

**PENGEMBANGAN LKS BERBASIS STRATEGI INKUIRI UNTUK
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR KECAMATAN PANJANG**

(Tesis)

OLEH

CHELSI YULIANA S



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKS BERBASIS STRATEGI INKUIRI UNTUK PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR KECAMATAN PANJANG

Oleh

Chelsi Yuliana S

Pengembangan LKS melalui strategi inkuiri di kelas IV SD bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar pengembangan LKS melalui strategi inkuiri dengan yang tidak menggunakan LKS. Metode yang dilakukan menggunakan pengembangan Brog and Gall dan uji perbedaan populasi penelitian berjumlah 230 siswa yang di random menjadi 48 siswa pada kelompok eksperimen dan 48 siswa pada kelompok kontrol. Analisis data di gunakan uji t Independen. Penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: terwujudnya produk pengembangan LKS berbasis tematik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Ada perbedaan antara penggunaan pengembangan LKS menggunakan strategi inkuiri berbasis tematik dengan yang tidak menggunakan pengembangan LKS terhadap prestasi belajar.

Kata Kunci : aktivitas belajar, LKS strategi inkuiri, dan prestasi belajar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF STUDENT WORKSHEET BASED IN INKUIRI STRATEGY FOR IMPROVING STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT IV PREMARYOF LONG-TERM BUSINESS

**By
Chelsi Yuliana S**

The Development of Student Worksheet through inquiry strategy in class IV Primary School aims to know the difference of learning achievement of Student Sheet development through inquiry strategy with those not using Student Worksheet. Methods were carried out using Brog and Gall development and the test of difference of research population were 230 students randomized to 48 students in the experimental group and 48 students in the control group. Data analysis is used in Independent t test. Research and development shows that: the realization of product development of thematic-based Student Worksheet to improve student's learning achievement. There is a difference between the use of the Student Worksheet development using a thematic inquiry-based strategy with those that do not use the development of the Student Worksheet against the learning achievement.

Keywords: activity learning, student worksheet strategy inquiry, and learning achievement.

**PENGEMBANGAN LKS BERBASIS STRATEGI INKUIRI UNTUK
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR KECAMATAN PANJANG**

OLEH

CHELSEI YULIANA S

**Tesis
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Tesis : **Pengembangan LKS Berbasis Strategi Inkuiri untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Panjang**

Nama Mahasiswa : **Chelsi Yuliana S**

No. Pokok Mahasiswa : 1523053037

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

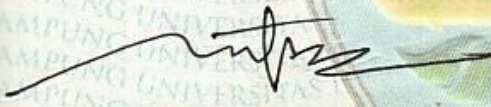
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001

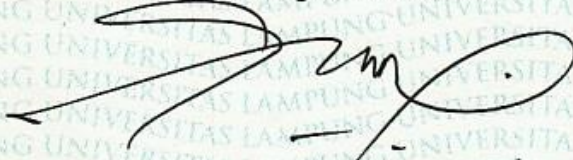

Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.
NIP 19531018 198112 2 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002


Dr. Alben Ambarita, M.Pd.
NIP 19570711 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.

Sekretaris

Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.

Penguji Anggota : I. **Dr. Arwin Surbakti, M.Si.**

II. **Dr. Alben Ambarita, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590922/198603 1 003



3. Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP. 19530528/198103 1 002



4. Tanggal Lulus Ujian : 20 Juni 2017

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Chelsi Yuliana S

NPM : 1523053037

Program Studi : Pendidikan Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan LKS Melalui Strategi Inkuiri Berbasis Tematik Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Panjang' adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan sampai tanggal 20 Juni 2017. Tesis ini bukan hasil menjiplak ataupun hasil karya orang lain. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 20 Juni 2017
Yang Menyatakan



Chelsi Yuliana S
NPM. 1523053037

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bandar Lampung , pada tanggal 11 Juli 1992, sebagai anak ketiga dari empat bersaudara. Anak dari Dr. Arwin Surbakti M. Si.

Penulis mengawali pendidikan formal di TK Sejahtera I Bandar Lampung pada Tahun 1998 dengan lulus Tahun 1999. Penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar di SD Sejahtera I pada Tahun 1999 dengan lulus Tahun 2005. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Budi Mulya Bandar Lampung pada Tahun 2005 dengan lulus Tahun 2008, Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung pada Tahun 2008 lulus Tahun 2011. Pada Tahun 2011 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) lulus Tahun 2015. Penulis melanjutkan pendidikan S2 Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar (MKGSD) Fkip UNILA Tahun 2015.

MOTTO

“Janganlah kamu kuatir akan hari esok, karena hari esok mempunyai kesusahannya sendiri.

Kesusahan sehari cukup untuk sehari”

(Matius 6:34).

“Rendahkanlah dirimu di hadapan Tuhan dan Ia akan meninggikanmu

(Yakobus 4:10)

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucapkan Puji Tuhan

Ku persembahkan karya ku ini Kepada :

Bapak Arwin Surbakti dan Ibu Ismaryati tercinta

Abangku Budiyanto Surbakti yang ku sayangi

Sawdara - saedarku yang ku sayangi

Patrick Bastian Wijaya yang kelak akan menjadi pendampingku

Seluruh guru dan dosen yang pernah mengajarku dari SD hingga Universitas

Semua Sahabat terbaik yang pernah ada

Almamater Tercinta

SANWACANA

Puji Tuhan dan puji syukur penulis kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan berkat dan penyertaanNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan LKS melalui Strategi Inkuiri Berbasis Tematik Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Panjang”

Penulisan tesis ini memperoleh banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada, Yth :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin M.P. Rektor Universitas Lampung beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Sudjarwo, M.S Direktur Pasca Sarjana Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

5. Bapak Dr. Alben Ambarita M.Pd ketua program studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar dan sekaligus penguji II yang telah membimbing kami selama ini.
6. Bapak Dr. Thoha B.S Jaya M.Si. Pembimbing Pertama yang telah membimbing kami selama ini.
7. Ibu Dr. Adelina Hasyim M.Si dosen Pembimbing Kedua yang telah membimbing kami selama ini.
8. Bapak Dr. Arwin Surbakti sebagai pembahas dan uji ahli materi yang telah membimbing kami selama ini..
9. Bapak Dr. Sultan Djasmi, M.Pd sebagai uji ahli media memberikan saran dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Keluarga besarku terutama Ayah dan ibuku yang selalu mendukung langkahku, dimanapun dan kapanpun.
11. Kepada kepala sekolah SDN 1 Karang Maritim dan SDN 1 Panjang yang membantu saya menyelesaikan tesis ini
12. Patrick Bastian Wijaya yang selau ada membantu sampai saya menyelesaikan tesis ini.
13. Teman seperjuangan di MKGSD khususnya Deviyanti Pangetu, Yulita Tari, Mery, Lita Yulianti, Ysiar Jayantri, dan teman-teman lain yang tidak bisa kusebut satu persatu. Trimakasih atas suport dan kebersamaan sampai saat ini.

Akhir Kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga tesis yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, amin.

Bandar Lampung, 20 Juni 2017
Penulis

Chelsi Yuliana S

DAFTAR ISI

COVER	i
SANAWACANA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Ruang Lingkup Penelitian	12
H. Spesifikasi Produk	12
II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Teori dan belajar	14
1. Pengertian Belajar	14
2. Tujuan Belajar	16
3. Teori Belajar	17
4. Teori Pembelajaran	30
5. Prestasi Belajar	41
6. Aktivitas Belajar	44
7. Pendekatan saintific	48
8. Pembelajaran tematik	51
9. Efektifitas	56
10. Penilaian Otentik	56
11. Kekuatan tema dalam proses pembelajaran aku bangga dengan daerah tempat tinggalku	59
B. Strategi pembelajaran	61
C. Lembar Kegiatan Siswa	68
1. Pengertian LKS	68
2. Fungsi LKS	70
3. Struktur LKS Secara Umum	73
4. Langkah-Langkah Membuat LKS	73
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	77
E. Kerangka Pikir Penelitian	80
F. Hipotesis Penelitian	84
III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian	85
B. Populasi dan Sampel Penelitian	85

C. Desain Penelitian	85
D. Prosedur Penelitian	87
E. Teknik Pengumpulan Data	92
F. Variabel Penelitian	97
G. Uji Instrumen Penelitian	98
H. Teknik Analisis Data	102
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Penelitian	105
B. Hasil penelitian produk pengembangan LKS	107
1. Kondisi dan potensi pengembangan bahan ajar	107
2. Data hasil validasi	108
C. Proses pengembangan bahan ajar	111
D. Analisis Instrumen Penelitian	128
E. Pengujian Hipotesis	138
F. Pembahasan	140
G. Keterbatasan Penelitian	144
V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	146
B. Implikasi	147
C. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	150
Lampiran	154

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Rekapitulasi Hasil belajar IPA siswa kelas V Semester Genap	4
2.1 Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar <i>Experiential Learning</i>	27
2.2 Analisis Kurikulum	34
3.1 Kisi-kisi soal	92
3.2 kisi kisi lembar validasi oleh materi.....	94
3.3 kisi kisi lembar validasi oleh media.....	95
3.4 kisi kisi lembar validasi oleh guru	95
3.5 kisi kisi aktivitas Belajar yang diamati	96
3.6 Kriteria reliabilitas	99
3.7 Tabel Tunggal	102
3.8 Tabel silang	102
4.1 Hasil Validasi Ahli materi.....	109
4.2 Hasil Validasi Ahli media	110
4.3 Hasil Validasi Ahli guru	111
4.4 Draf LKS Berbasis Inkuiri	117
4.5 Distribusi Materi LKS	121
4.6 Analisis data rata-rata kelompok kecil	126
4.7 pengujian reabilitas soal pada SDN 1 Perumnas Way Halim.....	129
4.8 Tafsiran Daya Pembeda	130
4.9 Daya beda soal	130
4.10 Tingkat Kesukaran Soal	132
4.11 uji normalitas	133
4.12 Hasil Uji Homogenitas Data Eksperimen dan Kelas Kontrol	134
4.13 Sebaran aktivitas Belajar kelas eksperimen	135
4.14 Sebaran aktivitas Belajar kelas Kontrol	136
4.15 Sebaran Prestasi Belajar kelas eksperimen	136
4.16 Sebaran Prestasi Belajar kelas kontrol	137
4.17 pengujian t-Tes pada siswa SDN	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Langkah Penyusunan LKS	74
2.2 Alur Kerangka Pikir	83
3.1 Tahapan-tahapan Penelitian R & D	86
3.2 Peta Jalan Penelitian	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Foto Penelitian	155
2. Lembar analisis kurikulum	160
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	167
4. Uji Validitas	208
5. Reliabilitas Soal	210
6. Analisis Soal	211
7. Menguji Normalitas	218
8. Menghitung Homogenitas	219
9. Data Aktivitas	220
10. Data Hasil Perlakuan Eksperimen	223
11. Menghitung Uji t Tes	226
12. Tabel aktivitas	228
13. Lembar observasi Aktivitas Siswa	232
14. Ahli materi	237
15. Ahli media	240
16. Validasi guru	242
17. Hasil Validasi	244
18. Angket kebutuhan guru	250
19. Angket kebutuhan siswa	251
20. Surat – Surat	252

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang dapat menghasilkan siswa-siswi yang berhasil dan memiliki kemampuan terbaik dalam proses pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran merupakan hal yang utama dalam proses pendidikan di sekolah. Sedangkan prestasi belajar Tematik merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan aktivitas yang dilakukan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran penting dalam usaha mengembangkan dan membina potensi yang dimiliki siswa.

