materi**

#### **IPA**

Sumber daya alam adalah bahan-bahan yang tersedia di alam. Sumber daya alam dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berasal dari manakah nasi yang kita makan? Nasi yang kita makan berasal dari tumbuhan padi. Tumbuhan dimanfaatkan sebagai sumber makanan. Tumbuhan termasuk dalam sumber daya alam. Hewan juga termasuk sumber daya alam. Benda tak hidup yang dimanfaatkan manusia, juga termasuk sumber daya alam. Misalnya, batu bara, tanah, pasir, dan logam.

#### **IPS**

##### **Manfaat Mengelola Uang**

Manfaat mengelola uang dengan baik adalah sebagai berikut.

1. Bisa mengatur apa yang akan kita beli.
2. Terhindar dari pembelian barang yang tidak perlu.
3. Terlatih menyimpan uang.
4. Tidak cepat kehabisan uang.

#### **Matematika**

Rumus menghitung luas persegi = *sisi x sisi*

Rumus menghitung luas persegi panjang = *panjang x lebar*



## 2. Lembar Kerja Siswa

Kelompok: Anggota : 1. 2. 3. 4.	No. Absen: No. Absen: No. Absen: No. Absen:
---	--

### I. JUDUL

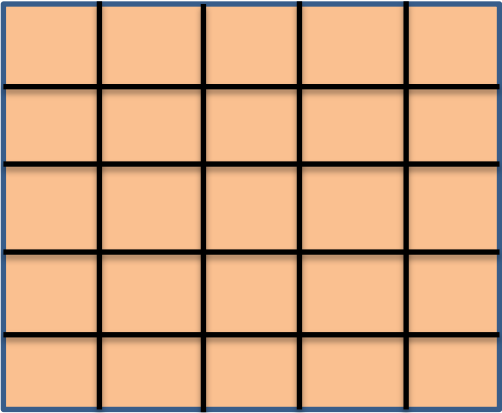
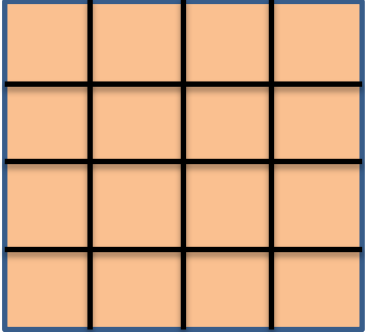
Menghitung Luas Persegi

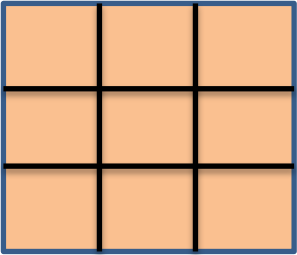
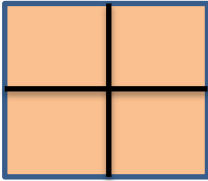
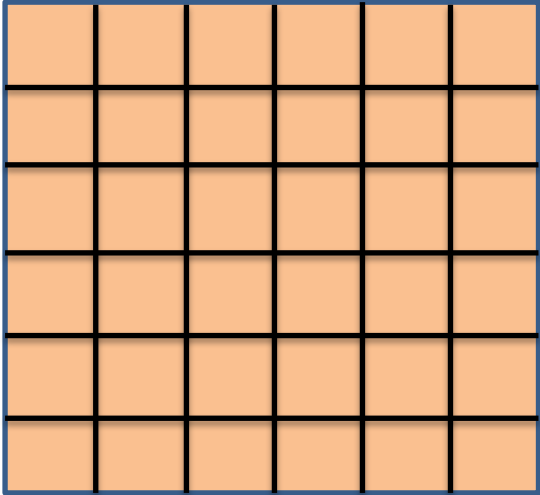
### II. TUJUAN

Mengetahui cara menghitung luas persegi.

### III. SOAL

Isilah table berikut ini!

No.	Gambar Bangun	Panjang Sisi (satuan)	Luas Bangun (satuan)
1.			
2.			

3.			
4.			
5.			

**IV. KESIMPULAN**

Rumus luas persegi = .....

### 3. Media Gambar



Gambar Batu Bara



Gambar Besi



Gambar Rotan



Gambar Udang



Gambar Kelapa Sawit



Gambar Minyak bumi

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Siklus I Pertemuan 2**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI KENINGAR 1**

**Mata pelajaran : IPA, IPS, dan Matematika**

**Kelas/ Semester : III (Tiga) / II (Genap)**

**Tema : Lingkungan**

**Alokasi Waktu : 6x35 menit**

**Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2014**

**A. Standar Kompetensi**

**1. IPA**

Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan pengaruhnya bagi manusia serta hubungannya dengan cara memelihara dan melestarikan alam.

**2. IPS**

Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

**3. Matematika**

Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah.

**B. Kompetensi Dasar**

**1. IPA**

Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam lingkungan sekitar .

**2. IPS**

Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan.

**3. Matematika**

Menghitung luas persegi dan persegi panjang.

## **C. Indikator**

### **1. Kognitif**

#### **IPA**

Menjelaskan cara manusia memelihara dan melestarikan lingkungan alam

#### **IPS**

Memberikan contoh perilaku hidup hemat

#### **Matematika**

- a. Menghitung luas persegi panjang
- b. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang.

### **2. Afektif**

- a. Bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Dapat bekerjasama dengan teman lain.
- c. Menghargai pendapat teman,

## **D. Tujuan pembelajaran**

### **1. Kognitif**

#### **IPA**

- a. Setelah melakukan diskusi dan membaca buku mengenai cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam, siswa dapat menjelaskan cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam.

#### **IPS**

- a. Setelah membaca buku dan melakukan diskusi mengenai contoh perilaku hidup hemat, siswa dapat memberikan contoh perilaku hidup hemat dengan benar.

#### **Matematika**

- a. Setelah melakukan kerja kelompok dan latihan soal mengenai luas persegi panjang, siswa dapat menghitung luas persegi panjang dengan benar.
- b. Setelah mengerjakan soal latihan mengenai masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang, siswa dapat menyelesaikan

masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang dengan benar.

## **2. Afektif**

- a. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Setelah melakukan permainan, siswa dapat bekerjasama dengan teman lain.
- c. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, siswa dapat menghargai pendapat teman.

## **E. Karakter yang Diharapkan**

1. Berani
2. Jujur
3. Kerjasama

## **F. Materi Pokok**

1. IPA  
Sumber Daya Alam
2. IPS  
Pengelolaan Uang
3. Matematika  
Luas persegi dan persegi panjang.

## **G. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan pembelajaran : *Student centered*
2. Model pembelajaran : Tematik
3. Metode pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, permainan, dan pemberian tugas

## H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <p>4) Guru membuka pelajaran dilanjutkan dengan doa.</p> <p>5) Guru menanyakan kabar kepada siswa.</p> <p>6) Guru melakukan presensi dengan bertanya siapa yang tidak masuk hari ini.</p> <p>7) Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "Anak-anak masih ingat tidak dengan pelajaran kemarin? Kita akan melanjutkan pelajaran kemarin.</p> <p>8) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.</p>	<b>15 menit</b>
2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Eksplorasi :</b></p> <p>a. Guru menunjukkan gambar lingkungan alam yang rusak.</p> <p>b. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kerusakan lingkungan alam.</p> <p>c. Siswa membaca materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam dari buku paket.</p> <p>d. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p>e. Siswa mencatat materi pelajaran.</p> <p>f. Guru menghubungkan materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam dengan materi contoh perilaku hidup hemat.</p> <p>g. Guru memberikan tugas pada siswa untuk</p>	<b>180 menit</b>

	<p>menuliskan contoh perilaku hidup hemat di buku catatan siswa.</p> <p>h. Guru menghubungkan materi luas persegi panjang.</p> <p>i. Siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi luas persegi panjang.</p> <p>j. Guru memberikan soal latihan pada siswa.</p> <p>k. Guru memberikan tugas kelompok pada siswa untuk mengerjakan soal latihan tentang masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang.</p> <p>l. Siswa mencatat materi pelajaran.</p> <p>m. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p><b>Elaborasi :</b></p> <p>a. Siswa dibagi dalam 5 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Setiap anggota kelompok menunjuk ketua kelompok.</p> <p>b. Setiap kelompok bermain "Permainan Kotak Misteri"</p> <p>c. Ketua kelompok bertugas mengambil sejumlah amplop sesuai dengan jumlah anggota kelompok dari dalam kotak misteri secara acak kemudian membagikan satu persatu pada anggota kelompok.</p> <p>d. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop</p> <p>e. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa.</p>	
--	--	--



	<p>f. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>a. Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</p> <p>b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa.</p> <p>c. Siswa beserta guru membuat rangkuman atau simpulan pelajaran.</p> <p>d. Guru memberikan evaluasi.</p>	
<b>3</b>	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <p>a. Guru memberikan pesan moral.</p> <p>b. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</p> <p>c. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.</p>	<b>15 menit</b>

## I. Media dan Sumber Belajar

### 1. Media

- a. Gambar kerusakan lingkungan alam
- b. Kotak misteri
- c. Kartu pesan

### 2. Sumber Belajar

Buku paket :

- a. Sunarso dan Anis Suryana. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas III (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- b. Muhammas Nur'saban dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3 untuk SD/MI Kelas III (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- c. TIM Matematika. 2007. *Cerdas Matematika*. Jakarta : Yudhistira.

- d. Sularmi dan M.D Wijayanti. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas 3 (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

## J. Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif

- Teknik : tes objektif dan uraian singkat
- Bentuk : tertulis
- Teknik penyekoran untuk soal objektif, jawaban benar diberi skor 1 dan untuk soal uraian singkat, jawaban benar diberi nilai 5.
- Skor akhir = 
$$\frac{(total\ skor+2) \times 10}{2}$$

### 2. Penilaian Afektif

- Teknik penilaian : Non tes (Pengamatan)
- Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Keaktifan	1, jika siswa tidak aktif di dalam kelas
		2, jika siswa jarang aktif di kelas
		3, jika siswa aktif di kelas
2.	Kerjasama	1, jika siswa tidak dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		2, jika siswa kurang dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		3, jika siswa dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
3.	Menghargai orang lain	1, jika siswa tidak dapat menghargai pendapat teman lain dan memusuhinya.
		2, jika siswa dapat menghargai pendapat teman lainnya namun mengungkapkan dengan kasar.
		3, Jika siswa dapat saling menghargai pendapat teman lainnya dan menerima dengan lapang dada.

c. Lembar Pengamatan Lembar

No.	Nama Siswa	Ranah Afektif		
		Keaktifan	Kerjasama	Menghargai Pendapat
1.				
2.				
3.				

**K. Kriteria ketuntasan minimal :**

Siswa dinyatakan lulus atau berhasil jika memperoleh nilai minimal sebesar 70. Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM, maka diadakan Remedial.

**L. Lampiran**

1. Ringkasan Materi
2. LKS
3. Media gambar
4. Lembar evaluasi
5. Kunci jawaban

Magelang, 16 Mei 2014

Guru kelas 3

  
Sofi'ah

Mahasiswa/Peneliti

  
Patricia Puspitajati A  
NIM. 10108241107

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Keningar 1



  
Titik Sulistyowati, S. Pd.

NIP 19630202 199103 2 004

## LAMPIRAN

### 1. Ringkasan Materi

#### IPA

Setiap orang bias melakukan sesuatu untuk menyelamatkan lingkungan. Betapun kecil atau sedikit usaha yang kamu lakukan, akan membawa kebaikan dan berpengaruh pada lingkungan.

Berikut ini beberapa kegiatan yang dapat kamu lakukan untuk menjaga kelestarian alam dalam kehidupan sehari-hari.

1. Menanam pohon
2. Mengurangi sampah
3. Menjaga kelestarian satwa

#### IPS

Hemat berarti membelanjakan uang sesuai dengan kebutuhan. Dengan berhemat berarti kita sudah berhati-hati dalam menggunakan uang. Makna hemat bukan berarti kikir atau pelit. Sikap hidup hemat dapat melatih hidup tidak boros.

#### Matematika

Rumus menghitung luas persegi = *sisi x sisi*

Rumus menghitung luas persegi panjang = *panjang x lebar*

## 2. Lembar Kerja Siswa

Kelompok:

Anggota : 1.  
2.  
3.  
4.

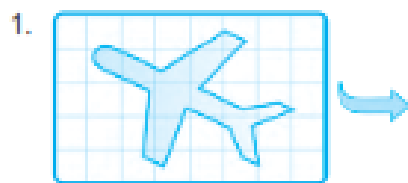
No. Absen:

No. Absen:

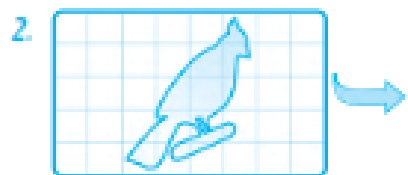
No. Absen:

No. Absen:

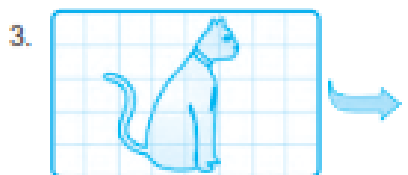
**Coba, hitung banyaknya persegi satuan dari bangun-bangun datar yang tidak teratur berikut ini!**



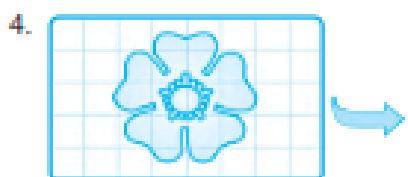
Persegi satuan utuh adalah sebanyak ... satuan.  
Persegi satuan tidak utuh lebih dari setengah ada ... satuan.  
Luas gambar pesawat adalah ...  
+ ... = ....



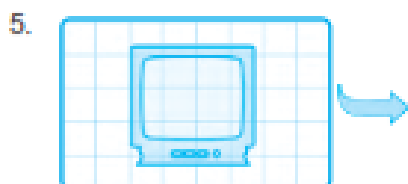
Persegi satuan utuh adalah ... satuan.  
Persegi satuan tidak utuh lebih dari setengah adalah ... satuan.  
Luas gambar burung adalah ... + ... = ....



Persegi satuan utuh adalah ... satuan.  
Persegi satuan tidak utuh lebih dari setengah adalah ... satuan.  
Luas gambar kucing adalah ... + ... = ....



Persegi satuan utuh adalah ... satuan.  
Persegi satuan tidak utuh lebih dari setengah adalah ... satuan.  
Luas gambar bunga adalah ... + ... = ....



Persegi satuan utuh adalah ... satuan.  
Persegi satuan tidak utuh lebih dari setengah adalah ... satuan.  
Luas gambar televisi adalah ... + ... = ....

### 3. Media Gambar



Gambar Pembakaran Hutan



Gambar Pencemaran Sungai



Gambar Penambangan Pasir



Gambar Kerusakan Hutan

#### 4. Lembar Evaluasi

Nama	:
No. Absen	:

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

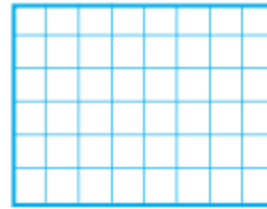
- Berikut ini yang termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah ...
  - air
  - udara
  - emas
  - hutan
- Pembangunan waduk ditujukan untuk ...
  - pembangkit listrik
  - penghijauan
  - mencari harta karun
  - penebangan hutan
- Melestarikan sumber daya alam dapat dilakukan dengan cara ...
  - perladangan berpindah
  - penyuburan tanah
  - menggunakan pestisida secara berlebihan
  - pemberian pupuk yang banyak
- Cara mengelola uang yang baik hendaknya disesuaikan dengan...
  - keinginan keluarga
  - kemampuan orang tua
  - kemampuan keuangan
  - kemampuan anak
- Di bawah ini yang bukan merupakan manfaat menabung adalah...
  - memenuhi kebutuhan yang bersifat mendesak
  - mencukupi biaya keperluan sekolah
  - memenuhi kebutuhan masa depan
  - membuang-buang uang
- Lapangan sekolah SD Bangsa berbentuk persegi dengan panjang 19 m. Berapakah luas lapangan sekolah SD Bunga Bangsa?
  - $38 \text{ m}^2$
  - $76 \text{ m}^2$
  - $152 \text{ m}^2$
  - $361 \text{ m}^2$



7. Panjang ruang kelasku adalah 9 m dan lebarnya 7 m. Luas ruang kelasku...

- a.  $30 \text{ m}^2$
- b.  $63 \text{ m}^2$
- c.  $36 \text{ m}^2$
- d.  $32 \text{ m}^2$

8. Berapa satuan luas persegi di bawah ini?



- a. 48
- b. 49
- c. 50
- d. 52

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 8, 9 dan 10!**

Anton adalah siswa kelas 3 SD. Setiap hari, ia diberi uang saku oleh ibunya sebesar Rp3.000. Hari ini Anton menghabiskan uangnya untuk membayar angkutan Rp600, membeli makanan di kantin Rp1.000, membeli buku Rp1.000 dan menabung Rp400.

Anton termasuk anak yang mengelola uang dengan baik. Bagaimana Anton dapat mengelola uang dengan baik? Ternyata Anton melakukan cara-cara sebagai berikut.

- a. Selalu mencatat barang-barang yang akan dibeli. Setiap minggu Anton mencatat kebutuhannya.
- b. Membicarakan kebutuhan dengan orang tua. Anton selalu berbicara dengan orang tuanya. Setelah membuat



- daftar kebutuhan selalu disampaikan ke orang tua. Jika orang tuanya sedang tidak punya uang, Anton mengurangi jumlah kebutuhan. Selalu disesuaikan dengan pemberian orang tua.
- c. Mencatat pengeluaran. Anton selalu mencatat berapa pun uang yang dia keluarkan. Anton selalu melaporkan pengeluarannya kepada orang tuanya.



d. Menabung. Anton selalu menyisihkan pemberian orang tuanya untuk ditabung. Anton bisa membeli buku baru dari hasil tabungannya.

9. Apa yang dilakukan Anton dengan uang sakunya Rp3000?

Jawab:

.....  
.....  
.....

10. Apa saja yang dilakukan Anton untuk mengelola uang dengan baik?

Jawab:

.....  
.....  
.....

## 5. KUNCI JAWABAN

1. C
2. A
3. B
4. C
5. D
6. D
7. B
8. A
9. Anton menghabiskan uangnya untuk membayar angkutan Rp 600, membeli makanan di kantin Rp 1.000, membeli buku Rp 1.000 dan menabung Rp 400.
10. Selalu mencatat barang-barang yang akan dibeli, membicarakan kebutuhan dengan orang tua, mencatat pengeluaran, dan menabung.

## Lampiran 2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

#### (RPP)

#### Siklus II Pertemuan 1

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI KENINGAR 1**

**Mata pelajaran : PKn dan IPA**

**Kelas/ Semester : III (Tiga) / II (Genap)**

**Tema : Peristiwa**

**Alokasi Waktu : 5x35 menit**

**Hari/Tanggal : Jumat, 30 Mei 2014**

#### **A. Standar Kompetensi**

##### **1. PKn**

Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

##### **2. IPA**

Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan pengaruhnya bagi manusia serta hubungannya dengan cara memelihara dan melestarikan alam.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **1. PKn**

Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.

##### **2. IPA**

Mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia.

#### **C. Indikator**

##### **1. Kognitif**

###### **PKn**

- a. Menyebutkan kapan Indonesia merdeka
- b. Menyebutkan nama pembaca teks proklamasi
- c. Menyebutkan 3 hal yang menjadi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

## **IPA**

- a. Mengidentifikasi kondisi cuaca
- b. Menjelaskan simbol-simbol cuaca

### **2. Afektif**

- a. Bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Dapat bekerjasama dengan teman lain.
- c. Menghargai pendapat teman.

## **D. Tujuan pembelajaran**

### **1. Kognitif**

#### **PKn**

- a. Setelah mendengarkan cerita dan membaca buku mengenai kemerdekaan Indonesia, siswa dapat menyebutkan tanggal kemerdekaan Indonesia dengan benar.
- b. Setelah mendengarkan cerita dan membaca buku mengenai kemerdekaan Indonesia, siswa dapat menyebutkan nama pembaca teks proklamasi dengan benar.
- c. Setelah melakukan diskusi dan membaca buku mengenai bangga sebagai bangsa Indonesia, siswa dapat menyebutkan 3 hal yang menjadi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan benar.

#### **IPA**

- a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan diskusi tentang kondisi cuaca di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi kondisi cuaca di Indonesia dengan benar.
- b. Setelah membaca buku dan menonton video, siswa menjelaskan simbol-simbol cuaca dengan benar.

### **2. Afektif**

- a. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Setelah melakukan permainan, siswa dapat bekerjasama dengan teman lain.

- c. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, siswa dapat menghargai pendapat teman.

**E. Karakter yang Diharapkan**

1. Berani
2. Jujur
3. Kerjasama

**F. Materi Pokok**

1. PKn  
Bangga sebagai Bangsa Indonesia
2. IPA  
Kondisi Cuaca

**G. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan pembelajaran : *Student centered*
2. Model pembelajaran : Tematik
3. Metode pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, permainan, dan pemberian tugas

**H. Langkah-Langkah Pembelajaran**

No.	Kegiatan	Waktu
1	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <p>a. Guru membuka pelajaran dilanjutkan dengan doa.</p> <p>b. Guru menanyakan kabar kepada siswa.</p> <p>c. Guru melakukan presensi dengan bertanya siapa yang tidak masuk hari ini.</p> <p>d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "Kapan bangsa Indonesia merdeka? Kemerdekaan bangsa Indonesia diraih dengan perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan. Kalian sebagai penerus bangsa Indonesia wajib meneruskan perjuangan para</p>	<p><b>15 menit</b></p>

	<p>pahlawan dengan belajar yang rajin”.</p> <p>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.</p>	
<b>2</b>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Eksplorasi :</b></p> <p>a. Guru menunjuk salah satu siswa untuk maju membacakan cerita tentang kemerdekaan Indonesia.</p> <p>b. Guru memberikan penjelasan mengenai cerita kemerdekaan Indonesia dan menyambungkan dengan materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.</p> <p>c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.</p> <p>d. Siswa membaca materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.</p> <p>e. Siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.</p> <p>f. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai kebanggaan sebagai bangsa Indonesia untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p>g. Siswa mencatat materi pelajaran.</p> <p>h. Guru menghubungkan materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan kondisi cuaca di Indonesia.</p> <p>i. Siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi kondisi cuaca di Indonesia.</p> <p>j. Siswa mencatat materi pelajaran.</p> <p>k. Guru memberikan tugas kelompok pada siswa.</p> <p>l. Tugas kelompok melihat video, setelah itu masing-masing kelompok menuliskan dan menggambarkan simbol-simbol cuaca dari video yang dilihat.</p> <p>m. Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok.</p> <p>n. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari oleh siswa untuk</p>	<b>145 menit</b>

	<p>mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p><b>Elaborasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa dibagi dalam 4 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li> <li>b. Setiap kelompok bermain ”Permainan Kotak Misteri”</li> <li>c. Guru membagikan satu kotak misteri untuk setiap kelompok. Di dalam kotak terdapat 5 kartu pesan yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok.</li> <li>d. Setiap anggota kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan soal.</li> <li>e. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan 5 kartu pesan, mendapatkan tambahan 5 poin.</li> <li>f. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa.</li> <li>g. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.</li> </ol> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</li> <li>b. Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa.</li> <li>c. Siswa beserta guru membuat rangkuman atau simpulan pelajaran.</li> </ol>	
3	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan pesan moral.</li> <li>b. Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</li> <li>c. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.</li> </ol>	15 menit

## I. Media dan Sumber Belajar

### 1. Media

- a. Cerita Kemerdekaan Indonesia
- b. Kotak misteri
- c. Kartu pesan
- d. Video

### 2. Sumber Belajar

Buku paket :

- a. Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- b. Sularmi dan M.D Wijayanti. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas 3 (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

## J. Penilaian (dilakukan di akhir siklus)

### 1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik : tes objektif dan uraian singkat
- b. Bentuk : tertulis
- c. Teknik penyekoran untuk soal objektif, jawaban benar diberi skor 1 dan untuk soal uraian singkat, jawaban benar diberi nilai 5.
- d. Skor akhir = 
$$\frac{(total\ skor+2) \times 10}{2}$$

### 2. Penilaian Afektif

- a. Teknik penilaian : Non tes (Pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Keaktifan	1, jika siswa tidak aktif di dalam kelas
		2, jika siswa jarang aktif di kelas
		3, jika siswa aktif di kelas
2.	Kerjasama	1, jika siswa tidak dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan



		2, jika siswa kurang dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		3, jika siswa dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
3.	Menghargai orang lain	1, jika siswa tidak dapat menghargai pendapat teman lain dan memusuhinya. 2, jika siswa dapat menghargai pendapat teman lainnya namun mengungkapkan dengan kasar. 3, Jika siswa dapat saling menghargai pendapat teman lainnya dan menerima dengan lapang dada.

c. Lembar PengamaaLembar

No.	Nama Siswa	Ranah Afektif		
		Keaktifan	Kerjasama	Menghargai Pendapat
1.				
2.				
3.				

**K. Kriteria ketuntasan minimal :**

Siswa dinyatakan lulus atau berhasil jika memperoleh nilai minimal sebesar 70.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM, maka diadakan Remedial.

**L. Lampiran**

1. Ringkasan Materi
2. LKS
3. Media

Magelang, 28 Mei 2014

Guru Kelas III



Sofi'ah

Mahasiswa/Peneliti

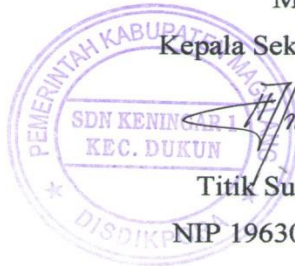


Patricia Puspitajati A

NIM. 10108241107

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Keningar 1



Titik Sulistyowati, S. Pd.

NIP 19630202 199103 2 004

## **LAMPIRAN**

### **1. Ringkasan Materi**

#### **PKn**

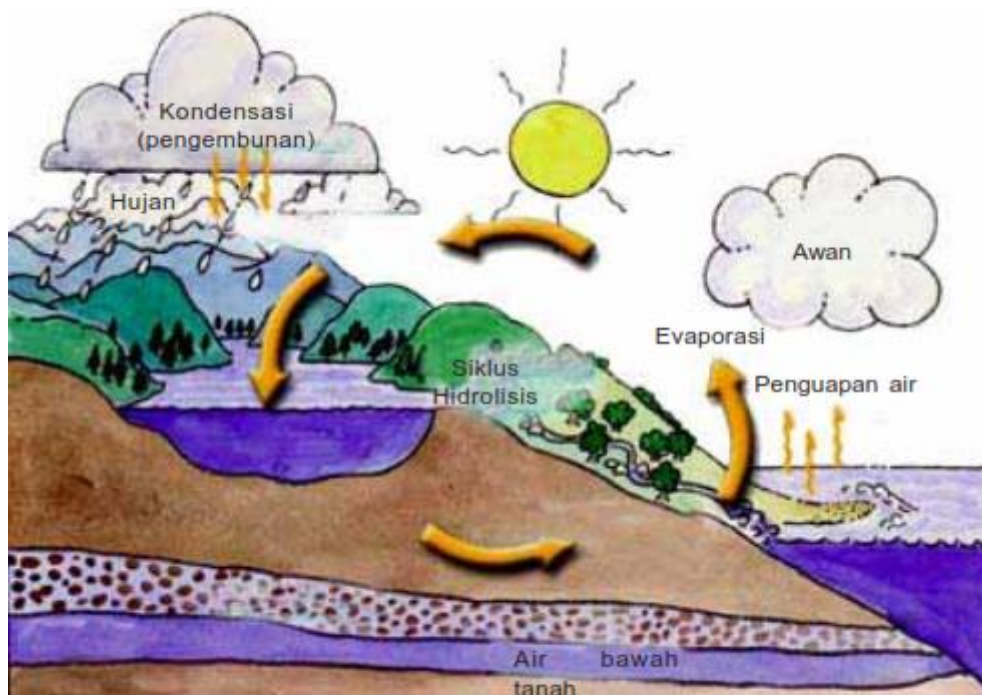
Bangsa Indonesia mencapai kemerdekaan melalui perjuangan yang sangat panjang. Sebagai anak Indonesia kita patut bangga dengan perjuangan bangsa Indonesia. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menunjukkan rasa bangga menjadi anak Indonesia, di antaranya:

- a. menggunakan barang-barang buatan dalam negeri;
- b. hafal lagu kebangsaan Indonesia Raya;
- c. menghormati bendera merah putih;
- d. mengikuti upacara bendera setiap Senin di sekolah dengan khidmat;
- e. taat beragama;
- f. giat dan tekun belajar untuk meraih cita-cita;
- g. mempunyai daya juang yang tinggi dalam mempertahankan dan mengisi kemerdekaan Indonesia.