Pencapaian prestasi belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran.

Pada dasarnya kegiatan belajar adalah proses dan hasil merupakan hasil dari proses itu sendiri. Jika prestasi belajar siswa tinggi, hal ini menunjukkan keberhasilan dalam kegiatan belajar. Sebaliknya, jika hasil yang dicapai rendah, tujuan pembelajaran belum tercapai. Proses pembelajaran pada

hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan

yang telah ditentukan. Perencanaan pembelajaran adalah proses

pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan

tujuan pembelajaran tertentu, serta rangkaian kegiatan yang harus

dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan dengan

memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2009 Pasal 19 menekankan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan pengembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pemaknaan di atas diharapkan ada penekanan pembelajaran yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep belajar dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh siswa. Pengembangan rasa ingin tahu pada keaktifan siswa diwujudkan oleh sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Pada kondisi ini berbagai pengalaman belajar yang dirancang agar siswa dapat mencapai tujuan khusus seperti yang telah ditetapkan. Pengalaman belajar harus mendorong agar siswa aktif belajar baik secara fisik maupun non fisik merencanakan pembelajaran salah satunya adalah menyedukkan kesempatan pada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya sendiri.

Pembelajaran dapat tercipta dengan baik jika, guru mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Keaktifan dan kemandirian siswa harus tampak dalam setiap proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru, siswa dapat berperan aktif dan mandiri untuk mengembangkan pengetahuannya pada penggunaan bahan ajar. Bahan ajar diantaranya: menyajikan materi, informasi dan lembar kegiatan siswa, mudah mengkonstruksi informasi-informasi.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dapat mengembangkan semua mata pelajaran yang tidak lagi sebagai disiplin ilmu, melainkan integrative science yang menekankan pada pengembangan berbagai kemampuan siswa melalui pendekatan *Scientifick Aprooch* diantaranya kemampuan berpikir (Kemendikbud, 2013). Tetapi kenyataannya, kemampuan berpikir siswa masih belum maksimal dilihat dari kesulitan siswa memahami konsep dan nilai prestasi belajar Tematik kognitif siswa yang didapatkan siswa belum memuaskan.

Berikut adalah hasil observasi di empat Sekolah Dasar (SD) yang melaksanakan kurikulum 2013 di Kecamatan Panjang pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017, di dapatkan nilai rata-rata tes sumatif pada tema 8 “aku bangga dengan daerah tempat tinggalku” sub tema 1 masih dibawah KKM, sedangkan nilai KKM yang ditentukan pada SD yang melaksanakan kurikulum 2013 di kelas IV adalah 70.

Data prestasi belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Tes Sumatif
Tema 8 sub tema 1 aku bangga dengan daerah tempat tinggalku

NO	Sekolah	Kelas	KKM	Rerata Prestasi Belajar
1	SDN 1 Panjang	IV	70	68
2	SDN 2 Panjang	IV	70	71
3	SDN 3 Panjang	IV	70	70
4	SDN 1 Karang Maritim	IV	70	69
Total			280	277
Rerata			70	69.25

Sumber: Data sekunder prestasi belajar siswa kelas IV SD yang melaksanakan kurikulum 2013 di Kecamatan Panjang tahun pelajaran 2016-2017 semester genap.

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil tes sumatif pada sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku di SD di atas yang melaksanakan kurikulum 2013 pada siswa kelas IV di Kecamatan Panjang belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pemerintah. Dari kecamatan panjang terdapat dua Sekolah yang sudah mencapai KKM (55%), selebihnya belum mencapai KKM. Siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketentuan Minimal (KKM), harus mengikuti remedial atau perbaikan yang diadakan oleh guru. .

Hasil observasi dengan metode wawancara pada guru kelas, diperoleh informasi bahwa kurangnya media pembelajaran yang dapat di gunakan di sekolah, sehingga dalam menyampaikan materi guru sering mengalami kesulitan untuk memberi contoh secara kongkrit. Penyampaian materi di sampaikan dengan contoh gambar yang ada di lembar kegiatan siswa. Selain itu kurangnya sumber belajar juga menjadi penyebab kesulitan siswa dalam

menerima materi. Unsur penunjang buku di perpustakaan terdapat buku terbitan lama yang menyajikan kalimat bacaan yang disertai minimnya gambar, sehingga kurang diminati untuk dibaca. Kajian buku yang baru belum memadai untuk tujuan pembelajaran. Guru menggunakan LKS yang belum sesuai dengan syarat-syarat pembuatan LKS, karena terdapat sedikit ringkasan materi dan percobaan untuk siswa yang aktif dalam belajar tematik. Permasalahan mendasar dalam kegiatan pembelajaran adalah pembelajaran yang dilakukan guru hanya mengandalkan buku cetak yang ada dan guru juga menyadari hanya mengaplikasikan strategi pembelajaran ekspositori dalam pembelajaran tematik.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa keaktifitasan siswa masih kurang antusias. Rendahnya respon dari siswa terhadap penjelasan dan pertanyaan dari guru. Selama ini guru masih mengandalkan bahan ajar berupa buku paket atau Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dijual oleh penerbit komersial di pasaran. Guru memberikan data pada semester dua pada nilai ulangan terdapat 30 Soal tematik pilihan ganda yang diberikan kepada siswa. Rata-rata jawaban siswa kelas IV yang memilih 4 jawaban salah dari 6 soal dalam setiap materi.

Proses belajar dan mengajar di dalam kelas sering menjumpai siswa yang kurang bersemangat, perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi kurang, bahkan juga dialami oleh siswa yang memiliki intelegensi tinggi tapi sulit untuk memahami konsep pembelajaran. Kondisi ini bisa terlihat dari jumlah

siswa yang berada dalam satu kelas ada 48 siswa, sedangkan peraturan pendidikan belajar dalam ruangan pada kurikulum 2013 berkisar maksimal 28 siswa. Siswa kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, bahkan siswa juga jarang bertanya pada saat proses belajar-mengajar berlangsung. Hal ini karena kurangnya kesadaran guru akan pentingnya menyusun sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kemanfaatan dalam pembelajaran. Padahal yang dituntut oleh kurikulum 2013 adalah lebih ditekankan pada model *saintific proces* pada aspek afektif dan psikomotor, serta mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, dan keterampilan, serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. Selain itu dalam kelas pada proses belajar dan mengajar sering menjumpai siswa yang menjadi malas, perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi kurang, bahkan juga di alami oleh siswa yang memiliki intelegensi tinggi tapi sulit untuk memahami konsep pembelajaran. Siswa kurang termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, bahkan siswa juga jarang berani bertanya pada saat proses belajar-mengajar berlangsung.

Integritas tersebut dapat diwujudkan dengan dilakukannya perubahan terhadap pembelajaran yang berlangsung selama ini di sekolah/kelas, yaitu pembelajaran yang semula berorientasi pada guru menjadi pembelajaran yang berorientasi pada optimalisasi kompetensi peserta didik serta proses pencapaiannya. Selain menggunakan media pembelajaran bahan ajar yang dilakukan hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat

meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Solusi dari hal tersebut maka pembelajaran harus dikemas dalam sebuah model pembelajaran yang menarik dan mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah. Mengingat pentingnya keterampilan proses maka untuk mendukung peran guru dalam merancang suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa maka diperlukan LKS yang tepat sesuai dengan standar kurikulum serta dapat memunculkan hakikat pembelajaran tematik secara seimbang. LKS merupakan salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Cara penyajian materi pelajaran dalam LKS meliputi penyampaian materi secara ringkas, kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif misalnya latihan soal, diskusi dan percobaan sederhana. Selain menggunakan media pembelajaran berupa LKS pembelajaran yang dilakukan hendaknya menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas, dan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi inkuiri.

Strategi inkuiri digunakan pada penelitian ini karena memiliki kelebihan dapat mengembangkan atau mendorong siswa berusaha sendiri mencari tau atau menemukan dengan pengalaman siswa tersebut. pengetahuan yang menyertainya mampu menghasilkan pengetahuan yang benar- benar

bermakna. Selain itu dalam proses pembelajaran siswa juga dituntut untuk selalu berperan aktif sehingga tercipta suasana belajar yang berpusat pada siswa (*student centered*). Strategi inkuiri dapat mengoptimalkan keaktifan siswa dimana setiap tahapan pembelajarannya memang disusun untuk mengorganisir seluruh aktifitas siswa di kelas. Namun strategi inkuiri memiliki kekurangan dalam penerapannya membutuhkan waktu yang lama serta guru harus memiliki kemampuan yang baik untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kekurangan tersebut bisa diatasi oleh penggunaan LKS.

Dengan demikian, apabila penggunaan pengembangan LKS berbasis *inkuiri* diharapkan mampu mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu mengarahkan dan membimbing siswa untuk terus belajar aktif, kreatif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan masih berpusat pada guru, sehingga siswa belajar dengan mengerjakan tugas di LKS, mencatat, mendengarkan penjelasan guru.
2. Kurangnya antusias siswa untuk memberikan pendapat dalam pembelajaran.
3. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

4. Guru belum mengaplikasikan strategi pembelajaran yang aktif, guru hanya mengandalkan buku cetak.
5. Kurangnya kenyamanan saat belajar, dikarna berlebihnya kapasitas siswa di dalam kelas.
6. Sumber belajar yang di gunakan masih terbatas dan belum sesuai dengan kebutuhan siswa.
7. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk mencoba, dan menemukan secara langsung dalam pembelajaran yang melaksanakan kurikulum 2013.
8. Aktivitas dan prestasi belajar Tematik masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini pembatasan masalahnya adalah perbandingan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dan pengembangan yang tidak menggunakan LKS untuk mengetahui aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada subtema 3 aku bangga dengan daerah tempat tinggalku.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah prestasi belajar tematik siswa kelas IV SDN Sekecamatan Panjang masih rendah. Atas dasar rumusan masalah tersebut, pertanyaan dalam penelitian ini yang di ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar kecamatan Panjang ?
2. Bagaimana perbedaan prestasi belajar yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar yang tidak menggunakan LKS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

Dengan demikian judul pada penelitian ini adalah Pengembangan LKS melalui strategi inkuiri berbasis tematik untuk peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar kecamatan Panjang .

E. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar kecamatan Panjang
2. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar tematik yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar yang tidak menggunakan LKS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar

F. Manfaat Penelitian.

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan aktivitas penggunaan LKS berbasis tematik untuk peningkatan prestasi belajar dalam strategi inkuiri

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan antara lain:

a. Siswa

Penggunaan LKS dan aktivitas belajar dalam pembelajaran diharapkan siswa mampu mengkonstruksi konsep pada materi klasifikasi materi dan menambah minat belajar siswa pada materi tersebut.

b. Guru

Dengan adanya pengembangan LKS berbasis tematik terhadap aktivitas belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV ini diharapkan dapat menambah media pembelajaran baru, yang diharapkan dapat menunjang kegiatan aktivitas belajar mengajar sehingga menjadi lebih aktif.

c. Kepala Sekolah

Pengembangan LKS berbasis tematik menggunakan strategi pembelajaran *inkuiri* diharapkan menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan terutama pada mata pelajaran di sekolah.

d. Peneliti

Sebagai referensi bagi penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan LKS melalui strategi pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran tematik di SD maupun tingkat satuan pendidikan lainnya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Tema 8 dalam sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku pada satuan SD/MI pada kelas IV semester II Kurikulum Nasional.
- b. Objek penelitian
Objek penelitian ini adalah pengembangan LKS berbasis tematik dan aktivitas belajar terhadap prestasi belajar siswa SDN Kecamatan Panjang .
- c. Tempat
Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Karang Maritim dan SDN 1 Panjang Kecamatan Panjang.
- d. Waktu
Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret - Juni tahun 2017.

H. Spesifikasi Produk

Produk yang di harapkan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan LKS berupa suplemen yaitu mengembangkan isi materi atau memperkaya LKS yang sudah ada berbasis tematik dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri yang mampu memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan untuk penemuan memecahkan masalah.
- b. LKS ini terdiri dari tiga bagian yaitu:
 - 1) Pendahuluan,
 - 2) Materi inti/ pembahasan materi,

3) Penutup, yaitu berupa soal.

c. Isi dari LKS yaitu:

Bagian-bagian pada LKS mengadaptasi dari Panduan Pengembangan Bahan Ajar (Depdiknas, 2008: 25-26) yaitu sebagai berikut :

- 1) Halaman muka/cover (judul)
- 2) Kata pengantar
- 3) Standar isi
- 4) Daftar isi
- 5) Petunjuk penggunaan LKS

d. Informasi pendukung

e. Kegiatan-kegiatan

f. Daftar pustaka

Hasil akhir LKS melalui strategi inkuiri diharapkan memiliki kualitas.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep dan Teori Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh manusia dalam aktifitas dengan lingkungannya yang mengalami perubahan-perubahan yang baik. Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya Slameto (2010:2). Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu tidak setiap perubahan yang di alami oleh manusia tersebut merupakan pengertian belajar.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya Slameto (2010:2).

“Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru. Belajar akan lebih baik, kalau si subjek

melakukanya atau mengalami, jadi tidak bersifat verbalistik.” Sardiman (2008:20)

Belajar merupakan aktifitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil, Tim Pengembangan Mata Kuliah Dasar Pendidikan (2012:124). Kegiatan belajar yaitu proses mental dan emosional atau proses dalam berfikir dan merasakan. Proses belajar pada dasarnya melibatkan upaya yang hakiki dalam membentuk dan menyempurnakan kepribadian manusia dengan berbagai tuntutan dalam kehidupannya.

Belajar menurut Gagne, adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman, Tim Pengembangan Mata Kuliah Dasar Pendidikan (2012:124). Belajar menurut Arifin adalah sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap, Arifin (2012:6). Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, Arifin (2012:6). Dari berbagai pendekatan tersebut diatas dapat di simpulkan, belajar adalah suatu proses pembelajaran yang dimana ada perubahan perilaku menjadi lebih

positif, yang terjadi karena individu mengalami atau berinteraksi pada lingkungannya.

2. Tujuan Belajar

Tujuan adalah komponen yang terpenting dalam pembelajaran setelah siswa sebagai subjek belajar. Usaha dalam pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Sistem lingkungan belajar itu sendiri dipengaruhi dan mendukung berbagai komponen-komponen misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kepercayaan diri terhadap materi pembelajaran, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peran serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana prasarana belajar-mengajar yang tersedia. Maka secara umum tujuan belajar ada tiga jenis yaitu:

- a. Untuk mendapatkan pengetahuan
- b. Penanaman konsep dan keterampilan
- c. Pembentukan sikap, Oemar Hamalik (2001: 90).

Kesimpulannya yaitu tujuan belajar yakni suatu kegiatan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai dalam tujuan belajar yaitu menghasilkan prestasi belajar yang baik

3. Teori belajar

1. Teori belajar Konstruktivistis.

Teori konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri, Sadirman (2012:36). Menurut teori ini dapat disimpulkan belajar merupakan proses aktif dari subjek belajar untuk merekonstruksi makna, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain.

Fornot mengemukakan aspek-aspek Konstruktivistik sebagai berikut: adaptasi (adaptation), konsep pada lingkungan (the concept of environment), dan pembentukan makna (the construction of meaning). Dari ketiga aspek tersebut oleh J. Piaget bermakna yaitu adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada. Proses asimilasi ini berjalan terus. Asimilasi tidak akan menyebabkan perubahan/pergantian skemata melainkan perkembangan skemata. Asimilasi adalah salah satu proses individu dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru pengertian orang itu berkembang.

Akomodasi, dalam menghadapi rangsangan atau pengalaman baru

seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru dengan skema yang telah dipunyai. Pengalaman yang baru itu bias jadi sama sekali tidak cocok dengan skema yang telah ada. Dalam keadaan demikian orang akan mengadakan akomodasi.

Akomodasi terjadi untuk membentuk skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan itu. Bagi Piaget adaptasi merupakan suatu kesetimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Bila dalam proses asimilasi seseorang tidak dapat mengadakan adaptasi terhadap lingkungannya maka terjadilah ketidak setimbangan (*disequilibrium*). Akibat ketidaksetimbangan itu maka tercapailah akomodasi dan struktur kognitif yang ada yang akan mengalami atau munculnya struktur yang baru. Pertumbuhan intelektual ini merupakan proses terus menerus tentang keadaan ketidaksetimbangan dan keadaan setimbang (*disequilibrium-equilibrium*). Tetapi bila terjadi kesetimbangan maka individu akan berada pada tingkat yang lebih tinggi daripada sebelumnya.

Tingkatan pengetahuan atau pengetahuan berjenjang ini oleh Vygotskian disebutnya sebagai scaffolding. Scaffolding, berarti membrikan kepada seorang individu sejumlah besar bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan pembelajar dapat berupa

petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri. Vygotsky mengemukakan tiga kategori pencapaian siswa dalam upayanya memecahkan permasalahan, yaitu (1) siswa mencapai keberhasilan dengan baik, (2) siswa mencapai keberhasilan dengan bantuan, (3) siswa gagal meraih keberhasilan. Scaffolding, berarti upaya pembelajar untuk membimbing siswa dalam upayanya mencapai keberhasilan. Dorongan guru sangat dibutuhkan agar pencapaian siswa ke jenjang yang lebih tinggi menjadi optimum.

Berdasarkan teori J. Peaget dan Vygotsky mengemukakan pembelajaran dapat dirancang/didesain model pembelajaran konstruktivis di kelas sebagai berikut:

- 1) Identifikasi ini dilakukan dengan tes awal, interview
- 2) Penyusunan program pembelajaran. Program pembelajaran dijabarkan dalam bentuk satuan pelajaran.
- 3) Orientasi dan elicitasi, situasi pembelajaran yang kondusif dan mengasyikkan sangatlah perlu diciptakan pada awal-awal pembelajaran untuk membangkitkan minat mereka terhadap topic yang akan dibahas. Siswa dituntun agar mereka mau mengemukakan gagasan intuitifnya sebanyak mungkin tentang gejala-gejala fisika yang mereka amati dalam lingkungan hidupnya sehari-hari. mengungkapkan gagasan tersebut dapat melalui diskusi, menulis, ilustrasi gambar dan sebagainya. Gagasan-gagasan

tersebut kemudian dipertimbangkan bersama. Suasana pembelajaran dibuat santai dan tidak menakutkan agar siswa tidak khawatir dicemooh dan ditertawakan bila gagasan-gagasannya salah. Guru harus menahan diri untuk tidak menghakiminya. Kebenaran akan gagasan siswa akan terjawab dan terungkap dengan sendirinya melalui penalarannya dalam tahap konflik kognitif.

- 4) Refleksi dalam tahap ini, berbagai macam gagasan-gagasan yang bersifat miskonsepsi yang muncul pada tahap orientasi dan elicitasi direfleksikan dengan miskonsepsi yang telah dijangkit pada tahap awal. Miskonsepsi ini diklasifikasi berdasarkan tingkat kesalahan dan kekonsistennya untuk memudahkan merestrukturisasikannya.
- 5) Restrukturisasi ide, (a) tantangan, siswa diberikan pertanyaan-pertanyaan tentang gejala-gejala yang kemudian dapat diperagakan atau diselidiki dalam praktikum. Mereka diminta untuk meramalkan hasil percobaan dan memberikan alasan untuk mendukung ramalannya itu. (b) konflik kognitif dan diskusi kelas. Siswa akan dapat melihat sendiri apakah ramalan mereka benar atau salah. Mereka didorong untuk menguji keyakinan dengan melakukan percobaan. Bila ramalan mereka meleset, mereka akan mengalami konflik kognitif dan mulai tidak puas dengan gagasan mereka. Kemudian mereka didorong untuk memikirkan penjelasan paling sederhana yang dapat menerangkan sebanyak mungkin

gejala yang telah mereka lihat. Usaha untuk mencari penjelasan ini dilakukan dengan proses konfrontasi melalui diskusi dengan teman atau guru yang pada kapasitasnya sebagai fasilitator dan mediator.

(c) membangun ulang kerangka konseptual. Siswa dituntun untuk menemukan sendiri bahwa konsep-konsep yang baru itu memiliki konsistensi internal. Menunjukkan bahwa konsep ilmiah yang baru itu memiliki keunggulan dari gagasan yang lama.