#### **IPA**

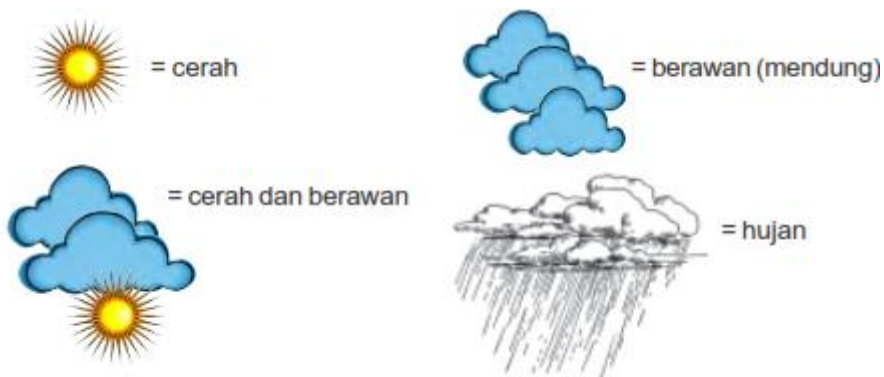
Ada berbagai macam cuaca di Bumi. Ada cuaca cerah, berawan, dan hujan. Saat cuaca cerah, keadaan langit akan terang. Cahaya matahari tidak tertutup awan dan udaranya terasa hangat. Saat cuaca berawan, diliputi awan. Akibatnya, pancaran sinar matahari terhalang ke Bumi. Saat matahari bersinar sangat terik disebut cuaca panas. Saat suhu udara amat rendah disbanding biasanya disebut cuaca dingin. Langit yang cerah biasanya berwarna biru. Sebaliknya, langit yang berawan berwarna abu-abu atau hitam. Titik-titik air yang turun dari udara disebut hujan.

Bagaimana hujan dapat terjadi? Untuk mengetahui terjadinya hujan, perhatikan penjelasan berikut.



*Proses terjadinya hujan*

Berita tentang keadaan cuaca setiap harinya dapat dilihat di televisi. Keadaan cuaca tersebut digambarkan dengan simbol-simbol sebagai berikut.



*Berbagai simbol pada prakiraan cuaca*

Kondisi cuaca dipengaruhi oleh keadaan awan. Pada saat panas, awan berbentuk gumpalan putih seperti kapas. Saat hujan akan turun, awan berbentuk seperti serabut-serabut berwarna putih. Awan yang berbentuk gumpalan-gumpalan hitam menandakan akan turun hujan.

## 2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Kelompok:	
Anggota :1.	No. Absen:
2.	No. Absen:
3.	No. Absen:
4.	No. Absen:

### MEMBUAT HUJAN

Marilah membentuk kelompok kecil.

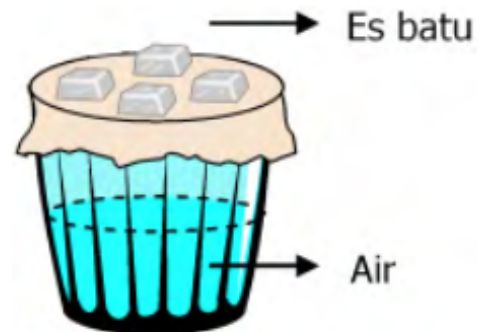
Selanjutnya, kerjakan kegiatan ini secara berkelompok

#### Alat dan bahan yang kamu perlukan

1. Gelas
2. Plastik
3. Es batu
4. Air panas

#### Langkah-langkah

1. Air panas dituangkan ke dalam gelas sampai penuh. Selanjutnya, didiamkan beberapa saat, yaitu sekitar 5 menit.
2. Air panas dibuang ke dalam gelas tersebut. Sampai tersisa sedikit air kira-kira 3 cm dari dasar gelas.
3. Plastik diletakkan di atas gelas sebagai penutup. Plastik diikat pada gelas dengan karet. Es batu diletakkan di atas plastik tersebut.
4. Kertas hitam diletakkan di belakang gelas. Hal yang terjadi diamati.
5. Simpulan percobaan ini dituliskan di buku tugasmu.



### **3. Media**

Tanggal 17 Agustus 1945 Indonesia merdeka. Proklamasi kemerdekaan Indonesia dibacakan oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta. Kemerdekaan bangsa Indonesia diraih dengan perjuangan yang sangat panjang. Bangsa Indonesia sudah sekian lama ada di bawah cengkeraman para penjajah. Rakyat Indonesia pada masa penjajahan hidup dalam kesengsaraan. Penjajah bertindak semena-mena terhadap bangsa Indonesia. Penjajah mempunyai sikap yang licik dan kejam. Penjajah hanya ingin mengambil keuntungan dengan mengambil hasil kekayaan alam bangsa Indonesia. Banyak korban yang berjatuh dalam perlawanan mengusir penjajah dari bumi Indonesia. Para pahlawan berusaha mengusir penjajah dengan keberanian untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.

Perjuangan bangsa Indonesia tidak selesai hanya sampai merdeka saja. Tanggung jawab bangsa Indonesia cukup berat, yaitu mempertahankan dan mengisi kemerdekaan dengan pembangunan untuk kemakmuran bangsa Indonesia.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Siklus II Pertemuan 2**

**Satuan Pendidikan : SD NEGERI KENINGAR 1**

**Mata pelajaran : PKn dan IPA**

**Kelas/ Semester : III (Tiga) / II (Genap)**

**Tema : Peristiwa**

**Alokasi Waktu : 6x35 menit**

**Hari/Tanggal : Sabtu, 31 Mei 2014**

**A. Standar Kompetensi**

**1. PKn**

Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

**2. IPA**

Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan pengaruhnya bagi manusia serta hubungannya dengan cara memelihara dan melestarikan alam.

**B. Kompetensi Dasar**

**1. PKn**

Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.

**2. IPA**

Mendeskripsikan pengaruh cuaca bagi kegiatan manusia.

**C. Indikator**

**1. Kognitif**

**PKn**

- a. Menyebutkan hasil karya bangsa Indonesia
- b. Menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia
- c. Mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia.

## **IPA**

- a. Mengidentifikasi kegiatan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu.
- b. Menunjukkan akibat pengaruh cuaca terhadap kegiatan manusia.

### **2. Afektif**

- a. Bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Dapat bekerjasama dengan teman lain.
- c. Menghargai pendapat teman.

## **D. Tujuan pembelajaran**

### **1. Kognitif**

#### **PKn**

- a. Setelah melakukan diskusi tentang hasil karya bangsa Indonesia, siswa dapat menyebutkan hasil karya bangsa Indonesia dengan benar.
- b. Setelah melihat video dan membaca buku mengenai menghargai karya bangsa Indonesiag, siswa dapat menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia dengan benar.
- c. Setelah melakukan diskusi tentang contoh perilaku yang menunjukkan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi perilaku yang menunjukkan rasa bangga terhadap bangsa Indonesia dengan benar.

#### **IPA**

- a. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru dan meBaca buku tentang keadaan cuaca di Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu dengan benar.
- b. Setelah mengamati kondisi cuaca, siswa menunjukkan akibat pengaruh cuaca terhadap kegiatan manusia. dengan benar.

### **2. Afektif**

- a. Setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat bersikap aktif terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- b. Setelah melakukan permainan, siswa dapat bekerjasama dengan teman lain.



- c. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, siswa dapat menghargai pendapat teman.

#### E. Karakter yang Diharapkan

1. Berani
2. Jujur
3. Kerjasama

#### F. Materi Pokok

1. PKn  
Bangga sebagai Bangsa Indonesia
2. IPA  
Kondisi Cuaca

#### G. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan pembelajaran : *Student centered*
2. Model pembelajaran : Tematik
3. Metode pembelajaran : Tanya jawab, ceramah, diskusi, permainan, dan pemberian tugas

#### H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1	<p><b>Kegiatan Awal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka pelajaran dilanjutkan dengan doa.</li> <li>b. Guru menanyakan kabar kepada siswa.</li> <li>c. Guru melakukan presensi dengan bertanya siapa yang tidak masuk hari ini.</li> <li>d. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya "Anak-anak masih ingat tidak dengan pelajaran kemarin? Kemarin kita belajar apa saja? Hari ini kita akan melanjutkan pelajaran kemarin".</li> <li>e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.</li> </ol>	<b>15 menit</b>

<p><b>2</b></p>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Eksplorasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menunjukkan contoh hasil karya orang-orang Indonesia.</li> <li>b. Guru memberikan penjelasan terkait gambar yang ditunjukkan pada siswa.</li> <li>c. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai menghargai karya bangsa Indonesia.</li> <li>d. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait gambar.</li> <li>e. Siswa membaca materi cara menghargai karya bangsa Indonesia.</li> <li>f. Siswa melihat video tentang cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia.</li> <li>g. Guru membimbing siswa untuk menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia.</li> <li>h. Siswa disuruh menuliskan perilaku-perilaku yang dilakukan untuk menghargai karya bangsa Indonesia di buku catatan masing-masing.</li> <li>i. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai menghargai karya bangsa Indonesia untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</li> <li>j. Siswa mencatat materi pelajaran.</li> <li>k. Guru menghubungkan materi menghargai karya bangsa Indonesia dengan kegiatan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu..</li> <li>l. Siswa membaca materi kegiatan manusia yang sesuai keadaan cuaca kemudian menuliskan di buku catatan masing-masing.</li> <li>m. Guru memberikan tugas kelompok pada siswa.</li> </ol>	<p><b>90 menit</b></p>
-----------------	---	------------------------

	<p>n. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dipelajari oleh siswa untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.</p> <p><b>Elaborasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa dibagi dalam 4 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.</li> <li>Setiap kelompok bermain "Permainan Kotak Misteri"</li> <li>Guru membagikan satu kotak misteri untuk setiap kelompok. Di dalam kotak terdapat 4 sampai 5 kartu pesan (sesuai jumlah anggota kelompok) yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok.</li> <li>Setiap anggota kelompok mendapatkan 1 kartu pesan untuk diselesaikan.</li> <li>Kelompok yang paling cepat menyelesaikan 5 kartu pesan, mendapatkan tambahan 5 poin.</li> <li>Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa.</li> <li>Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.</li> </ol> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.</li> <li>Guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti siswa.</li> <li>Siswa beserta guru membuat rangkuman atau simpulan pelajaran.</li> <li>Guru memberikan evaluasi.</li> </ol>	
3	<p><b>Kegiatan Akhir</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan pesan moral.</li> <li>Guru menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.</li> </ol>	15 menit

	c. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.	
--	---	--

## I. Media dan Sumber Belajar

### 1. Media

- a. Cerita Kemerdekaan Indonesia
- b. Kotak misteri
- c. Kartu pesan
- d. Video

### 2. Sumber Belajar

Buku paket :

- a. Prayoga Bestari dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- b. Sularmi dan M.D Wijayanti. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas 3 (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

## J. Penilaian (dilakukan di akhir siklus)

### 1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik : tes objektif dan uraian singkat
- b. Bentuk : tertulis
- c. Teknik penyekoran untuk soal objektif, jawaban benar diberi skor 1 dan untuk soal uraian singkat, jawaban benar diberi nilai 5.

$$d. \text{Skor akhir} = \frac{(\text{total skor} + 2) \times 10}{2}$$

### 2. Penilaian Afektif

- a. Teknik penilaian : Non tes (Pengamatan)

b. Rubrik Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Keaktifan	1, jika siswa tidak aktif di dalam kelas
		2, jika siswa jarang aktif di kelas
		3, jika siswa aktif di kelas
2.	Kerjasama	1, jika siswa tidak dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		2, jika siswa kurang dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
		3, jika siswa dapat bekerjasama dengan teman lain saat melakukan permainan
3.	Menghargai orang lain	1, jika siswa tidak dapat menghargai pendapat teman lain dan memusuhinya. 2, jika siswa dapat menghargai pendapat teman lainnya namun mengungkapkan dengan kasar. 3, Jika siswa dapat saling menghargai pendapat teman lainnya dan menerima dengan lapang dada.

c. Lembar PengamaaLembar

No.	Nama Siswa	Ranah Afektif		
		Keaktifan	Kerjasama	Menghargai Pendapat
1.				
2.				
3.				

**K. Kriteria ketuntasan minimal :**

Siswa dinyatakan lulus atau berhasil jika memperoleh nilai minimal sebesar 70.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM, maka diadakan Remedial.

**L. Lampiran**

1. Ringkasan Materi
2. LKS
3. Media

4. Lembar Evaluasi
5. Kunci Jawaban

Magelang, 30 Mei 2014

Guru Kelas III



Sofi'ah

Mahasiswa/Peneliti



Patricia Puspitajati A

NIM. 10108241107

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD Keningar 1



Titik Sulistyowati, S. Pd.