- 6) aplikasi. Menyakinkan siswa akan manfaat untuk beralih konsepsi dari miskonsepsi menuju konsepsi ilmiah. Menganjurkan mereka untuk menerapkan konsep ilmiahnya tersebut dalam berbagai macam situasi untuk memecahkan masalah yang instruktif dan kemudian menguji penyelesaian secara empiris. Mereka akan mampu membandingkan secara eksplisit miskonsepsi mereka dengan penjelasan secara keilmuan.
- 7) review dilakukan untuk meninjau keberhasilan strategi pembelajaran yang telah berlangsung dalam upaya mereduksi miskonsepsi yang muncul pada awal pembelajaran. Revisi terhadap strategi pembelajaran dilakukan bila miskonsepsi yang muncul kembali bersifat sangat resisten. Hal ini penting dilakukan agar miskonsepsi yang resisten tersebut tidak selamanya menghinggapi struktur kognitif, yang pada akhirnya akan bermuara pada kesulitan belajar dan rendahnya hasil siswa bersangkutan.

Dalam pembelajaran Tematik teori yang dapat mendukung kegiatan pada proses pembelajaran pengalaman secara langsung yaitu teori

belajar Konstruktivistis karna dalam proses pembelajaran siswa mengkonstruksi pengalaman secara langsung.

2. Teori belajar Behavioristik

Teori belajar ini pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan, Oemar Hamalik (2001:38).

Pembelajaran yang berpijak pada teori ini memandang bahwa pengetahuan adalah objektif, pasif, tetap, tidak berubah. Belajar merupakan perolehan pengetahuan dan mengajar dianggap memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar. Pelajar diharapkan memiliki pemahaman yang sama dengan terhadap pengetahuan yang diajarkan. Pelajar dianggap sebagai objek yang pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari pendidik dan dirasakan kurang memberikan ruang gerak yang bebas pada peserta didik untuk berkreasi, bereksperimen, dan mengeksplorasi kemampuan.

Para ahli yang banyak berkarya dalam aliran ini adalah Thorndike, Watson, Hull, Edwin Guthrie dan Skinner. Teori belajar Skinner akan dijelaskan pada bagian yang khusus yaitu teori belajar proses

a. Thorndike

Menurut Thorndike Hamzah Uno (2006:7) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Thorndike perubahan tingkah laku bisa berwujud sesuatu yang dapat diamati atau yang tidak dapat diamati.

Dari percobaan Thorndike menemukan hukum-hukum belajar sebagai berikut:

- a) Hukum Kesiapan (*law of readiness*), yaitu semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.

Prinsip pertama teori koneksionisme adalah belajar suatu kegiatan membentuk asosiasi (*connection*) antara kesan panca indera dengan kecenderungan bertindak. Misalnya, jika anak merasa senang atau tertarik pada kegiatan jahit-menjahit, maka ia akan cenderung mengerjakannya. Apabila hal ini dilaksanakan, ia merasa puas dan belajar menjahit akan menghasilkan hasil memuaskan. Prinsip pertama teori koneksionisme adalah belajar suatu kegiatan membentuk asosiasi (*connection*) antara kesan panca indera dengan kecenderungan bertindak. Misalnya, jika anak merasa senang atau tertarik pada kegiatan jahit-menjahit, maka ia akan cenderung mengerjakannya. Apabila hal ini dilaksanakan, ia merasa puas dan belajar menjahit akan menghasilkan hasil memuaskan.

Masalah pertama hukum *law of readiness* adalah jika kecenderungan bertindak dan orang melakukannya, maka ia akan merasa puas. Akibatnya, ia tak akan melakukan tindakan lain. Masalah kedua, jika ada kecenderungan bertindak, tetapi ia

tidak melakukannya, maka timbullah rasa ketidakpuasan.

Akibatnya, ia akan melakukan tindakan lain untuk mengurangi atau meniadakan ketidakpuasannya.

Masalah ketiganya adalah bila tidak ada kecenderungan bertindak padahal ia melakukannya, maka timbullah ketidakpuasan. Akibatnya, ia akan melakukan tindakan lain untuk mengurangi atau meniadakan ketidak puasannya.

- b) Hukum Latihan (*law of exercise*), yaitu semakin sering tingkah laku diulang/ dilatih (digunakan) , maka asosiasi tersebut akan semakin kuat.

Prinsip *law of exercise* adalah koneksi antara kondisi (yang merupakan perangsang) dengan tindakan akan menjadi lebih kuat karena latihan-latihan, tetapi akan melemah bila koneksi antara keduanya tidak dilanjutkan atau dihentikan. Prinsip menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah ulangan. Makin sering diulangi, materi pelajaran akan semakin dikuasai.

- c) Hukum akibat (*law of effect*), yaitu hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan. Hukum ini menunjuk pada makin kuat atau makin lemahnya koneksi sebagai hasil perbuatan. Suatu perbuatan yang disertai akibat menyenangkan cenderung dipertahankan dan lain kali akan

diulangi. Sebaliknya, suatu perbuatan yang diikuti akibat tidak menyenangkan cenderung dihentikan dan tidak akan diulangi.

b. Watson

Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon . Stimulus dan respon tersebut berbentuk tingkah laku yang bisa diamati.

Menurut Watson Hamzah Uno (7:2006). dengan kata lain Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui karena faktor-faktor tersebut tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar telah terjadi atau belum.

c. Teori Experiential Learning

Experiential learning theory (ELT), yang kemudian menjadi dasar model pembelajaran *experiential learning* , dikembangkan oleh David Kolb sekitar awal 1980-an. Model ini menekankan pada sebuah model pembelajaran yang holistik dalam proses belajar. Dalam *experiential learning*, pengalaman mempunyai peran sentral dalam proses belajar. Penekanan inilah yang membedakan ELT dari teori-teori belajar lainnya. Istilah “experiential” di sini untuk membedakan anatara teori belajar kognitif yang cenderung menekankan kognisi lebih daripada afektif. Dan teori belajar behavior yang menghilangkan peran pengalaman subjektif dalam proses belajar (Kolb dalam Baharudin dan Esa, 2007: 165).

Model *Experiential Learning* adalah suatu model proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun

pengetahuan dan keterampilan melalui pengalamannya secara langsung. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai katalisator untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran. *Experiential learning* dapat didefinisikan sebagai tindakan untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman yang secara terus menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Tujuan dari model ini adalah untuk mempengaruhi siswa dengan tiga cara, yaitu; 1) mengubah struktur kognitif siswa, 2) mengubah sikap siswa, dan 3) memperluas keterampilan-keterampilan siswa yang telah ada. Ketiga elemen tersebut saling berhubungan dan memengaruhi seara keseluruhan, tidak terpisah-pisah, karena apabila salah satu elemen tidak ada, maka kedua elemen lainnya tidak akan efektif. *Experiential learning* menekankan pada keinginan kuat dari dalam diri siswa untuk berhasil dalam belajarnya. Motivasi ini didasarkan pula pada tujuan yang ingin dicapai dan model belajar yang dipilih. Keinginan untuk berhasil tersebut dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap perilaku belajarnya dan mereka akan merasa dapat mengontrol perilaku tersebut. *Experiential learning* menunjuk pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan siswa. Kualitas belajar *experiential learning* mencakup : keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, evaluasi oleh siswa sendiri dan adanya efek yang membekas pada siswa. Model *experiential learning* memberi

kesempatan kepada siswa untuk memutuskan pengalaman apa yang menjadi fokus mereka, keterampilan-keterampilan apa yang mereka ingin kembangkan, dan bagaimana cara mereka membuat konsep dari pengalaman yang mereka alami tersebut. Hal ini berbeda dengan pendekatan belajar tradisional di mana siswa menjadi pendengar pasif dan hanya guru yang mengendalikan proses belajar tanpa melibatkan siswa. *Experiential learning* adalah suatu proses dimana siswa mengkonstruksi atau menyusun pengetahuan keterampilan dan nilai dari pengalaman langsung. Adapun prinsip dasar eksperimental learning adalah sebagai berikut:

Prosedur pembelajaran dalam *experiential learning* terdiri dari 4 tahapan, yaitu; 1) tahapan pengalaman nyata, 2) tahap observasi refleksi, 3) tahap konseptualisasi, dan 4) tahap implementasi.

Menurut *experiential learning theory*, agar proses belajar mengajar efektif, seorang siswa harus memiliki 4 kemampuan (Nasution dalam Baharudin dan Esa, 2007:167

Tabel. 2 .1 Kemampuan Siswa Dalam Proses Belajar *Experiential Learning*

Kemampuan	Uraian	Pengutamaan
<i>Concrete Experience</i> (CE)	Siswa melibatkan diri sepenuhnya dalam pengalaman baru	<i>Feeling</i> (perasaan)
<i>Reflection Observation</i> (RO)	Siswa mengobservasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalaman dari berbagai segi	<i>Watcing</i> (mengamati)
<i>Abstract Conceptualization</i> (AC)	Siswa menciptakan konsep-konsep yang mengintegrasikan observasinya menjadi teori yang sehat	<i>Thinking</i> (berpikir)
<i>Active Experimentation</i> (AE)	Siswa menggunakan teori untuk memecahkan masalah-masalah dan mengambil keputusan	<i>Doing</i> (berbuat)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang memperhatikan atau menitikberatkan pada pengalaman yang akan dialami siswa. Siswa terlibat langsung dalam proses belajar dan siswa mengkonstruksi sendiri pengalaman-pengalaman yang didapat sehingga menjadi suatu pengetahuan. Siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang berbeda dari apa yang mereka telah pelajari, hal ini karena perbedaan dan keunikan dari masing-masing gaya belajar masing-masing siswa.

d. Edwin Guthrie

Guthrie mengemukakan bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus dan respon tertentu. Stimulus dan respon merupakan faktor kritis dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan pemberian stimulus yang sering agar hubungan lebih langgeng. Suatu respon akan lebih kuat (dan bahkan menjadi kebiasaan) apabila respon tersebut berhubungan dengan berbagai stimulus.

Guthrie mengemukakan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. Menurutnya suatu hukuman yang diberikan pada saat yang tepat akan mampu merubah kebiasaan seseorang.

e. Teori belajar Kognitif

Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan

antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada, Slameto (2010:11). Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

f. Teori belajar Humanistik

Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya, Sadirman (2012:29). Tujuan utama para pendidik adalah membantu siswa untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Kesimpulannya yaitu teori pembelajaran Tematik yang dapat mendukung kegiatan pada proses pembelajaran pengalaman secara langsung yaitu teori belajar konstruktivistis dan behavioristik.

Menurut teori Konstruktivis dan behavioristik dapat disimpulkan belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekonstruksi makna, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian di jadikan ide dan pengembangan konsep baru. Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu: (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan,

(2) mengutamakan proses,(3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman social, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman Sardirman (2012:36). Menurut teori behavioristik yaitu pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Pembelajaran Tematik teori yang dapat mendukung pembelajaran yang bersifat aktif yaitu teori konstruktivistik dan behavioristik.

4. Teori Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Adapun penjelasan proses di mana seseorang memperoleh pola perilaku, yaitu pada teori pengkondisian klasik, pengkondisian operan, dan pembelajaran sosial.

1. Pengkondisian klasik adalah jenis pengkondisian di mana individu merespon beberapa stimulus yang tidak biasa dan menghasilkan respons baru. Teori ini tumbuh berdasarkan eksperimen untuk mengajari anjing mengeluarkan air liur sebagai respons terhadap bel yang berdering, dilakukan pada awal tahun 1900-an oleh seorang ahli fisiolog Rusia bernama Ivan Pavlov.
2. Pengkondisian operan adalah jenis pengkondisian di mana perilaku sukarela yang diharapkan menghasilkan penghargaan atau mencegah sebuah hukuman. Kecenderungan untuk mengulang perilaku seperti ini dipengaruhi oleh ada atau tidaknya penegasan dari konsekuensi-konsekuensi yang dihasilkan oleh perilaku. Dengan demikian, penegasan akan memperkuat sebuah perilaku dan meningkatkan

kemungkinan perilaku tersebut diulangi. Apa yang dilakukan Pavlov untuk pengkondisian klasik, oleh psikolog Harvard, B. F. Skinner, dilakukan pengkondisian operan Skinner mengemukakan bahwa menciptakan konsekuensi yang menyenangkan untuk mengikuti bentuk perilaku tertentu akan meningkatkan frekuensi perilaku tersebut.

3. Pembelajaran sosial adalah pandangan bahwa orang-orang dapat belajar melalui pengamatan dan pengalaman langsung. Meskipun teori pembelajaran sosial adalah perluasan dari pengkondisian operan, teori ini berasumsi bahwa perilaku adalah sebuah fungsi dari konsekuensi. Teori ini juga mengakui keberadaan pembelajaran melalui pengamatan dan pentingnya persepsi dalam pembelajaran

Desain pembelajaran dilakukan dalam langkah yang sistematis dan sistemik. Aktivitas perancang dalam langkah-langkah ASSURE untuk pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. **Analisis Karakter Siswa**

Langkah awal yang harus disiapkan guru yaitu Karakteristik umum (*general characteristics*) kondisi peserta didik, Kompetensi Khusus (*Entry competencies*), Gaya Belajar (*Learning Style*), motivasi.

Karakter umum pada siswa SDN Kecamatan Panjang Selatan yaitu adanya permasalahan prestasi belajar siswa yang menunjukkan pada pembelajaran sub tema 1 aku bangga dengan daerah tempat tinggalku masih belum tuntas.

b. Menetapkan Standar Dan Tujuan

Langkah berikutnya adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran khusus. dimulai dengan standar kurikulum dan teknologi yang digunakan guru di sekolah, berdasarkan pada tujuan nasional. Tujuan pembelajaran yang baik mencantumkan nama peserta didik kepada siapa tujuannya dimaksudkan, tindakan (perilaku) untuk menunjukkan, kondisi di mana perilaku atau kinerja akan diamati, dan sejauh mana pengetahuan atau keterampilan baru harus dikuasai. Untuk catatan ini, kondisi akan mencakup penggunaan teknologi dan media untuk mendukung pembelajaran dan untuk menilai keberhasilan standar atau tujuan pembelajaran. ABCD merupakan teknik yang bisa digunakan dalam proses merumuskan tujuan pembelajaran dengan baik, adapun komponen-komponen dari teknik ABCD ini adalah sebagai berikut :

a) *Audience* (Audiensi)

Instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan/ dikerjakan oleh pembelajar bukan apa yang harus dilakukan pengajar.

b) *Behavior* (Perilaku)

Kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki pembelajar setelah melalui proses pembelajaran dan harus dapat diukur.

c) *Conditions* (Kondisi) Pernyataan tujuan yang meliputi kondisi dimana unjuk kerja itu diamati.

Dapat di lihat dalam sub tema “aku bangga dengan daerah tempat tinggalku “mempunyai kompetensi dasar, indikator dan tujuan yaitu:

Tabel 2.2 Analisis Kurikulum

PPKN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pembuatan pigura • Mampu mendesain sebuah karya kreatif • Mampu menghasilkan karya • mengetahui hak dan kewajiban menjaga lingkungan • Menyebutkan manfaat menjaga kesejukan lingkungan • Siswa mampu menjeskan hal yang harus dilakukan untuk menjaga kesejukan lingkungannya.
4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • menyebutkan kegiatan bergotong royong • Menjelaskan manfaat kegiatan bekerjasama • Mengidentifikasi kegiatan kerjasama di lingkungan pedesaan • menyebutkan kegiatan bergotong royong • Menjelaskan manfaat kegiatan bekerjasama • Mengidentifikasi kegiatan kerjasama di lingkungan pedesaan • Menyebutkan kewajiban sebagai warga masyarakat • Menyebutkan hak sebagai warga masyarakat. • mengaplikasikan hak dan kewajiban sebagai masyarakat • Menyebutkan contoh hak dan kewajiban saat kegiatan bersama • Memberikan pendapat cara-cara yang dapat dilakukan agar hak/harapan dapat terpenuhi. • mengaplikasikan hak dan kewajiban dalam tindakan sederhana

BAHASA INDONESIA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan unsur instrinsik dari teks legenda • mampu menerangkan unsur pesan dalam cerita • Siswa mampu menceritakan kembali cerita legenda yang Dibacanya. • Menuliskan unsur instrinsik dari teks legenda • mampu menerangkan unsur pesan dalam cerita
4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu menceritakan kembali cerita legenda yang dibacanya • menyebutkan perayaan budaya di tempat tinggal • Menceritakan pengalaman melihat • perayaan budaya di lingkungan tempat tinggal • Mengidentifikasi beberapa perayaan budaya daerah • Menjelaskan unsur-unsur cerita legenda • Menceritakan unsur-unsur cerita dari teks legenda • memberikan pendapat dari amanat cerita legenda

MATEMATIKA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
4.8 Membuat peta posisi suatu tempat/ benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar rute perjalanan dari sebuah cerita • mencoba memecahkan masalah soal cerita • Menggambar rute perjalanan dari rumah ke sekolah
4.12 Mengidentifikasi dan mendeskripsikan lokasi objek menggunakan peta grid dan melalui pencerminan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan sifat pencerminan • Mencerminkan objek dalam diagram cartesius • mencoba menggambar diagram cartesius

IPA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan teknologi pengasapan ikan • menjelaskan tahapan pengasapan ikan • Menjelaskan manfaat teknologi pengolahan ikan bagi lingkungan dan masyarakat

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan berbagai sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh makhluk hidup • Mengelompokkan pemanfaatan sumber daya alam
4.7 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang teknologi yang digunakan di kehidupan sehari-hari serta kemudahan yang diperoleh oleh masyarakat dengan memanfaatkan teknologi tersebut	<ul style="list-style-type: none"> • menyebutkan cara menjaga lingkungan alam • Menyebutkan berbagai sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh makhluk hidup • Mengelompokkan pemanfaatan sumber daya alam • menyebutkan cara menjaga lingkungan alam

IPS

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan kondisi daerah pantai • Menyebutkan potensi perekonomian di pantai • Mampu menjelaskan hubungan kondisi geografis dengan mata pencaharian • Menjelaskan kondisi geografis daerah pegunungan
3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan hubungan kondisi geografis dengan mata pencaharian • menyebutkan faktor perekonomian daerah pegunungan
3.5 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan kondisi geografi lingkungan pegunungan • menyebutkan kondisi perekonomian di lingkungan pegunungan • Mampu menjelaskan hubungan kondisi geografis dengan mata pencaharian
4.3 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan nilai yang diperoleh dari kegiatan berinteraksi dengan budaya dan

<p>geografis tempat tinggalnya</p> <p>4.6 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya</p>	<p>masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan interaksi manusia dengan budaya setempat • menceritakan kembali nilai berinteraksi dengan masyarakat • Menjelaskan tentang keberagaman yang ada di masyarakat perkotaan • Memeberikan pendapat tentang cara hidup berdampingan dengan keberagaman • menghargai perbedaan dan keberagaman diperkotaan
--	--

SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal cara menggambar gedung • Siswa mampu mendesain sebuah karya kreatif bangunan gedung
4.14 Membuat karya kreatif yang diperlukan untuk melengkapi proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan di lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • mampu menghias dan memberi warna gedung

PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan rangkaian gerakan ayu-nan lengan dalam senam irama • siswa mencontohkan gerakan dengan lagu daerah
2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik	

c. Memilih Strategi, Teknologi, Media Dan Materi

Setelah guru menganalisis peserta didik dan menetapkan standar dan tujuan pembelajaran, guru telah membuat titik awal (siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dan poin terakhir (tujuan pembelajaran) dari proses pembelajaran. Selanjutnya tugas guru adalah membangun sebuah jembatan antara dua titik dengan memilih strategi pembelajaran yang tepat, teknologi, media, dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu: Memilih Strategi, Memilih Teknologi dan Media Memilih Materi.

Strategi yang di pilih dalam meningkatkan pembelajaran di tema 8 dapat di gunakan strategi inkuiri dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata.

d. Memanfaatkan Media Dan Bahan Ajar

Tahap ini melibatkan perencanaan pembelajaran oleh guru dalam memanfaatkan teknologi, media dan bahan ajar untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Untuk melakukan hal ini mengikuti proses "5P": Preview teknologi, media dan bahan ajar, menyiapkan (*prepare*) lingkungan, menyiapkan (*prepare*) peserta didik, dan memberikan (*provide*) pengalaman belajar.

Memanfaatkan media dan bahan ajar yaitu menyediakan media pembelajaran berupa macam-macam magnet, dan bahan-bahan percobaan, dengan berdemonstrasi dengan kelompok-kelompok belajar

e. Mengembangkan Peran Serta Peserta Belajar

Menciptakan iklim belajar yang kondusif memerlukan keterlibatan siswa secara aktif. menyediakan kegiatan yang memungkinkan mereka untuk mempraktekkan pengetahuan atau keterampilan baru dan menerima umpan balik pada upaya mereka sebelum resmi dinilai.

Pengembangan yang di lakukan yaitu siswa belajar secara berkelompok dan individu, saat melakukan demonstrasi membuat pelestarian lingkungan dan percobaan mencari jawaban dalam

Lembar Kerja Siswa. Setelah itu guru dapat mengevaluasi dengan soal secara individu.

f. **Evaluasi dan Revisi**

Evaluasi dampaknya terhadap belajar siswa. Penilaian ini tidak hanya meneliti sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga meneliti keseluruhan proses pembelajaran dan dampak penggunaan teknologi dan media. berdasarkan perbedaan antara tujuan dan prestasi belajar siswa, direvisi rencana pelajaran untuk mengatasi bidang yang menjadi perhatian. Hasyim (2016:68-69)

Evaluasi di lakukan dengan menggunakan soal pilihan ganda di sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku

5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan suatu proses belajar, Larasati (2005:11).