NIP 19630202 199103 2 004

## **LAMPIRAN**

### **1. Ringkasan Materi**

#### **PKn**

Bagaimana caramu menunjukkan rasa bangga menjadi anak Indonesia? Banyak carayang dapat dilakukan untuk menunjukkan rasa bangga menjadi bangsa Indonesia. Misalnya dengan cara menggunakan barang buatan dalam negeri dan berusaha meraih cita-cita untuk memajukan bangsa Indonesia.

Indonesia terkenal dengan hasil kerajinan tangan. Banyak orang luar negeri yang mengagumi kerajinan tangan buatan Indonesia. Misalnya, kain batik, kain songket, patung ukiran, perhiasan perak, dan mutiara.

#### **IPA**

Cuaca dapat berubah dari hari ke hari. Apa yang kamu lakukan saat cuaca dingin tiba? Pakaian yang kita pakai harus sesuai dengan keadaan cuaca. Saat cuaca dingin tiba, kita akan memakai pakaian yang tebal. Misalnya, jaket atau *sweater*. Dengan memakai pakaian yang tebal, tubuh kita akan terasa hangat.

Saat cuaca panas, pakaian yang kita pakai sebaiknya berbahan katun. Bahan dari katun tipis sehingga tidak gerah jika dipakai. Selain pakaian, kita dapat menyesuaikan makanan dengan keadaan cuaca. Misalnya, dengan meminum minuman yang hangat. Saat cuaca panas, minuman dingin cocok untuk menghilangkan haus.

Keadaan cuaca sangat memengaruhi kegiatan manusia. Para nelayan menunda berlayar jika hujan turun lebat. Apalagi jika disertai dengan badai. Begitu juga dengan pilot dan nahkoda. Cuaca buruk dapat mengganggu perjalanan transportasi dan membahayakan manusia. Padi membutuhkan air yang cukup banyak untuk tumbuh. Oleh karena itu, petani memanfaatkan hujan untuk menanam padi.

Sebaliknya, petani garam memanfaatkan musim kemarau untuk membuat garam. Garam dibuat dari air laut. Air laut yang menguap akan membentuk kristalkristal garam. Oleh karena itu, dibutuhkan panas matahari yang cukup. Hal ini untuk menguapkan air laut. Manusia memakai jas hujan atau payung saat hujan turun. Akibatnya, kita dapat melakukan kegiatan sehari-hari tanpa basah kuyup. Payung biasanya terbuat dari

plastik. Akan tetapi, orang-orang desa menggunakan daun pisang sebagai payung. Mengapa demikian? Ini karena daun pisang dilapisi lilin yang tidak tembus air.



## 2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Kelompok:		No. Absen:
Anggota : 1.		No. Absen:
2.		No. Absen:
3.		No. Absen:
4.		No. Absen:

Isilah kolom di bawah ini!

Perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai bangsa Indonesia	Perilaku yang <i>tidak</i> menunjukkan rasa bangga sebagai bangsa Indonesia
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

### 3. Media



#### 4. Lembar Evaluasi

Nama	:
No. Absen	:

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

- Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya merupakan perwujudan rasa...
  - cinta tanah air
  - syukur
  - peduli
  - ingin tahu
- Berikut ini hal yang patut untuk dibanggakan sebagai bangsa Indonesia adalah...
  - banyak kekayaan alam yang diambil oleh negara lain
  - banyak tenaga kerja yang ke luar negeri
  - keragaman budaya dan suku bangsa
  - adanya permusuhan antar etnis
- Orang Indonesia mampu membuat kerajinan yang indah dan menarik, hal itu menunjukkan bahwa orang Indonesia...
  - malas
  - kreatif
  - sombong
  - semangat
- Hal yang bisa kita lakukan untuk menghargai hasil karya bangsa Indonesia, *kecuali*...
  - membeli produk karya orang Indonesia
  - bangga memakai produk karya orang Indonesia
  - belanja barang-barang buatan Indonesia
  - membeli produk dari luar negeri
- Keadaan cuaca ditentukan oleh hal-hal berikut, *kecuali* ...
  - hembusan angin
  - keadaan awan
  - siang dan malam
  - curah hujan
- Kumpulan uap air yang mengembun di angkasa adalah ...
  - awan
  - atmosfer
  - cuaca
  - asap

7. Negara Indonesia memiliki dua musim yaitu...
- musim hujan dan musim gugur
  - musim hujan dan musim dingin
  - musim panas dan musim semi
  - musim panas dan musim hujan
8. Udara terasa dingin dan suhu udara rendah, berarti keadaan cuaca dalam kondisi...
- panas
  - cerah
  - dingin
  - berawan

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 9 dan 10!**

Pak Amin adalah seorang nelayan. Pak Amin mencari ikan dengan menggunakan perahu layar. Untuk pergi melaut, Pak Amin memanfaatkan angin darat dan kembali ke darat memanfaatkan angin laut. Pak Amin juga memanfaatkan cuaca cerah untuk mencari ikan.



Pagi ini Pak Amin melihat keadaan awan sebelum pergi ke laut. Ia melihat awan yang berbentuk gumpalan menyerupai bentuk bunga kol, melayang di langit dengan ketinggian menengah. Matahari bersinar dari balik awan dan awan kelihatan bercahaya pada bagian tepinya.

9. Bagaimana cara Pak Amin untuk sampai di laut mencari ikan?

Jawab :

.....  
 .....  
 .....

10. Apa yang dilakukan Pak Amin sebelum pergi melaut?

Jawab :

.....  
 .....  
 .....

## 5. Kunci Jawaban

1. A
2. C
3. B
4. D
5. C
6. A
7. D
8. D
9. Pak Amin memanfaatkan angin darat dan kembali ke darat memanfaatkan angin laut.
10. Pak Amin melihat keadaan awan sebelum pergi ke laut. Ia melihat awan yang berbentuk gumpalan menyerupai bentuk bunga kol, melayang di langit dengan ketinggian menengah

# Lampiran 3

## Hasil Penelitian

Lampiran 3.1 Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa

Lampiran 3.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Tematik

Lampiran 3.3 Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat

Lampiran 3.4 Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat

**Lampiran 3.1 Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa  
Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Pra Tindakan**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan															Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
		Skor Ya = 1, Tidak = 0																
1	AF	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	7	46.7
2	FA	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	6	40.0
3	RN	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	10	66.7
4	ST	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	9	60.0
5	AA	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	8	53.3
6	AN	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	11	73.3
7	AE	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10	66.7
8	DK	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	5	33.3
9	PM	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	10	66.7
10	FH	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	8	53.3
11	HD	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	80.0
12	KN	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	9	60.0
13	MY	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	11	73.3
14	NS	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	4	26.7
15	RW	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	7	46.7
16	SA	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	5	33.3
17	TP	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	8	53.3
18	YA	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	8	53.3
19	MY	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	9	60.0

**Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Pertama**

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																				Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
		Skor Ya = 1, Tidak = 0																					
1	AF	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	55
2	FA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	12	60
3	RN	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
4	ST	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
5	AA	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	13	65
6	AN	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80
7	AE	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	14	70
8	DK	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	65
9	PM	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	70
10	FH	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	13	65
11	HD	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
12	KN	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	13	65
13	MY	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	15	75
14	NS	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	8	40
15	RW	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	12	60
16	SA	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	12	60
17	TP	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	14	70
18	YA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	12	60
19	MY	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	65



### Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Kedua

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																				Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
		Skor Ya = 1, Tidak = 0																					
1	AF	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	65
2	FA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	13	65
3	RN	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
4	ST	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
5	AA	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
6	AN	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
7	AE	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
8	DK	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
9	PM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
10	FH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	75
11	HD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	17	85
12	KN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
13	MY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	16	80
14	NS	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	12	60
15	RW	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
16	SA	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	13	65
17	TP	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
18	YA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13	65
19	MY	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75

### Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Pertama

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																				Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
		Skor Ya = 1, Tidak = 0																					
1	AF	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70
2	FA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	14	70
3	RN	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
4	ST	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	80
5	AA	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
6	AN	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
7	AE	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
8	DK	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
9	PM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	16	80
10	FH	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	15	75
11	HD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	95
12	KN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	80
13	MY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
14	NS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	12	60
15	RW	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75
16	SA	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12	60
17	TP	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
18	YA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	13	65
19	MY	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75

### Hasil Observasi Keterampilan Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Kedua

No	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																				Skor	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
		Skor Ya = 1, Tidak = 0																					
1	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	17	85
2	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75
3	RN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	90
4	ST	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	18	90
5	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
6	AN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
7	AE	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
8	DK	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	85
9	PM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85
10	FH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
11	HD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
12	KN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	85
13	MY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
14	NS	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	13	65
15	RW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	16	80
16	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	13	65
17	TP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
18	YA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	80
19	MY	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	75

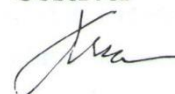
### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa Pra Tindakan

Nama Siswa : FH  
 Siklus/ Pertemuan : Pra Tindakan  
 Tema : Kebudayaan  
 Hari/ Tanggal : Senin, 12 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.	√		Siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca.
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu menemukan makna dari isi bacaan.
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.		√	Siswa belum mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.	√		Siswa mencatat catatan sesuai dengan yang ditulis guru dipapan tulis.
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.	√		Kalimat yang dibuat siswa dalam catatan menggunakan kalimat baku.
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.	√		Siswa secara teliti menulis catatan tanpa terdapat kata-kata yang disingkat
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.	√		Siswa menuliskan isi catatan dengan benar dan sesuai informasi yang diterima
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan bersih dan rapi.
10.	Kejelasan catatan yang ditulis siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan tulisan jelas dan dapat dibaca

11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.		√	Siswa mencatat di buku yang sama, belum memisahkan setiap catatan
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.		√	Catatan yang dibuat masih catatan standar belum terlihat kreatif.
13.	Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.		√	Saat diberi pertanyaan tentang pelajaran yang telah diberikan, siswa kurang mampu mengingat pelajaran.
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.	√		Siswa berani menjawab pertanyaan guru walaupun jawabannya kurang tepat.
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.		√	Saat pelajaran siswa tidak dibentuk dalam kelompok.

**Observer**



**Akita Dewi**

### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa Pra Tindakan

Nama Siswa : AF  
 Siklus/ Pertemuan : Pra Tindakan  
 Tema : Kebudayaan  
 Hari/ Tanggal : Senin, 12 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.	√		Siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca.
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu menemukan makna dari isi bacaan.
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.		√	Siswa belum mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.	√		Siswa mencatat catatan sesuai dengan yang ditulis guru dipapan tulis.
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.		√	Kalimat yang dibuat siswa dalam catatan belum menggunakan kalimat baku.
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.		√	Catatan yang dibuat masih terdapat kata-kata yang disingkat
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.		√	Catatan yang dibuat kurang sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan bersih dan rapi.
10.	Kejelasan catatan yang ditulis	√		Siswa menuliskan catatan dengan

	siswa.			tulisan jelas dan dapat dibaca
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.	√		Siswa mencatat di buku yang sama, belum memisahkan setiap catatan
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.	√		Catatan yang dibuat terlihat kreatif karena diberi gambar-gambar.
13.	Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.	√		Saat diberi pertanyaan tentang pelajaran yang telah diberikan, siswa mampu mengingat pelajaran.
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.		√	Siswa kurang berani menjawab pertanyaan guru walaupun jawabannya kurang tepat.
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.		√	Saat pelajaran siswa tidak dibentuk dalam kelompok.

Observer



Akita Dewi

### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa

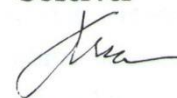
Nama Siswa : AF  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus I/ Pertemuan Pertama  
 Tema : Lingkungan  
 Hari/ Tanggal : Jumat, 16 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.	√		Siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca.
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu menemukan makna dari isi bacaan.
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.		√	Siswa belum mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.	√		Siswa mencatat catatan sesuai dengan yang ditulis guru dipapan tulis.
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.		√	Kalimat yang dibuat siswa dalam catatan tidak menggunakan kalimat baku.
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.		√	Siswa tidak teliti menulis catatan dan terdapat kata-kata yang disingkat
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.		√	Isi catatan yang dibuat tidak sesuai dengan informasi yang diterima
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan bersih dan rapi.
10.	Kejelasan catatan yang ditulis	√		Siswa menuliskan catatan dengan



	siswa.			tulisan jelas dan dapat dibaca
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.		√	Siswa mencatat di buku yang sama, belum memisahkan setiap catatan
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.		√	Catatan yang dibuat masih catatan standar belum terlihat kreatif.
13.	Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.		√	Saat diberi pertanyaan tentang pelajaran yang telah diberikan, siswa kurang mampu mengingat pelajaran.
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.	√		Siswa berani menjawab pertanyaan guru walaupun jawabannya kurang tepat.
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.	√		Saat pelajaran siswa dibentuk dalam kelompok.
16.	Keterlibatan siswa dalam permainan kotak misteri.	√		Siswa terlibat aktif dalam kelompok saat bermain permainan kotak misteri.
17.	Kemampuan bekerjasama siswa dalam kelompok.	√		Siswa mampu bekerjasama dengan teman anggota kelompok.
18.	Kemampuan siswa menyelesaikan tugas dalam kartu pesan.	√		Kartu-kartu pesan dapat diselesaikan saat permainan kotak misteri.
19.	Ketaatan siswa dalam aturan permainan kotak misteri.	√		Siswa menaati aturan permainan kotak misteri.
20.	Keantusiasan siswa dalam belajar melalui permainan kotak misteri.	√		Siswa merasa senang dan antusias belajar melalui permainan kotak misteri.