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjuk dengan nilai test atau angka yang diberikan oleh guru, Tulus Tu'u (2004: 75). Prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang diharapkan pada siswa setelah dilakukan proses mengajar, Oemar Hamalik (2004: 48).

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan kumpulan nilai atau angka yang diperoleh seseorang setelah melalui pembelajaran. Prestasi belajar biasanya di lalui dari tes. hasil yang dicapai oleh seseorang melalui

proses aktif dalam memahami dan menguasai materi serta aplikasinya dalam penyelesaian masalah dan untuk mengetahui besarnya penguasaan diperlukan suatu tes.

Proses perubahan terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peran kepribadian dalam proses serta prestasi belajar. Dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa melalui suatu kegiatan belajar. Baik melalui kegiatan belajar sendiri maupun kegiatan belajar secara kelompok.

Hasil yang dicapai tersebut dalam bentuk nilai yang diberikan oleh guru kepada anak didik pada jangka waktu tertentu. Penilaian yang dilakukan oleh guru merupakan dasar untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan selama siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Menurut Susanto prestasi belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotor dan sikap siswa (aspek afektif) Susanto (2014:6). Untuk lebih jelasnya dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep atau kognitif

Pemahaman konsep menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari atau seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat,

yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2. Ketrampilan proses atau psikomotor

Ketrampilan proses merupakan ketrampilan yang mengarahkan kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Ketrampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

3. Sikap atau afektif

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakkan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.

Dari hasil pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk dan tipe prestasi belajar adalah aspek-aspek yang ingin di capai dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut adalah aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak dapat di pisahkan. Dengan kata lain rumusan tujuan pengajaran berisikan prestasi belajar yang di harapkan di kuasai peserta didik yang mencakup tiga aspek tersebut.

6. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap makhluk hidup. Salah satu kegiatan yang dilakukan manusia yang memerlukan aktivitas adalah belajar. Suatu aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran, tidak akan terjadi apabila tidak terdapat aktivitas dalam proses belajar tersebut. Sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa aktivitas secara metodologis yaitu aktivitas belajar lebih dominan pada siswa, Susanto (2013:18). Pada dasarnya, segala sesuatu yang diamati, dilakukan sendiri dan terlibat aktif terhadap interaksi yang terjadi pada suatu objek yang akan menghasilkan sebuah pengalaman yang berkesan dan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kebermaknaan aktivitas yang akan ditimbulkan.

Aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan peserta didik dalam proses belajar, Sutikno (2014:179). Aktivitas belajar tersebut menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Sedangkan menurut Kunandar aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut, Kunandar (2010: 277). Aktivitas belajar bukan hanya sekedar aktivitas secara individual, namun aktivitas juga dilakukan secara berkelompok seperti berdiskusi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan yang melibatkan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan melalui proses pembelajaran baik pengetahuan maupun perubahan tingkah laku yang telah ditentukan. Aspek yang akan diamati dalam penelitian ini adalah memperhatikan penjelasan guru, bertanya pada guru, menjawab pertanyaan dari guru, memberikan pendapat, antusias dalam mengikuti semua tahapan pembelajaran, kerja sama dalam kegiatan diskusi kelompok, tidak mengganggu teman, dan menyimpulkan pembelajaran bersama dengan guru.

a. Macam-macam aktivitas dalam pembelajaran

Tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran bergantung pada diri siswa. Berawal dari minat dengan segala aktivitas-aktivitas selama mengikuti pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, aktivitas kerjasama siswa perlu diperhatikan sebab hal ini berperan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Aktivitas siswa dalam bekerjasama meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Kegiatan belajar dua aktivitas tersebut saling terkait, sehingga dalam pembelajaran peserta didik diharapkan mempunyai keserasian antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental yang dilakukan sehingga akan menghasilkan pembelajaran berkelompok yang optimal.

Berikut ini adalah daftar macam-macam kegiatan siswa menurut Diendrich dalam (Sardiman, 2003:101) sebagai berikut:

1. Visual activities, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. Oral activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. Listening activities, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. Writing activities, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. Drawing activities, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram, charta, poster.
6. Motor activities, yang masuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. Mental activities, sebagai contoh misalnya: mencari informasi, menganggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. Emosional activities, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, semangat, bergairah, berani, tegang, gugup.

Berbeda dengan pendapat tersebut Rohani menyatakan bahwa Terdapat dua jenis aktivitas dalam pembelajaran menurut yaitu aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif, Rohani (2004:6-7).

Aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam

rangka pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Sanjaya bahwa aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas mental, Sanjaya (2009: 180). Seorang siswa yang tampaknya hanya mendengarkan saja, tidak berarti memiliki kadar aktivitas yang rendah dibanding dengan siswa yang sibuk mencatat. Mungkin saja yang duduk itu secara mental aktif, misalnya menyimak, menganalisis dalam pikirannya dan menginternalisasi nilai dari setiap informasi yang disampaikan. Sebaliknya siswa yang sibuk mencatat, tidak dapat dikatakan memiliki kadar keaktifan yang tinggi, kalau yang bersangkutan hanya sekadar secara fisik aktif mencatat namun tidak diikuti dengan aktivitas mental.

b. Manfaat Aktivitas Belajar

Manfaat aktivitas belajar bagi para siswa antara lain sebagai berikut:

(1) siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri; (2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral; (3) memupuk kerja sama yang harmonis

di kalangan siswa; (4) bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri; (5) memupuk disiplin siswa secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis; (6) mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru; (7) pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari verbalistik; serta (8) pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat, Hamalik (2004:175)

7. Pendekatan Saintifik

Kemendikbud (2013:1) menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk

mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu.

Dalam konsep pendekatan *scientific* yang disampaikan oleh Kemendikbud terdapat 7 (tujuh) kriteria pendekatan *scientific*. Ketujuh kriteria tersebut adalah sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu, bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
2. Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru dan siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
3. Pembelajaran mendorong dan menginspirasi siswa untuk berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
4. Pembelajaran mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
5. Pembelajaran mendorong dan menginspirasi siswa dalam memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
6. Pembelajaran berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
7. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, tetapi menarik sistem penyajiannya.

Pendekatan saintifik merupakan kerangka ilmiah pembelajaran yang diusung oleh Kurikulum 2013. Pendekatan saintifik terdiri lima langkah. Langkah tersebut biasa disingkat 5M, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Langkah-langkah pendekatan saintifik yang dikemukakan Kemendikbud (2013) adalah mengamati, menanya, mencoba (mengumpulkan data), menalar (mengasosiasikan), dan mengomunikasikan atau membentuk jejaring.

Menurut Hosnan (2014: 34) Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Karakteristik pembelajaran dengan pendekatan saintifik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip.

Pendekatan saintifik dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, dan melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide. Hal ini diharapkan mampu mendorong terciptanya kondisi pembelajaran di mana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, sehingga dapat diperoleh prestasi belajar yang tinggi.

8. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Dalam Kemendikbud (2015) Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik berdasar pada filsafat konstruktivisme yang berpandangan bahwa pengetahuan yang dimiliki peserta didik

merupakan hasil bentukan peserta didik sendiri. Peserta didik membentuk pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan, bukan hasil bentukan orang lain. Proses pembentukan pengetahuan tersebut berlangsung secara terus menerus sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik menjadi semakin lengkap.

Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Teori pembelajaran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran haruslah bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu, penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuannya, karena

sesuai dengan tahap perkembangannya peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik).

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas, antara lain:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar dipilih yang bermakna dan berkesan bagi peserta didik sehingga prestasi belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Memberi penekanan pada keterampilan berpikir peserta didik;
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya.
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik

Ruang lingkup pembelajaran tematik meliputi semua KD dari semua mata pelajaran kecuali agama. Mata pelajaran yang dimaksud adalah: Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, IPA, IPS, Penjasorkes dan Seni

Budaya dan Prakarya Ada sepuluh elemen yang terkait dengan hal ini dan perlu ditingkatkan oleh guru, yaitu sebagai berikut.

- 1) Mereduksi tingkat kealpaan atau bernilai tambah berpikir reflektif.
- 2) Memperkaya sensori pengalaman di bidang sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
- 3) Menyajikan isi atau substansi pembelajaran yang bermakna.
- 4) Lingkungan yang memperkaya pembelajaran.
- 5) Bergerak memacu pembelajaran (*Movement to Enhance Learning*).
- 6) Membuka pilihan-pilihan.
- 7) Optimasi waktu secara tepat.
- 8) Kolaborasi.
- 9) Umpan balik segera.
- 10) Ketuntasan atau aplikasi.

d. **Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik**

- 1) Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.
- 2) Tujuan pembelajaran tematik antara lain:

- a) Menghilangkan atau mengurangi terjadinya tumpah tindih materi.
- b) Memudahkan peserta didik untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna.
- c) Memudahkan peserta didik untuk memahami materi/konsep secara utuh sehingga penguasaan konsep akan semakin baik dan meningkat.

Jadi dapat disimpulkan fungsi dan tujuan pembelajaran tematik adalah untuk mudah memusatkan perhatian pada suatu tema atau topik tertentu serta mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama.

e. **Ciri-ciri Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu memiliki ciri sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada anak.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada anak.
- 3) Pemisahan antarmuatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan).
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya).
- 5) Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran).

- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan prestasi belajarnya).

9. Efektivitas

Pengertian Efektivitas - Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:219), kata efektif mempunyai arti efek, pengaruh, akibat atau dapat membawa hasil. Jadi efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dapat disimpulkan juga bahwa suatu media pembelajaran bisa dikatakan efektif ketika memenuhi kriteria, diantaranya mampu memberikan pengaruh, perubahan atau dapat membawa hasil

10. Penilaian Otentik

Menurut Arikunto penilaian otentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata”, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Dengan kata lain, assessment otentik memonitor dan mengukur kemampuan siswa dalam bermacam-macam kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapi dalam situasi atau konteks dunia nyata. Arikunto (2008:23)

Berdasarkan kutipan di atas, dalam suatu proses pembelajaran, penilaian otentik mengukur, memonitor dan menilai semua aspek prestasi belajar (yang tercakup dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotor), baik yang tampak sebagai hasil akhir dari suatu proses pembelajaran, maupun berupa perubahan dan perkembangan aktivitas, dan perolehan belajar selama proses pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas.