Observer



Akita Dewi

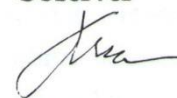
### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa

Nama Siswa : FH  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus I/ Pertemuan Kedua  
 Tema : Lingkungan  
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.	√		Siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca.
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.	√		Setelah membaca bacaan siswa mampu menemukan makna dari isi bacaan.
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.	√		Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.	√		Siswa mencatat catatan sesuai dengan yang ditulis guru dipapan tulis dan sesuai dengan penjelasan dari guru.
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.	√		Kalimat yang dibuat siswa dalam catatan menggunakan kalimat baku.
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.	√		Siswa secara teliti menulis catatan dan tidak terdapat kata-kata yang disingkat
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.	√		Isi catatan yang dibuat sesuai dengan informasi yang diterima
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan bersih dan rapi.
10.	Kejelasan catatan yang ditulis	√		Siswa menuliskan catatan dengan

	siswa.			tulisan jelas dan dapat dibaca
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.		√	Siswa mencatat di buku yang sama, belum memisahkan setiap catatan
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.		√	Catatan yang dibuat masih catatan standar belum terlihat kreatif.
13.	Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.	√		Saat diberi pertanyaan tentang pelajaran yang telah diberikan, siswa mampu mengingat pelajaran.
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.	√		Siswa berani menjawab pertanyaan guru walaupun jawabannya kurang tepat.
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.	√		Saat pelajaran siswa dibentuk dalam kelompok.
16.	Keterlibatan siswa dalam permainan kotak misteri.		√	Siswa belum terlibat aktif dalam kelompok saat bermain permainan kotak misteri.
17.	Kemampuan bekerjasama siswa dalam kelompok.		√	Siswa belum mampu bekerjasama dengan teman anggota kelompok dan terlihat bekerja sendiri.
18.	Kemampuan siswa menyelesaikan tugas dalam kartu pesan.	√		Kartu-kartu pesan dapat diselesaikan saat permainan kotak misteri.
19.	Ketaatan siswa dalam aturan permainan kotak misteri.	√		Siswa menaati aturan permainan kotak misteri.
20.	Keantusiasan siswa dalam belajar melalui permainan kotak misteri.	√		Siswa merasa senang dan antusias belajar melalui permainan kotak misteri.

Observer



Akita Dewi

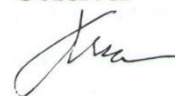
### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa

Nama Siswa : AF  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus II/ Pertemuan Pertama  
 Tema : Peristiwa  
 Hari/ Tanggal : Jumat, 30 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.	√		Siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca.
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.	√		Setelah membaca bacaan siswa mampu menemukan makna dari isi bacaan.
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.	√		Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.		√	Setelah membaca bacaan siswa belum mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.	√		Siswa mencatat catatan sesuai dengan yang ditulis guru dipapan tulis dan sesuai penjelasan dari guru.
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.		√	Kalimat yang dibuat siswa dalam catatan tidak menggunakan kalimat baku.
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.		√	Siswa tidak teliti menulis catatan dan terdapat kata-kata yang disingkat
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.		√	Isi catatan yang dibuat tidak sesuai dengan informasi yang diterima
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan bersih dan rapi.

10.	Kejelasan catatan yang ditulis siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan tulisan jelas dan dapat dibaca
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.		√	Siswa mencatat di buku yang sama, belum memisahkan setiap catatan
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.		√	Catatan yang dibuat masih belum terlihat kreatif.
13.	Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.	√		Saat diberi pertanyaan tentang pelajaran yang telah diberikan, siswa kurang mampu mengingat pelajaran.
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.	√		Siswa berani menjawab pertanyaan guru walaupun jawabannya kurang tepat.
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.	√		Saat pelajaran siswa dibentuk dalam kelompok.
16.	Keterlibatan siswa dalam permainan kotak misteri.	√		Siswa terlibat aktif dalam kelompok saat bermain permainan kotak misteri.
17.	Kemampuan bekerjasama siswa dalam kelompok.	√		Siswa mampu bekerjasama dengan teman anggota kelompok.
18.	Kemampuan siswa menyelesaikan tugas dalam kartu pesan.	√		Kartu-kartu pesan dapat diselesaikan saat permainan kotak misteri.
19.	Ketaatan siswa dalam aturan permainan kotak misteri.	√		Siswa menaati aturan permainan kotak misteri.
20.	Keantusiasan siswa dalam belajar melalui permainan kotak misteri.	√		Siswa merasa senang dan antusias belajar melalui permainan kotak misteri.

Observer



Akita Dewi

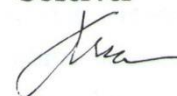
### Lembar Observasi Keterampilan Belajar Siswa

Nama Siswa : FH  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus II/ Pertemuan Kedua  
 Tema : Peristiwa  
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 31 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Kemampuan siswa menemukan informasi bacaan.	√		Siswa mampu menemukan informasi dari bacaan yang dibaca.
2.	Kemampuan siswa menemukan makna dari isi bacaan.	√		Setelah membaca bacaan siswa mampu menemukan makna dari isi bacaan.
3.	Kemampuan siswa menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.	√		Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan isi bacaan.
4.	Kemampuan siswa memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.	√		Setelah membaca bacaan siswa mampu memecahkan masalah berdasarkan isi bacaan.
5.	Kemampuan siswa dalam membuat catatan.	√		Siswa mencatat catatan sesuai dengan yang ditulis guru dipapan tulis dan sesuai dengan materi pelajaran yang dibaca.
6.	Kemampuan siswa menulis kalimat dalam catatan.	√		Kalimat yang dibuat siswa dalam catatan tidak menggunakan kalimat baku.
7.	Kemampuan siswa membuat catatan secara lengkap sesuai dengan pesan yang disimak atau dibaca.	√		Siswa secara teliti menulis catatan dan tidak terdapat kata-kata yang disingkat
8.	Kemampuan siswa dalam menulis isi pesan yang disimak atau dibaca.	√		Isi catatan yang dibuat sesuai dengan informasi yang diterima
9.	Kebersihan dan kerapian catatan yang dibuat siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan bersih dan rapi.

10.	Kejelasan catatan yang ditulis siswa.	√		Siswa menuliskan catatan dengan tulisan jelas dan dapat dibaca
11.	Pemisahan catatan pada setiap mata pelajaran.		√	Siswa mencatat di buku yang sama, belum memisahkan setiap catatan
12.	Kekreatifan siswa dalam membuat catatan.		√	Catatan yang dibuat masih belum terlihat kreatif karena hanya sesuai dengan contoh catatan yang diberikan guru.
13.	Kemampuan siswa dalam mengingat materi yang telah dipelajari.	√		Saat diberi pertanyaan tentang pelajaran yang telah diberikan, siswa kurang mampu mengingat pelajaran.
14.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan.	√		Siswa berani menjawab pertanyaan guru walaupun jawabannya kurang tepat.
15.	Pembentukan kelompok saat pembelajaran.	√		Saat pelajaran siswa dibentuk dalam kelompok.
16.	Keterlibatan siswa dalam permainan kotak misteri.	√		Siswa terlibat aktif dalam kelompok saat bermain permainan kotak misteri.
17.	Kemampuan bekerjasama siswa dalam kelompok.	√		Siswa mampu bekerjasama dengan teman anggota kelompok.
18.	Kemampuan siswa menyelesaikan tugas dalam kartu pesan.	√		Kartu-kartu pesan dapat diselesaikan saat permainan kotak misteri.
19.	Ketaatan siswa dalam aturan permainan kotak misteri.	√		Siswa menaati aturan permainan kotak misteri.
20.	Keantusiasan siswa dalam belajar melalui permainan kotak misteri.	√		Siswa merasa senang dan antusias belajar melalui permainan kotak misteri.

Observer



Akita Dewi

### Lampiran 3.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran Tematik

#### Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik Pra Tindakan

Nama Guru : Sofi'ah

Siklus/ Pertemuan : Pra Tindakan

Tema : Kebudayaan

Hari/ Tanggal : Senin, 12 Mei 2014

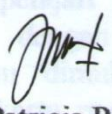
Kelas/ Semester : III/ II

Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran	√		Guru membuat RPP, namun RPP dalam pembelajaran tidak sesuai dengan RPP yang dibuat guru.
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.		√	Kurang tidak mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.	√		Guru memberikan apersepsi di awal pelajaran.
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.		√	Tujuan pembelajaran tidak disampaikan oleh guru.
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.	√		Guru menyampaikan pelajaran dengan santai dan terlihat menguasai materi pelajaran yang diberikan kepada siswa.
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.	√		Guru menyajikan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah tanpa divariasikan dengan metode lain.
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.		√	Guru belum menggunakan media saat memberikan penjelasan kepada siswa.
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.		√	Belum terlihat merata, guru hanya memperhatikan siswa yang duduknya di depan.
9.	Pengkondisian suasana belajar di kelas	√		Pengkondisian suasana belajar bagus, meja siswa di buat melingkar agar siswa tidak bosan saat belajar.
10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.		√	Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.	√		Guru membimbing siswa membaca namun tidak memberikan umpan balik dari bacaan yang mereka baca.



12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.		√	Guru hanya menuliskan sedikit catatan di papan tulis.
13.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.		√	Guru belum membimbing siswa mengembangkan keterampilan mengingat.
14.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman materi.		√	Di akhir pelajaran guru belum meluruskan kesalahpahaman materi.
15.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.	√		Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan
16.	Pemberian evaluasi.	√		Di akhir pelajaran di berikan evaluasi.

Observer  
  
 Patricia P A

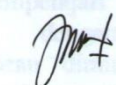
### Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik Siklus I Pertemuan Pertama

Nama Guru : Sofi'ah  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus I/ Pertemuan Pertama  
 Tema : Lingkungan  
 Hari/ Tanggal : Jumat, 16 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran dan penyiapan sebuah kotak dan kartu-kartu pesan yang akan digunakan untuk permainan kotak misteri.	√		Guru mempelajari RPP yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersiapkan kotak dan kartu pesan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		Guru mengkondisikan siswa dengan baris sebelum masuk kelas, berdoa, dan melakukan presensi siswa
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.	√		Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah? Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?"
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.		√	Di awal pembelajaran guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.	√		Guru menyampaikan materi dengan santai sambil sesekali berjalan mengelilingi kelas untuk melihat siswanya memperhatikan guru atau tidak.
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.	√		Guru menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas.
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.	√		Guru menyampaikan materi dibantu dengan media gambar.
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.		√	Guru dalam memberikan perhatian kepada siswa belum merata, guru terlihat sering menanggapi siswa yang duduk dibagian depan saja.
9.	Pengkondisian suasana	√		Apabila ada siswa yang ramai atau asyik

	belajar di kelas			bermain sendiri, guru menegur dan mengkondisikan siswa untuk kembali belajar.
10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	√		Setelah guru menyampaikan materi, guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum jelas.
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.	√		Guru membimbing siswa membaca dengan berkeliling melihat siswa membaca materi pelajaran atau tidak.
12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.	√		Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan materi yang telah dipelajari.
13.	Penjelasan guru tentang permainan kotak misteri.	√		Sebelum memulai permainan kotak misteri, guru memberikan penjelasan tentang apa itu permainan kotak misteri.
14.	Peran guru dalam permainan kotak misteri.	√		Peran guru dalam permainan kotak misteri sebagai instruktur sekaligus fasilitator bertugas memimpin jalannya permainan kotak misteri
15.	Pengamatan aktivitas siswa saat permainan kotak misteri.	√		Saat siswa melakukan permainan, guru melakukan pengamatan aktivitas siswa saat permainan.
16.	Pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang dalam permainan kotak misteri.	√		Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan kotak misteri. Penghargaan yang diberikan bukan dalam bentuk barang tetapi kata-kata motivasi.
17.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.	√		Guru mampu membimbing siswa dalam mengingat materi pelajaran. Setiap selesai menjelaskan materi guru selalu memancing siswa untuk mengingat materi pelajaran dengan bertanya seputar materi yang telah dijelaskan.
18.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman materi.		√	Di akhir pelajaran guru tidak sempat meluruskan kesalahpahaman materi karena kehabisan waktu.
19.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.		√	Guru dan siswa belum sempat membuat kesimpulan karena kehabisan waktu.
20.	Pemberian evaluasi.		√	Guru tidak memberikan soal evaluasi.

Observer



Patricia P A

## Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik Siklus I Pertemuan Kedua

Nama Guru : Sofi'ah  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus I/ Pertemuan Kedua  
 Tema : Lingkungan  
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran dan penyiapan sebuah kotak dan kartu-kartu pesan yang akan digunakan untuk permainan kotak misteri.	√		Guru mempelajari RPP yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengecek kotak dan kartu pesan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		Guru mengkondisikan siswa dengan baris sebelum masuk kelas, berdoa, dan melakukan presensi siswa
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.	√		Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah? Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?"
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.	√		Di awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.	√		Guru menyampaikan materi dengan santai sambil sesekali berjalan mengelilingi kelas untuk melihat siswanya memperhatikan guru atau tidak.
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.	√		Guru menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas.
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.	√		Guru menyampaikan materi dibantu dengan media gambar.
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.	√		Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa sudah terlihat merata.
9.	Pengkondisian suasana belajar di kelas	√		Apabila ada siswa yang ramai atau asyik bermain sendiri, guru menegur dan mengkondisikan siswa untuk kembali belajar.

10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	√		Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum jelas.
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.	√		Guru membimbing siswa membaca dengan berkeliling melihat siswa membaca materi pelajaran atau tidak.
12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.	√		Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan materi yang telah dipelajari.
13.	Penjelasan guru tentang permainan kotak misteri.	√		Sebelum memulai permainan kotak misteri, guru memberikan penjelasan tentang apa itu permainan kotak misteri.
14.	Peran guru dalam permainan kotak misteri.	√		Peran guru dalam permainan kotak misteri sebagai instruktur sekaligus fasilitator bertugas memimpin jalannya permainan kotak misteri
15.	Pengamatan aktivitas siswa saat permainan kotak misteri.	√		Saat siswa melakukan permainan, guru melakukan pengamatan aktivitas siswa saat permainan.
16.	Pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang dalam permainan kotak misteri.	√		Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan kotak misteri. Penghargaan yang diberikan bukan dalam bentuk barang tetapi kata-kata motivasi.
17.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.	√		Guru mampu membimbing siswa dalam mengingat materi pelajaran. Setiap selesai menjelaskan materi guru selalu memancing siswa untuk mengingat materi pelajaran dengan bertanya seputar materi yang telah dijelaskan.
18.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman materi.		√	Di akhir pelajaran guru tidak sempat meluruskan kesalahpahaman materi karena terburu-buru waktu.
19.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.		√	Guru dan siswa belum sempat membuat kesimpulan karena terburu-buru waktu.
20.	Pemberian evaluasi.	√		Guru memberikan soal evaluasi.