Menurut Sunartombs (2009:1) penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana prestasi belajar siswa atau ketercapaian kompetensi (rangkaiian kemampuan) siswa. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang siswa. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka). Pengukuran berhubungan dengan proses pencarian atau penentuan nilai kuantitatif tersebut. Tujuan dari penilaian adalah untuk *grading*, seleksi, mengetahui tingkat penguasaan kompetensi, bimbingan, diagnosis, dan prediksi. Siswa tidak hanya harus memahami aspek pengetahuan, melainkan juga apa yang dapat dilakukan dengan pengetahuannya itu. Salah satu model penilaian yang sesuai dengan konsep tersebut adalah penilaian otentik.

Berkaitan dengan desain, struktur, dan pemberian skor menurut Grant:

Penilaian autentik harus didisain agar: (1) Mengarah kepada inti esensial learning, pemahaman dan kemampuan. (2) Bersifat edukatif dan menarik. (3) Merupakan bagian dari kurikulum bukan sembarang instruksional yang tanpa tujuan. (4) Mencerminkan kehidupan nyata, tantangan yang bersifat interdisipliner. (5) Menghadapkan siswa kepada masalah dan tugas yang bersifat kompleks, ambigu dan terbuka yang mengintegrasikan

pengetahuan dan keterampilan. (6) Puncaknya adalah produk dan penampilan siswa. (7) Berupa setting standar dan membawa siswa ke arah tingkat penguasaan pengetahuan yang lebih tinggi dan kaya. (8) Mengakui dan menghargai kemampuan siswa yang multiple, gaya belajar yang beragam dan latar belakang yang berbeda-beda. Wiggins dan Diane Hart yang dikutip Ariyanti (2010:17)

Penilaian otentik pada dasarnya bertujuan untuk mengukur berbagai keterampilan yang mencerminkan situasi di dunia nyata di mana keterampilan-keterampilan tersebut digunakan. Di dalam penilaian otentik pengetahuan dan keterampilan merupakan dua hal yang utama dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, dalam hal ini siswa menguasai pengetahuan yang dibutuhkannya sebagai tujuan akhir pembelajaran.

Bentuk-bentuk penilaian otentik menurut Kusmana (2010:3), sebagai berikut:

- a) Unjuk kerja (*performance*),
- b) Penugasan (*project*),
- c) Kinerja (hasil karya/*product*),
- d) Portofolio (kumpulan kerja siswa),
- e) Penilaian diri (*self assessment*).

Berdasarkan kutipan di atas, bentuk-bentuk penilaian tersebut memungkinkan siswa untuk menyelesaikan tugas dan menampilkan prestasi belajarnya dengan cara yang dianggap paling baik. Hal ini masing-masing siswa dapat menemukan pemecahan suatu masalah dengan cara yang berbeda-beda yang mereka pandang paling efektif.

11. Kekuatan Tema dalam Proses Pembelajaran pada Tema Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku

Anak pada usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret, mulai menunjukkan perilaku yang mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak, mulai berpikir secara operasional, mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, pembelajaran yang tepat adalah dengan mengaitkan konsep materi pelajaran dalam satu kesatuan yang berpusat pada tema adalah yang paling sesuai.

Kegiatan pembelajaran akan bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman, bersifat individual dan kontekstual, anak mengalami langsung yang dipelajarinya, hal ini akan diperoleh melalui pembelajaran tematik. Pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian otentik adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan siswa. Penilaian otentik dinamakan penilaian kinerja atau penilaian berbasis kinerja, karena dalam penilain ini secara langsung mengukur *performance* (kinerja) actual (nyata) siswa dalam hal-hal tertentu, siswa diminta untuk

melakukan tugas-tugas yang bermakna dengan menggunakan dunia nyata atau *autentik* tugas atau konteks.

Tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus, dalam kurikulum 2013 tema sudah disiapkan oleh pemerintah dan sudah dikembangkan menjadi subtema dan satuan pembelajaran. Penyajian pembelajaran untuk kelas IV sekolah dasar memiliki alokasi waktu kumulatif 36 JP per minggu, namun penjadwalan tidak terbagi secara kaku melainkan diatur secara fleksibel.

Pembelajaran tematik terpadu melalui beberapa tahapan yaitu *pertama* guru harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai muatan pelajaran selama satu tahun. *Kedua* guru melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi. *Ketiga* membuat hubungan pemetaan antara kompetensi dasar dan indikator dengan tema. *Keempat* membuat jaringan kompetensi dasar dan indikator. *Kelima* menyusun silabus tematik dan *keenam* membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan menerapkan pendekatan saintifik. Tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku merupakan tema ke delapan subtema tiga pada semester dua kelas IV sekolah dasar yang terdiri dari 3 subtema yang masing-masing subtema terdiri dari 6 pembelajaran. Tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku terdiri dari beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dibahas berikut ini lebih difokuskan pada subyek penelitian di kelas IV semester 2 Sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku.

B. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah cara- cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seseorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang berisi tentang kegiatan yang di disain untuk mencapai suatu tujuan yang di targetkan. Maka dari itu peneliti memilih strategi menggunakan inkuiri dalam penelitian.

Inkuiri berasal dari kata *to inquiry* yang berarti ikut serta, atau melihat, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Pembelajaran inkuiri ini bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa membangun kecakapan- kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) terkait dengan proses-proses berpikir reflektif, Trianto (2007:135). Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan, Sanjaya (2008:194).

Memberikan pengertian yang tepat tentang inkuiri tidaklah mudah. Setiap ahli memberikan pengertian yang berbeda-beda. Namun, mempunyai tujuan yang sama sehingga dikatakan bahwa definisi atau pengertian inkuiri sifatnya relatif. Kata inkuiri berasal dari bahasa Inggris yaitu “inquiry” yang artinya penyelidikan, pertanyaan dan permintaan keterangan sesuatu. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan inkuiri adalah salah satu cara belajar atau

penelaahan yang bersifat mencari pemecahan permasalahan dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan, yang didukung data dan fakta, Roestiyah (2008:182).

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa pada dasarnya metode inkuiri memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya. Selain itu juga mendorong peserta didik untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah yang dihadapinya. Menurut keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa inkuri adalah suatu model pembelajaran dimana siswa sangat berperan aktif dalam proses penyelesaian masalah. Hal ini disebabkan peserta didik dituntut untuk merumuskan, mencari/menggali, menguji serta menyimpulkan. Kelebihan dan Kekurangan Strategi pembelajaran inkuiri Pembelajaran inkuiri ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Sanjaya adapun penggunaan inkuiri memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran dengan menggunakan inkuiri dianggap lebih bermakna
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka
- c. Model pembelajaran inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikolog modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman
- d. Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan diatas rata-rata, Sanjaya (2008:206).

Sanjaya mengemukakan selain mempunyai kelebihan inkuiri yang memiliki kelemahan atau kekurangan yaitu :

- a. Jika model pembelajaran inkuiri digunakan, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik

- b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena itu terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar
- c. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu panjang.
- d. Selama kriteria keberhasilan ditentukan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka inkuiri sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik, Sanjaya (2008:206).

Pembelajaran inkuiri yaitu orientasi, merumuskan masalah dan permasalahan, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, merumuskan kesimpulan, Sanjaya (2008:202).

Langkah langkah penggunaanya sebagai berikut:

a. Langkah orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Berbeda pada tahapan preparation dalam strategi pembelajaran ekspositori (SPE) sebagai langkah untuk mengkondisikan agar siswa siap menerima pelajaran, pada langkah orientasi dalam SPI, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berfikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan SPI sangat tergantung pada kemauan dan kemampuan itu tak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah :

- Menjelaskan topik, tujuan, dan prestasi belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

- Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.
- Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar.

b. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berfikir.

Dengan demikian, teka-teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran inkuiri.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantaranya :

- Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa. Siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, guru sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada siswa.
- Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Artinya, guru perlu mendorong agar siswa dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal siswa mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti.
- Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses inkuiri, guru perlu yakin terlebih dahulu bahwa siswa sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah. Jangan harapkan siswa dapat melakukan tahapan inkuiri selanjutnya, manakala ia belum paham konsep-konsep yang terkandung dalam rumusan masalah.

c. **Merumuskan Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji

kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berfikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berfikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Manakala individu dapat membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berfikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan menebak pada setiap individu harus dibina. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji, perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berfikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berfikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

d. **Mengumpulkan Data**

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses

pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan menggunakan potensi berfikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berfikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kemacetan berinkuiri adalah manakala siswa tidak apresiasif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiasif itu biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala ketidak bergairahan dalam belajar. Manakala guru menemukan gejala-gejala ketidak semacam ini, maka guru hendaknya secara terus-menerus memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara merata kepada seluruh siswa sehingga mereka terangsang untuk berfikir.

e. **Menguji Hipotesis**

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berfikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung-jawabkan.

f. **Merumuskan Kesimpulan**

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan bagian-bagiannya dalam proses pembelajaran. Sering terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak berfokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data-relevan.

C. Lembar Kegiatan Siswa (LKS)

1. Pengertian LKS

LKS merupakan lembaran tempat siswa mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang sedang dipelajarinya dalam proses pembelajaran. LKS merupakan bahan ajar berbentuk cetak yang harus dikembangkan oleh guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

LKS sebagai bahan ajar bertujuan untuk mempermudah siswa melakukan proses-proses belajar, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi melakukan suatu kegiatan seperti melakukan percobaan, mengidentifikasi bagian-bagian, membuat tabel, melakukan pengamatan, menggunakan mikroskop atau alat pengamatan lainnya dan menuliskan atau menggambar hasil pengamatannya, melakukan pengukuran dan mencatat data hasil pengukurannya, menganalisis data hasil pengukuran, dan menarik kesimpulan. Selain itu, sesuai dengan Depdiknas, (2008: 7) “penggunaan

LKS juga membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku teks yang terkadang sulit diperoleh dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Lembar Kerja merupakan salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Lembar kerja adalah salah satu metode pengajaran yang dapat dilakukan secara individu atau kerja kelompok dan memungkinkan pengembangan konseptual, di dalam lembar kerja peserta didik akan mendapatkan materi, tugas, dan arahan terstruktur (Toman, 2013:174).

Sedikit berbeda pendapat pada Komalasari menyatakan:

“LKS adalah bentuk buku latihan atau pekerjaan rumah yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pelajaran. LKS dapat dijadikan sebagai alat evaluasi sekaligus sumber pembelajaran karena dalam LKS disajikan rangkuman rangkuman materi. Sebagai alat evaluasi, LKS menjadi alat ukur untuk nilai siswa dalam pemahaman materi sehari-hari (Nilai Harian). Bagi sekolah-sekolah yang memiliki siswa berlatar belakang ekonomi mampu, LKS dapat menjadi penunjang atau pelengkap buku sumber. Akan tetapi, jika kondisinya sebaliknya maka penggunaan LKS dapat dijadikan sebagai buku sumber sekaligus alat evaluasi siswa.” Komalasari (2010:222)

LKS merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. Pengertian LKS berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. Pengertian LKS juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai Prastowo (2011:204).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa LKS merupakan suatu lembaran kegiatan atau berbentuk sebuah buku yang memuat aktivitas/kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai bahan pembelajaran ataupun media pembelajaran yang harus diikuti dan dilakukan oleh peserta didik secara mandiri dengan menerapkan setiap petunjuk yang ada dan menempatkan guru hanya sebagai fasilitator agar konsep materi dan prestasi belajar dapat tercapai dengan seoptimal mungkin.