Observer




Patricia P A

**Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik Siklus II Pertemuan Pertama**

Nama Guru : Sofi'ah  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus II/ Pertemuan Pertama  
 Tema : Peristiwa  
 Hari/ Tanggal : Jumat, 30 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran dan penyiapan sebuah kotak dan kartu-kartu pesan yang akan digunakan untuk permainan kotak misteri.	√		Guru mempelajari RPP yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengecek kotak dan kartu pesan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		Guru mengkondisikan siswa dengan baris sebelum masuk kelas, berdoa, dan melakukan presensi siswa
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.	√		Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah? Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?"
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.	√		Di awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.	√		Guru menyampaikan materi dengan santai sambil sesekali berjalan mengelilingi kelas untuk melihat siswanya memperhatikan guru atau tidak.
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.	√		Guru menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas.
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.	√		Guru menyampaikan materi dibantu dengan media gambar.
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.	√		Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa sudah terlihat merata.
9.	Pengkondisian suasana belajar di kelas	√		Apabila ada siswa yang ramai atau asyik bermain sendiri, guru menegur dan

				mengkondisikan siswa untuk kembali belajar.
10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	√		Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum jelas.
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.	√		Guru membimbing siswa membaca dengan berkeliling melihat siswa membaca materi pelajaran atau tidak.
12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.	√		Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan materi yang telah dipelajari.
13.	Penjelasan guru tentang permainan kotak misteri.	√		Sebelum memulai permainan kotak misteri, guru memberikan penjelasan tentang apa itu permainan kotak misteri.
14.	Peran guru dalam permainan kotak misteri.	√		Peran guru dalam permainan kotak misteri sebagai instruktur sekaligus fasilitator bertugas memimpin jalannya permainan kotak misteri
15.	Pengamatan aktivitas siswa saat permainan kotak misteri.	√		Saat siswa melakukan permainan, guru melakukan pengamatan aktivitas siswa saat permainan.
16.	Pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang dalam permainan kotak misteri.	√		Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan kotak misteri. Penghargaan yang diberikan bukan dalam bentuk barang tetapi kata-kata motivasi.
17.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.	√		Guru mampu membimbing siswa dalam mengingat materi pelajaran. Setiap selesai menjelaskan materi guru selalu memancing siswa untuk mengingat materi pelajaran dengan bertanya seputar materi yang telah dijelaskan.
18.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman materi.	√		Guru meluruskan kesalahpahaman materi dengan memberikan penekanan pada hal-hal yang susah dipahami oleh siswa.
19.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.	√		Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.
20.	Pemberian evaluasi.		√	Guru belum memberikan soal evaluasi.

Observer  
  
 Patricia P A


**Lembar Observasi Guru dalam Pembelajaran Tematik Siklus II Pertemuan  
Kedua**

Nama Guru : Sofi'ah  
 Siklus/ Pertemuan : Siklus II/ Pertemuan Kedua  
 Tema : Peristiwa  
 Hari/ Tanggal : Sabtu, 31 Mei 2014  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Petunjuk pengisian : Isilah lembar observasi di bawah ini dengan tanda centang (√), pada kolom yang tersedia.

No	Pernyataan	Jawaban		Deskripsi
		Ya	Tidak	
1.	Penyiapan RPP dalam pembelajaran dan penyiapan sebuah kotak dan kartu-kartu pesan yang akan digunakan untuk permainan kotak misteri.	√		Guru mempelajari RPP yang telah dibuat bersama dengan peneliti. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengecek kotak dan kartu pesan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri
2.	Pengkondisian siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		Guru mengkondisikan siswa dengan baris sebelum masuk kelas, berdoa, dan melakukan presensi siswa
3.	Pemberian apersepsi di awal pembelajaran.	√		Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah? Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?"
4.	Penyampaian tujuan pembelajaran.	√		Di awal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
5.	Penguasaan guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa.	√		Guru menyampaikan materi dengan santai sambil sesekali berjalan mengelilingi kelas untuk melihat siswanya memperhatikan guru atau tidak.
6.	Kemampuan guru dalam menyajikan materi.	√		Guru menyampaikan materi kepada siswa dengan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas.
7.	Penggunaan media saat menyampaikan materi.	√		Guru menyampaikan materi dibantu dengan media gambar.
8.	Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa.	√		Kemampuan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa sudah terlihat merata.
9.	Pengkondisian suasana belajar di kelas	√		Apabila ada siswa yang ramai atau asyik bermain sendiri, guru menegur dan



				mengkondisikan siswa untuk kembali belajar.
10.	Pemberian kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	√		Guru selalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum jelas.
11.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membaca materi pelajaran.	√		Guru membimbing siswa membaca dengan berkeliling melihat siswa membaca materi pelajaran atau tidak.
12.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat catatan materi pelajaran.	√		Guru mengarahkan siswa untuk menuliskan materi yang telah dipelajari.
13.	Penjelasan guru tentang permainan kotak misteri.	√		Sebelum memulai permainan kotak misteri, guru memberikan penjelasan tentang apa itu permainan kotak misteri.
14.	Peran guru dalam permainan kotak misteri.	√		Peran guru dalam permainan kotak misteri sebagai instruktur sekaligus fasilitator bertugas memimpin jalannya permainan kotak misteri
15.	Pengamatan aktivitas siswa saat permainan kotak misteri.	√		Saat siswa melakukan permainan, guru melakukan pengamatan aktivitas siswa saat permainan.
16.	Pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang dalam permainan kotak misteri.	√		Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil memenangkan permainan kotak misteri. Penghargaan yang diberikan bukan dalam bentuk barang tetapi kata-kata motivasi.
17.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa mengingat materi pelajaran.	√		Guru mampu membimbing siswa dalam mengingat materi pelajaran. Setiap selesai menjelaskan materi guru selalu memancing siswa untuk mengingat materi pelajaran dengan bertanya seputar materi yang telah dijelaskan.
18.	Kemampuan guru dalam meluruskan kesalahpahaman materi.	√		Guru meluruskan kesalahpahaman materi dengan memberikan penekanan pada hal-hal yang susah dipahami oleh siswa.
19.	Kemampuan guru dalam membimbing siswa membuat kesimpulan.	√		Guru bersama-sama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.
20.	Pemberian evaluasi.	√		Guru memberikan soal evaluasi.

Observer  
  
 Patricia P A

**Lampiran 3.3 Hasil Tes Keterampilan Membaca dan Mengingat**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai Pratindakan</b>	<b>Nilai Siklus I</b>	<b>Nilai Siklus II</b>
1	AF	40	60	80
2	FA	50	70	70
3	RN	70	75	80
4	ST	60	75	90
5	AA	50	70	75
6	AN	60	75	90
7	AE	70	85	85
8	DK	50	65	75
9	PM	65	80	70
10	FH	55	65	90
11	HD	75	90	85
12	KN	65	75	70
13	MY	<b>75</b>	80	90
14	NS	45	60	65
15	RW	55	70	70
16	SA	40	60	65
17	TP	50	80	90
18	YA	65	75	75
19	MY	70	75	70
	Rata-rata	58.42	72.89	78.16

55

Nama : R W

No. Absen : 15

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

1. Tempat bertemunya penjual dan pembeli disebut . . . .  
 a. pasar  
b. los  
c. terminal  
d. pinggir jalan
2. Berikut ini merupakan kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah, *kecuali* . . . .  
a. warung  
 b. toko  
c. pasar  
d. kantin
3. Di bawah ini yang tidak termasuk syarat pasar adalah . . . .  
a. ada harga  
 b. ada pembeli  
c. ada penjual
4. Tujuan utama pedagang adalah . . . .  
a. barang cepat laku  
 b. memperoleh keuntungan  
c. menjual dengan harga mahal  
d. menjual dengan harga murah
5. Saat ada kerja bakti di lingkungan rumah kita harus...  
a. bersikap tidak tahu  
b. membantu  
c. melihat  
 d. bermain
6. Dengan bergotong royong, pekerjaan menjadi lebih ....  
 a. ringan  
b. sukar  
c. berat  
d. sulit
7. Kita harus ... dengan tetangga  
 a. hidup rukun  
b. saling pamer  
c. saling bermusuhan  
d. saling membenci

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 8, 9 dan 10!**



**Gambar 7.2** Gotong royong membina kerukunan

Hari Minggu pagi Kampung Telaga Sari bekerja bakti. Warganya berasal dari berbagai daerah. Ada suku Jawa, Sunda, Bali, Madura, dan Batak. Bahkan Pak Sok Young dari keturunan Cina.

Mereka hidup rukun dan damai. Pagi itu, tua-muda, kaya-miskin bersama-sama giat bekerja. Mereka sadar akan kewajiban sebagai warga kampung. Mereka bergotong-royong memperbaiki jalan kampung. Remaja dan anak-anak menanam pohon di tepi

jalan. Andi beserta teman-temannya ikut membantu. Para ibu menyediakan minuman dan makanan.

Kampung Telaga Sari tampak bersih, rapi, indah, dan nyaman. Andi bangga tinggal di kampung Telaga Sari.

8. Suku apa saja yang ada di Kampung Telaga Sari?

Jawab:

Sunda, Bali

9. Apa yang dilakukan warga Kampung Telaga Sari pada hari Minggu pagi?

Jawab:

Kerja bakti

10. Apa kesimpulan dari cerita di atas?

Jawab:

Kampung Telaga

**-SELAMAT MENGERJAKAN-**

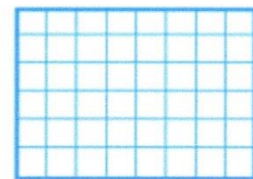
75

Nama : AN

No. Absen : 6

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

1. Berikut ini yang termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah ...
  - a. air
  - b. udara
  - c. emas
  - d. hutan
2. Pembangunan waduk ditujukan untuk ...
  - a. pembangkit listrik
  - b. penghijauan
  - c. mencari harta karun
  - d. penebangan hutan
3. Melestarikan sumber daya alam dapat dilakukan dengan cara ...
  - a. perladangan berpindah
  - b. penyuburan tanah
  - c. menggunakan pestisida secara berlebihan
  - d. pemberian pupuk yang banyak
4. Cara mengelola uang yang baik hendaknya disesuaikan dengan ...
  - a. keinginan keluarga
  - b. kemampuan orang tua
  - c. kemampuan keuangan
  - d. kemampuan anak
5. Di bawah ini yang bukan merupakan manfaat menabung adalah ...
  - a. memenuhi kebutuhan yang bersifat mendesak
  - b. mencukupi biaya keperluan sekolah
  - c. memenuhi kebutuhan masa depan
  - d. membuang-buang uang
6. Lapangan sekolah SD Bunga berbentuk persegi dengan panjang 19 m. Berapakah luas lapangan sekolah SD Bunga Bangsa?
  - a.  $38 \text{ m}^2$
  - b.  $76 \text{ m}^2$
  - c.  $152 \text{ m}^2$
  - d.  $361 \text{ m}^2$
7. Panjang ruang kelasku adalah 9 m dan lebarnya 7 m. Luas ruang kelasku...
  - a.  $30 \text{ m}^2$
  - b.  $63 \text{ m}^2$
  - c.  $36 \text{ m}^2$
  - d.  $32 \text{ m}^2$
8. Berapa satuan luas persegi di bawah ini?
  - a. 48
  - b. 49
  - c. 50
  - d. 52





**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 8, 9 dan 10!**

Anton adalah siswa kelas 3 SD. Setiap hari, ia diberi uang saku oleh ibunya sebesar Rp 3.000. Hari ini Anton menghabiskan uangnya untuk membayar angkutan Rp600, membeli makanan di kantin Rp1.000, membeli buku Rp1.000 dan menabung Rp400.

Anton termasuk anak yang mengelola uang dengan baik. Bagaimana Anton dapat mengelola uang dengan baik? Ternyata Anton melakukan cara-cara sebagai berikut.



- a. Selalu mencatat barang-barang yang akan dibeli. Setiap minggu Anton mencatat kebutuhannya.
- b. Membicarakan kebutuhan dengan orang tua. Anton selalu berbicara dengan orang tuanya. Setelah membuat daftar kebutuhan selalu disampaikan ke orang tua. Jika orang tuanya sedang tidak punya uang, Anton mengurangi jumlah kebutuhan. Selalu disesuaikan dengan pemberian orang tua.
- c. Mencatat pengeluaran. Anton selalu mencatat berapa pun uang yang dia keluarkan. Anton selalu melaporkan pengeluarannya kepada orang tuanya.
- d. Menabung. Anton selalu menyisihkan pemberian orang tuanya untuk ditabung. Anton bisa membeli buku baru dari hasil tabungannya.

9. Apa yang dilakukan Anton dengan uang sakunya Rp3000?

Jawab:

Membeli buku dan jajan

10. Apa saja yang dilakukan Anton untuk mengelola uang dengan baik?

Jawab:

mencatat barang, mencatat pengeluaran, menabung

—SELAMAT MENGERJAKAN—

90

Nama : ST

No. Absen : 4

**A. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kalian anggap benar!**

1. Menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya merupakan perwujudan rasa...  
 a. cinta tanah air  
b. syukur  
c. peduli  
d. ingin tahu
2. Berikut ini hal yang patut untuk dibanggakan sebagai bangsa Indonesia adalah...  
a. banyak kekayaan alam yang diambil oleh negara lain  
b. banyak tenaga kerja yang ke luar negeri  
 c. keragaman budaya dan suku bangsa  
d. adanya permusuhan antar etnis
3. Orang Indonesia mampu membuat kerajinan yang indah dan menarik, hal itu menunjukkan bahwa orang Indonesia...  
a. malas  
 b. kreatif  
c. sombong  
d. semangat
4. Hal yang bisa kita lakukan untuk menghargai hasil karya bangsa Indonesia, *kecuali*...  
a. membeli produk karya orang Indonesia  
b. bangga memakai produk karya orang Indonesia  
c. belanja barang-barang buatan Indonesia  
 d. membeli produk dari luar negeri
5. Keadaan cuaca ditentukan oleh hal-hal berikut, *kecuali* ...  
 a. hembusan angin  
b. keadaan awan  
c. siang dan malam  
d. curah hujan
6. Kumpulan uap air yang mengembun di angkasa adalah ...  
 a. awan  
b. atmosfer  
c. cuaca  
d. asap

7. Negara Indonesia memiliki dua musim yaitu...
- musim hujan dan musim gugur
  - musim hujan dan musim dingin
  - musim panas dan musim semi
  - musim panas dan musim hujan
8. Udara terasa dingin dan suhu udara rendah, berarti keadaan cuaca dalam kondisi...
- panas
  - cerah
  - dingin
  - berawan

**B. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan bacaan yang disediakan!**

**Bacaan untuk soal nomor 9 dan 10!**

Pak Amin adalah seorang nelayan. Pak Amin mencari ikan dengan menggunakan perahu layar. Untuk pergi melaut, Pak Amin memanfaatkan angin darat dan kembali ke darat memanfaatkan angin laut. Pak Amin juga memanfaatkan cuaca cerah untuk mencari ikan,

Pagi ini Pak Amin melihat keadaan awan sebelum pergi ke laut. Ia melihat awan yang berbentuk gumpalan menyerupai bentuk bunga kol, melayang di langit dengan ketinggian menengah. Matahari bersinar dari balik awan dan awan kelihatan bercahaya pada bagian tepinya.

9. Bagaimana cara Pak Amin untuk sampai di laut mencari ikan?

Jawab :

Pak Amin memanfaatkan angin darat

.....

.....

10. Apa yang dilakukan Pak Amin sebelum pergi melaut?

Jawab :

Pak Amin melihat keadaan awan sebelum pergi ke laut

.....

.....

—SELAMAT MENGERJAKAN—



### Lampiran 3.4 Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat

#### Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Pra Tindakan

No	Nama Siswa	Indikator										Jumlah Skor	Nilai
		1			2	3				4			
		a	b	c	a	a	b	C	d	A	b		
		Skor 4= Baik sekali, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang											
1	AF	2	3	3	2	3	2	2	2	1	1	21	52.5
2	FA	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	24	60
3	RN	3	3	3	2	3	3	1	3	1	2	24	60
4	ST	2	3	3	2	3	2	3	3	1	3	25	62.5
5	AA	3	3	2	3	3	3	3	3	1	2	26	65
6	AN	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	29	72.5
7	AE	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	26	65
8	DK	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	26	65
9	PM	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	27	67.5
10	FH	4	3	3	3	3	3	3	3	1	2	28	70
11	HD	4	3	4	2	4	3	3	4	1	3	31	77.5
12	KN	3	4	4	4	3	3	3	3	1	2	30	75
13	MY	3	4	3	3	3	3	4	3	1	3	30	75
14	NS	3	3	4	2	2	2	3	4	1	2	26	65
15	RW	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	27	67.5
16	SA	2	3	3	3	2	2	3	3	1	2	24	60
17	TP	3	4	3	4	3	3	3	2	1	2	28	70
18	YA	3	3	3	2	2	2	3	3	1	1	23	57.5
19	MY	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	22	55

### Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator										Jumlah Skor	Nilai
		1			2	3				4			
		a	b	c	a	a	b	c	d	A	b		
		Skor 4= Baik sekali, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang											
1	AF	2	3	4	3	2	3	2	2	2	3	26	65
2	FA	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	28	70
3	RN	4	3	4	2	4	3	2	3	2	3	30	75
4	ST	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	28	70
5	AA	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	31	77.5
6	AN	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	30	75
7	AE	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	27	67.5
8	DK	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3	29	72.5
9	PM	3	3	4	3	2	3	2	3	2	3	28	70
10	FH	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	30	75
11	HD	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	32	80
12	KN	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	31	77.5
13	MY	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80
14	NS	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2	27	67.5
15	RW	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28	70
16	SA	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	25	62.5
17	TP	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	30	75
18	YA	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	25	62.5
19	MY	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	24	60

### Hasil Dokumentasi Keterampilan Mencatat Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator										Jumlah Skor	Nilai
		1			2	3				4			
		a	b	c	a	a	b	C	d	A	b		
		Skor 4= Baik sekali, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Kurang											
1	AF	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	33	82.5
2	FA	3	3	4	4	2	2	3	3	3	2	29	72.5
3	RN	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	33	82.5
4	ST	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	29	72.5
5	AA	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	33	82.5
6	AN	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	34	85
7	AE	3	4	4	2	3	2	3	3	2	3	29	72.5
8	DK	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	30	75
9	PM	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	29	72.5
10	FH	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	31	77.5
11	HD	4	3	4	2	4	3	3	4	3	3	33	82.5
12	KN	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	32	80
13	MY	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	33	82.5
14	NS	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	26	65
15	RW	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72.5
16	SA	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	27	67.5
17	TP	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	31	77.5
18	YA	3	4	4	3	2	2	3	3	3	2	29	72.5
19	MY	3	4	3	3	2	2	2	2	3	3	27	67.5

# Lampiran 4

## Catatan Lapangan

Lampiran 4.1 Catatan Lapangan Siklus I

Lampiran 4.2 Catatan Lapangan Siklus II

## **Lampiran 4.1 Catatan Lapangan Siklus I**

### **CATATAN LAPANGAN**

#### **Siklus I Pertemuan Pertama**

Hari/Tanggal : Jumat, 16 Mei 2014

Waktu : 07.50 – 11.00

Kelas : III

Jumlah siswa : 19 siswa

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I pertemuan pertama dimulai pukul 07.50 WIB. Diawal kegiatan belajar guru membuka pelajaran dengan berdoa, dipimpin oleh salah satu anak, kemudian guru melakukan presensi. Setelah presensi, guru mengkondisikan siswa agar tenang dan siap untuk memulai pelajaran.

Setelah siswa tenang dan siap memulai pelajaran, guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan bertanya kepada siswa "Kalian sering melihat truk membawa pasir melewati depan sekolah?". Siswa dengan cepat menanggapi pertanyaan guru, mereka menjawab "Iya bu setiap hari ada truk yang lewat depan sekolah, truk-truk itu membawa pasir". Kemudian guru melanjutkan pertanyaan "Kalian tahu tidak pasir itu berasal dari mana?". Semua siswa menjawab "Pasir itu dari Gunung Merapi bu". Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan materi sumber daya alam.

Guru menunjukkan gambar macam-macam sumber daya alam. Kemudian memberikan penjelasan mengenai pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam. Kemudian mencatat pengertian dan jenis-jenis sumber daya alam yang dijelaskan oleh guru. Setelah itu, siswa membaca materi sumber daya alam dari buku paket dan melengkapi catatan yang dibuatnya. Kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai macam-macam sumber daya alam dan kegunaannya untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.

Guru menghubungkan materi sumber daya alam dengan materi cara mengelola uang. Guru menghubungkan materi dengan memberikan penjelasan

kepada siswa "Pemanfaatan sumber daya alam harus dilakukan dengan baik agar sumber daya alam tidak cepat habis, salah satu cara yang dilakukan untuk mengelola sumber daya alam adalah menghemat penggunaan sumber daya alam. Dalam bidang ekonomi kita juga harus mengelola penggunaan uang agar kita bias memanfaatkan penggunaan uang dengan baik." Kemudian siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi cara mengelola uang dengan baik. Setelah itu, guru memberikan tugas pada siswa untuk menuliskan cara mengelola uang yang baik di buku catatan siswa. Siswa mencatat materi pelajaran yang diberikan guru. Kemudian guru menghubungkan materi mengelola uang dengan materi luas persegi. Guru menunjukkan uang kertas dan bertanya kepada siswa "Uang kertas ini berbentuk persegi panjang. Persegi panjang merupakan salah satu bangun datar. Untuk mengetahui luas dari uang ini kita harus mengetahui rumusnya terlebih dahulu. Bagaimana kalau sekarang kita belajar tentang rumus luas bangun datar? Kita sekarang mau belajar tentang rumus luas persegi dan persegi panjang." Siswa akan belajar tentang rumus luas persegi dan persegi panjang dengan mengerjakan LKS yang dikombinasikan dengan permainan Kotak Misteri.

Siswa dibagi dalam 5 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Setiap kelompok akan mengerjakan LKS yang dikombinasikan dengan permainan kotak misteri. Setiap anggota kelompok menunjuk ketua kelompok. Sebelum permainan dimulai, guru memberikan contoh cara bermain Kotak Misteri. Guru memimpin permainan, guru mengambil pesan dari kotak misteri dan membacakan untuk siswa. Kemudian guru menunjuk kelompok 1 yang akan menyelesaikan pesan yang ada di kartu pesan. Setelah pesan diselesaikan oleh kelompok 1, guru akan mengambil amplop lagi dan memberikan amplop ke kelompok 2, begitu seterusnya sampai permainan selesai. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok 4 yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan. Setelah permainan selesai guru melakukan tanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Kegiatan pembelajaran berakhir pukul 11.00 dan ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

**Refleksi:**

Dalam pembelajaran ini, ada kendala yang dihadapi oleh guru, yaitu guru masih kekurangan waktu sehingga di akhir pembelajaran guru belum memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dikuasai siswa dan belum memberikan kesimpulan.

## **CATATAN LAPANGAN**

### **Siklus I Pertemuan Kedua**

Hari/Tanggal : Sabtu, 17 Mei 2014

Waktu : 07.15 – 11.00

Kelas : III

Jumlah siswa : 19 siswa

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I pertemuan kedua dimulai pukul 07.15 WIB. Bel tanda masuk pelajaran berbunyi, siswa langsung berbaris di depan kelas dipimpin oleh ketua kelas. Setelah barisan rapi, satu persatu siswa masuk ke dalam kelas dengan tertib. Diawal kegiatan belajar guru membuka pelajaran dengan berdoa, dipimpin oleh salah satu anak, kemudian guru melakukan presensi. Setelah presensi, guru mengkondisikan siswa agar tenang dan siap untuk memulai pelajaran.

Diawal kegiatan pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi, dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa bertanya "Anak-anak masih ingat tidak dengan pelajaran kemarin?". Siswa menjawab "Kemarin belajar tentang sumber daya alam, uang, dan luas persegi. Kemudian guru berkata "Ya ternyata kalian masih ingat sekarang kita akan melanjutkan pelajaran kemarin." Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.

Guru menunjukkan gambar lingkungan alam. Kemudian memberikan penjelasan mengenai kerusakan lingkungan alam yang dilakukan oleh manusia. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kerusakan lingkungan alam. Kemudian membaca materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam dari buku paket. Setelah itu siswa mencatat poin-poin pokok materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam. Kegiatan selanjutnya siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi.

Guru menghubungkan materi cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam dengan materi contoh perilaku hidup hemat. Guru memberikan



penjelasan ”Cara memelihara dan melestarikan lingkungan alam bias kita lakukan dengan menanam pohon, menjaga kelestarian sungai, dan menghemat penggunaan sumber daya alam. Kalau di bidang ekonomi kita juga harus melakukan penghematan penggunaan uang agar kita tidak menghambur-hamburkan uang dengan percuma. Anak-anak tahu tidak contoh perilaku hidup hemat?”. Kemudian guru meminta siswa untuk menuliskan contoh perilaku hidup hemat di buku catatan siswa. Kemudian guru meminta salah satu siswa membacakan catatan tentang contoh perilaku hidup hemat.

Siswa akan bermain permainan Kotak Misteri. Siswa dibagi dalam 5 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 siswa. Kelompok ini berbeda dengan kelompok pada pertemuan pertama, pembagian kelompok ini dilakukan secara heterogen. Setiap anggota kelompok menunjuk ketua kelompok. Ketua kelompok bertugas mengambil sejumlah amplop sesuai dengan jumlah anggota kelompok dari dalam kotak misteri secara acak kemudian membagikan satu persatu pada anggota kelompok. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok 1 dan 4 yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan. Setelah permainan selesai guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Dilanjutkan dengan memberikan soal evaluasi. Siswa mengerjakan soal evaluasi selama 15 menit. Setelah selesai pekerjaan siswa dikumpulkan. Tak terasa waktu pelajaran sudah hampir selesai, guru memberikan pesan moral dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

**Refleksi:**

Dalam pembelajaran ini, tidak ada kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun peserta didik, pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar. Meskipun kadang – kadang siswa membuat kegaduhan dan bermain sendiri saat pelajaran berlangsung.

## **Lampiran 4.2 Catatan Lapangan Siklus II**

### **CATATAN LAPANGAN**

#### **Siklus II Pertemuan Pertama**

Hari/Tanggal : Jumat, 30 Mei 2014

Waktu : 07.50 – 11.00

Kelas : III

Jumlah siswa : 19 siswa

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II pertemuan pertama dimulai pukul 07.50 WIB. Diawal kegiatan belajar guru membuka pelajaran dengan berdoa, dipimpin oleh salah satu anak, kemudian guru melakukan presensi. Setelah presensi, guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Kapan bangsa Indonesia merdeka? Kemerdekaan bangsa Indonesia diraih dengan perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan. Kalian sebagai penerus bangsa Indonesia wajib meneruskan perjuangan para pahlawan dengan belajar yang rajin". Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa. Siswa mendengarkan guru dengan antusias.

Guru menunjuk salah satu siswa untuk maju membacakan cerita tentang kemerdekaan Indonesia. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai cerita kemerdekaan Indonesia dan menyambungkan dengan materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai kebanggaan sebagai bangsa Indonesia sambil mencatat poin-poin penting materi yang disampaikan guru. Kemudian siswa membaca materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Kemudian siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Setelah itu siswa mencatat poin-poin pokok materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi, guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

Guru menghubungkan materi kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dengan kondisi cuaca di Indonesia. Guru memberikan cerita tentang Indonesia kaya akan hasil laut, untuk mendapatkan ikan dilaut para nelayan memanfaatkan

cuaca. Kondisi cuaca yang terang akan sangat membantu nelayan untuk pergi melaut tetapi jika cuaca mendung dan ada badai nelayan tidak bias melaut. Kegiatan selanjutnya siswa dan guru melakukan diskusi terkait materi kondisi cuaca di Indonesia. Siswa mencatat materi pelajaran.

Guru memberikan tugas kelompok pada siswa. Tugas kelompok melihat video, setelah itu masing-masing kelompok menuliskan dan menggambarkan simbol-simbol cuaca dari video yang dilihat. Siswa dibagi dalam 4 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, pembagian kelompok ini dilakukan secara heterogen. Siswa dan guru membahas hasil diskusi kelompok. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi bisa memilih kotak misteri.

Siswa bermain permainan Kotak Misteri kelompoknya sama dengan kelompok diskusi. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan satu kotak misteri lengkap dengan kartu pesan didalamnya. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan 5 kartu pesan, mendapatkan tambahan 5 poin. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok 3 paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.

Sebelum pelajaran ditutup, guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

### **Refleksi:**

Dalam pembelajaran ini, tidak ada kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun peserta didik, pembelajaran berjalan dengan menyenangkan. Hanya saja dalam mengembangkan keterampilan mencatat, beberapa siswa masih terlihat kurang kreatif dan siswa hanya membuat catatan sesuai dengan contoh dari guru.

**CATATAN LAPANGAN**  
**Siklus II Pertemuan Kedua**

Hari/Tanggal : Sabtu, 31 Mei 2014

Waktu : 07.15 – 11.00

Kelas : III

Jumlah siswa : 19 siswa

Pembelajaran dimulai pukul 07.15, siswa berbaris rapi di depan kelas sebelum masuk ke dalam kelas. Guru membuka pelajaran dengan berdoa, melakukan presensi, dan melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa bertanya "Anak-anak masih ingat tidak dengan pelajaran kemarin?". Siswa menjawab "Kemarin belajar tentang cuaca". Ada juga yang menjawab "Kemarin belajar Indonesia merdeka dan menghargai pahlawan Indonesia". Guru membenarkan jawaban siswa dan berkata "Kita akan melanjutkan pelajaran kemarin." Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa.

Guru menunjukkan contoh hasil karya orang-orang Indonesia. Kemudian guru memberikan penjelasan terkait gambar yang ditunjukkan pada siswa. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai menghargai karya bangsa Indonesia. Setelah itu siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait gambar. Dilanjutkan dengan siswa membaca materi cara menghargai karya bangsa Indonesia. Dilanjutkan siswa melihat video tentang cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia. Kemudian guru membimbing siswa untuk menjelaskan bagaimana cara menghargai hasil karya bangsa Indonesia. Dan siswa menuliskan perilaku-perilaku yang dilakukan untuk menghargai karya bangsa Indonesia di buku catatan masing-masing. Guru membimbing siswa membuat catatan dalam bentuk *mind mapping*.

Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai menghargai karya bangsa Indonesia untuk mengetahui ingatan siswa terkait materi. Guru menghubungkan materi menghargai karya bangsa Indonesia dengan kegiatan manusia yang sesuai dengan keadaan cuaca tertentu. Guru memberikan cerita tentang pakaian khas Indonesia baju batik. Baju batik biasanya digunakan orang

untuk sekolah, kerja, kondangan, dan acara resmi lainnya. Kalau saat musim dingin kita memakai baju batik akan kedinginan jadi sebaiknya kita memakai pakaian yang tebal agar badan terasa hangat. Kemudian siswa membaca materi kegiatan manusia yang sesuai keadaan cuaca kemudian menuliskan poin-poin penting materi *mind mapping* yang telah dibuat.

Siswa akan bermain permainan Kotak Misteri Kelompok ini berbeda dengan kelompok pada pertemuan pertama. Siswa dibagi dalam 4 kelompok besar, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa, pembagian kelompok ini dilakukan secara heterogen. Setiap anggota kelompok akan mendapatkan satu kotak misteri lengkap dengan kartu pesan didalamnya. Setiap anggota kelompok berusaha untuk menyelesaikan kartu pesan yang ada dalam amplop. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan 5 kartu pesan, mendapatkan tambahan 5 poin. Setelah permainan selesai guru bersama siswa melakukan koreksi hasil pekerjaan siswa. Kelompok 1 yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dari permainan.

Setelah permainan selesai, guru bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami oleh siswa. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Setelah itu guru memberikan evaluasi. Evaluasi dikerjakan selama 15 menit, siswa mengerjakan evaluasi dengan serius dan tenang. Setelah evaluasi selesai dikerjakan, guru memberikan pesan moral dan menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

### **Refleksi:**

Pembelajaran berlangsung menyenangkan, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran. Keterampilan membaca, mengingat, dan mencatat siswa sudah terlihat baik. Kegiatan guru dalam pembelajaran sudah sesuai dengan langkah pembelajaran tematik dan guru memberikan bimbingan siswa untuk mengembangkan keterampilan belajarnya.

# Lampiran 5

## Foto Penelitian



**Kotak misteri dan kartu pesan**



**Siswa sedang membaca materi pelajaran**



**Guru membimbing siswa membuat catatan**



**Guru berkeliling melihat siswa bermain permainan kotak misteri dalam kelompok**





Ketua kelompok maju mengambil kartu pesan



Siswa sedang bermain permainan kotak misteri



Guru membimbing siswa yang kesulitan membuat catatan



Siswa sedang mengerjakan tes

### Sumber Daya Alam

Sumber daya alam yaitu semua benda dan kesuburan yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia  
Sumber daya alam ada 2 yaitu

1 Sumber daya alam yang dapat diperbaharui

2 Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui

Sumber daya alam yang dapat diperbaharui yaitu

Sumber daya alam yang tidak akan habis walaupun digunakan terus menerus contoh tumbuhan, hewan, tanah, air

Sumber daya Alam yang tidak dapat diperbaharui yaitu

Sumber daya alam yang akan habis apabila kita tidak

terus menerus Contoh minyak bumi, batubara, logam mulia

Tinjau tentang

Hasil catatan siswa



# Lampiran 6

## Surat Penelitian



## PERNYATAAN VALIDATOR MEDIA

Dengan ini saya,

Nama : Deni Hardianto, M.Pd  
NIP : 19810605 200501 1 003  
Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh:

Nama : Patricia P A  
NIM : 10108241107  
Program Studi : S1 PGSD  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa media permainan kotak misteri pada penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang."**

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 April 2014  
Validator



Deni Hardianto, M.Pd.  
NIP 19810605 200501 1 003

## PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMEN

Dengan ini saya,

Nama : Dr. Enny Zubaidah, M.Pd

NIP : 19580822 198403 2 001

Instansi : FIP UNY

Sebagai validator instrumen yang disusun oleh:

Nama : Patricia P A

NIM : 10108241107

Program Studi : S1 PGSD

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **"Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Pembelajaran Tematik Melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang."**

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 02 Mei 2014  
Validator



Dr. Enny Zubaidah, M. Pd.  
NIP 19580822 198403 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : **3521** /UN34.11/PL/2014  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

6 Mei 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY  
Jl. Jenderal Sudirman 5  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Patricia P A  
NIM : 10108241107  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Alamat : Suruh, Sumber, Dukun, Magelang, Jawa Tengah


Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD Negeri Keningar 1 Dukun Magelang  
Subyek : Siswa Kelas III  
Obyek : Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III  
Waktu : Mei-Juni 2014  
Judul : Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

  
Dr. Maryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1.Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
(BADAN KESBANGLINMAS)

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 07 Mei 2014

Nomor : 074 / 1221 / Kesbang / 2014  
Perihal : Rekomendasi Izin Penelitian

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah  
Di  
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY  
Nomor : 3521 / UN34.11 / PL / 2014  
Tanggal : 06 Mei 2014  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : “ **MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG** ”, kepada:

Nama : PATRICIA PA  
NIM : 10108241107  
Prodi/Jurusan : PGSD / PPSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY  
Lokasi : SD Negeri Keningar 1 Magelang, Jawa Tengah  
Waktu : Mei s.d Juni 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Riset / Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487  
Fax : (024) 3549560 E-mail : [bpmd@jatengprov.go.id](mailto:bpmd@jatengprov.go.id) <http://bpmd.jatengprov.go.id>  
Semarang - 50131

**REKOMENDASI PENELITIAN**

NOMOR : 070/1069/04.2/2014

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;  
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Menimbang : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1221/Kesbang/2014 tanggal 07 Mei 2014, perihal Rekomendasi Izin Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : PATRICIA PUSPITAJATI ANTAWATI.
2. Alamat : Suruh RT 002/RW 014, Kel. Sumber, Kec. Dukun, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah .
3. Pekerjaan : Mahasiswa S1.

Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :

- a. Judul Penelitian : MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG.
- b. Tempat / Lokasi : SD N Keningar 1 Magelang, Jawa Tengah.
- c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
- d. Waktu Penelitian : Mei – Juni 2014.
- e. Penanggung Jawab : 1. Unik Ambarwati, M.Pd  
2. Haryani, M.Pd
- f. Status Penelitian : Baru.
- g. Anggota Peneliti :
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 09 Mei 2014

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH  
PROVINSI JAWA TENGAH



IF. YUNI ASTUTI, MA.

Pembina Utama Muda

NIP. 19620621-198709 2 001





PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
**KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, ☎ ( 0293 ) 788616  
KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 10 Mei 2014.

Nomor : 070 / 392 / 14 / 2014  
Lampiran : -  
Perihal : Rekomendasi.

Kepada :  
Yth, Kepala Badan Penanaman Modal  
dan Pelayanan Perijinan Terpadu  
Kabupaten Magelang.

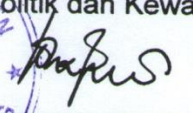
Di -  
KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari BPMD Provinsi Jawa Tengah.  
Nomor : 070/1069/04.2/2014  
Tanggal : 9 Mei 2014.  
Tentang : Rekomendasi Penelitian.
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Riset/Survey/PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
  - a. Nama : PATRICIA PUSPITAJATI ANTAWATI
  - b. Pekerjaan : Mahasiswi.
  - c. Alamat : Suruh RT.002/RW.014, Ds. Sumber, Kecamatan Dukun, Magelang
  - d. Penanggung Jawab : 1. UNIK AMBARWATI, M. Pd  
2. HARYANI, M. Pd.
  - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
  - f. Waktu : Mei s/d Juli 2014.
  - g. Tujuan : Mengadakan penelitian/Survey dengan judul :

**" MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN  
TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI SISWA KELAS III SD  
NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG "**

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Pelaksanaan Penelitian/Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL  
KABUPATEN MAGELANG  
Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional  
  
WARDI SUTRISNO, BA  
Penata Tk. I  
NIP. 19590205 198503 1 01

- Tembusan,  
1. Bupati Magelang ( sebagai laporan ).  
2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
BADAN PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU  
Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549  
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 10 Mei 2014

Nomor : 070 / 169 / 59 / 2014  
Sifat : Amat segera  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada :  
Yth **PATRICIA PUSPITAJATI ANTAWATI**  
Suruh RT 002 RW 014 Desa Sumber Kec.  
Dukun Kab. Magelang  
di

**DUKUN**

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor :  
070/392/14/2014 Tanggal 10 Mei 2014, Perihal Kegiatan Riset/ Penelitian/PKL di  
Kabupaten Magelang.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian  
/PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama : **PATRICIA PUSPITAJATI ANTAWATI**  
Pekerjaan : Mahasiswi, UNY  
Alamat : Suruh RT 002 RW 014 Desa Sumber Kec. Dukun Kab. Magelang  
Penanggung Jawab : **Unik Ambarwati, M.Pd**  
Lokasi : SD Keningar I Kec. Dukun Kabupaten Magelang  
Waktu : Mei s.d Juli 2014  
Peserta : -  
Tujuan : Mengadakan penelitian dengan Judul :  
" **MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI PERMAINAN KOTAK  
MISTERI SISWA KELAS III SD NEGERI KENINGAR 1 MAGELANG**  
"

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian/PKL agar Saudara Mengikuti Ketentuan- ketentuan  
sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan  
Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak  
mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya

Pit. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU  
KABUPATEN MAGELANG  
Sekretaris

**SULISTYO YUWONO, SH.**  
Pembina Tk.I  
NIP. 19680731 199403 1 009

TEMBUSAN :

1. Bupati Magelang
2. Kepala Badan/ Dinas.Kantor/Instansi terkait





**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG**  
**UNIT DISDIKPORA KECAMATAN DUKUN**  
**SD NEGERI KENINGAR 1**

Alamat: Banaran, Keningar, Dukun, 56482

**SURAT PERNYATAAN PENELITIAN**

No: 421.2/17.2/17.6/KN1/060/VI/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Titik Sulistyowati, S. Pd.  
NIP : 19630202 199103 2 004  
Jabatan : Kepala SD Negeri Keningar 1 Unit Pendidikan  
Kecamatan Dukun

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Patricia P A  
NIM : 10108241107  
Sem/ Jurusan/ Prodi : VIII/ PPSD/ S1 PGSD

Adalah telah melaksanakan kegiatan penelitian untuk memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul "Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Pembelajaran Tematik melalui Permainan Kotak Misteri Siswa Kelas III SD Negeri Keningar 1 Magelang"

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 02 Juni 2014

Kepala Sekolah



**Titik Sulistyowati, S. Pd.**

NIP 19630202 199103 2 004