2. Fungsi LKS

Fungsi LKS menurut Sudjana dalam Djamarah dan Zain (2006: 108), dijelaskan sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Sebagai alat bantu untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- c. Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih aktif dalam pembelajaran.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada siswa.

- f. Untuk mempertinggi mutu belajar mengajar, karena prestasi belajar yang dicapai siswa akan tahan lama sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi.

Sedangkan menurut Pastowo LKS mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a. Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran guru, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
- b. Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan.
- c. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Prastowo (2011: 205).

Sedangkan pendapat lain Menurut Eli Rohaeti ,Widjajanti (2008: 1-2) LKS selain sebagai bahan ajar mempunyai beberapa fungsi yang lain, yaitu:

- a. Merupakan alternatif bagi guru untuk mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar.
- b. Dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu topik.
- c. Dapat untuk mengetahui seberapa jauh materi yang telah dikuasai siswa.
- d. Dapat mengoptimalkan alat bantu pengajaran yang terbatas.
- e. Membantu siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

- f. Dapat membangkitkan minat siswa jika LKS disusun secara rapi, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga mudah menarik perhatian siswa.
 - g. Dapat menumbuhkan kepercayaan pada diri siswa dan meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu.
 - h. Dapat mempermudah penyelesaian tugas perorangan, kelompok atau klasikal karena siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan kecepatan belajarnya.
 - i. Dapat digunakan untuk melatih siswa menggunakan waktu seefektif mungkin.
 - j. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Berdasarkan pendapat di atas ada enam fungsi LKS yakni sebagai alat bantu untuk belajar efektif, menarik perhatian siswa, menangkap pengertian yang diberikan guru, siswa lebih aktif dalam pembelajaran, pemikiran dan kesinambungan pada siswa, mempertinggi mutu belajar dan mengajar siswa.
4. Tujuan penyusunan LKS, yaitu :
- a. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
 - b. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
 - c. Melatih kemandirian belajar peserta didik.
 - d. Memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

- e. Memperkuat dan menunjang tujuan pembelajaran dan ketercapaian indikator serta kompetensi dasar dan kompetensi inti yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- f. Membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran Prastowo, (2011:206).

3. Struktur LKS secara Umum

Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut :

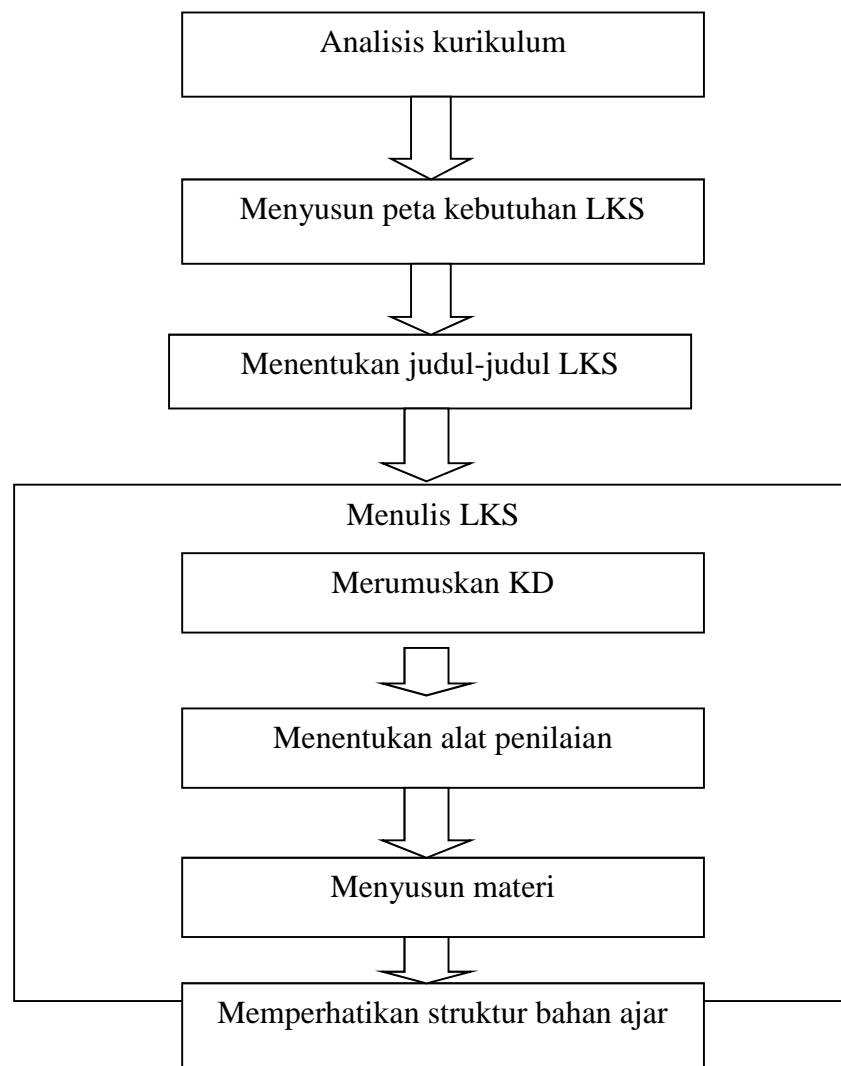
- a. Judul kegiatan, Tema, Sub Tema, Kelas, dan Semester, berisi topik kegiatan sesuai dengan KD dan identitas kelas.
- b. Tujuan belajar sesuai dengan KD.
- c. Alat dan bahan, jika kegiatan memerlukan alat dan bahan maka dituliskan alat dan bahan yang diperlukan.
- d. Prosedur kerja, berisi petunjuk kerja untuk peserta didik yang berfungsi mempermudah peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- e. Tabel Data, berisi tabel dimana peserta didik dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran. Untuk kegiatan yang tidak memerlukan data bisa diganti dengan tabel/kotak kosong yang dapat digunakan peserta didik untuk menulis, menggambar atau berhitung.
- f. Bahan diskusi, berisi pertanyaan-pertanyaan yang menuntut peserta didik melakukan analisis data dan melakukan konseptualisasi Prastowo (2011: 208).

4. Langkah-Langkah Aplikatif Membuat LKS

Keberadaan LKS yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik. Karena, LKS yang inovatif dan kreatif akan menciptakan

proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik akan lebih terbius dan terhipnotis untuk membuka lembar demi lembar halamannya. Selain itu, mereka akan mengalami kecanduan belajar. Maka dari itu, sebuah keharusan bahwa setiap guru maupun calon guru agar mampu menyiapkan dan membuat bahan ajar sendiri yang lebih inovatif Prastowo (2011: 210)

Langkah-langkah penyusunan LKS sebagai berikut:



Gambar 2.1 Diagram Alur Langkah-langkah penyusunan LKS diadaptasi dari Prastowo (2015:210)

Dari gambar di atas dapat dijelaskan uraian langkah-langkah penyusunan LKS sebagai berikut :

a. Analisis kurikulum

Tahap ini merupakan tahap menentukan materi-materi mana yang memerlukan LKS . Pada umumnya, analisis dilakukan dengan melihat materi pokok, pengalaman belajar, materi yang akan diajarkan, dan kompetensi yang harus dimiliki siswa.

b. Menyusun peta kebutuhan LKS

Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui jumlah LKS yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKS nya.

c. Menentukan judul-judul LKS

d. Pada tahap ini, satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKS jika kompetensi tersebut diuraikan ke dalam materi-materi pokok maksimal empat materi pokok, jika lebih dari empat materi pokok maka kompetensi dasar dapat dipecah menjadi dua judul.

Pada tahap ini ada empat hal yang perlu dilakukan, yaitu (1)

e. Menulis LKS merumuskan kompetensi dasar, (2) menentukan alat penilaian, (3) menyusun materi, dan (4) memperhatikan struktur bahan ajar Diknas dalam Prastowo (2015: 211-215).

Menurut Firman & Widodo (2008: 68-69) langkah-langkah yang harus dipertimbangkan dalam membuat LKS adalah sebagai berikut :

a. Kualitas cetakan (kualitas kertas, kualitas cetakan, ilustrasi, dan keterbacaan).

- b. Isi materi LKS (hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan LPKD adalah bagaimana keterkaitan LKS dengan kegiatan pembelajaran, LKS yang baik adalah LKS yang memberikan pengalaman yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajarn itu sendiri).
- c. Jenis kegiatan (dalam LKS harus memuat kegiatan yang bersifat *hands on*, yaitu kegiatan yang mengarahkan peserta didik dalam beraktifitas penuntun dalam melakukan kegiatan seperti mengamati, menimbang, mencoba).
- d. Pertanyaan/latihan (pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam LKS hendaknya memuat pertanyaan yang prooduktif, yaitu pertanyaan yang jawabannya ditemukan melalui kegiatan).

Berdasarkan pendapat di atas ada tiga syarat LKS yang harus dipenuhi antara lain syarat didaktik artinya bersifat universal yaitu dapat digunakan oleh siswa yang lamban maupun paandai, syarat konstruksi artinya penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti, dan syarat teknis artinya menekankan pada ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh:

1. Hasil penelitian Nagihan (2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Lembar Kerja Siswa dapat mempengaruhi prestasi siswa. Dalam jangka panjang penggunaan LK S dalam berbagai mata pelajaran dapat menimbulkan antusias siswa sehingga pembelajaran yang menggunakan LKS menjadi lebih efektif.
2. Hasil penelitian Deur dan Murray Harvey (2005). Menunjukkan bahwa suasana pembelajaran *inkuiri* yang terbangun dalam konteks sekolah berhubungan erat dengan pembelajaran mandiri yang dilakukan dalam kinerja di kelas.
3. Hasil penelitian Kolomuc (2012). Menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas control yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan LKS animasi. Alternative yang dilakukan adalah melakukan remedial. Berdasarkan penelitian, disimpulkan animasi yang LKS ditingkatkan mungkin cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa
4. Hasil penelitian Lee (2014). Menunjukkan bahwa bahan tertulis instruksional memainkan peran guru sebagai agen penting dalam praktek pembelajaran yang efektif. Lembar kegiatan adalah salah satu bahan yang paling sering digunakan. Dalam studi eksplorasi, hubungan antara penggunaan lembar kegiatan di 32 negara yang diteliti melalui

penggunaan Timss dan Pirls data dan analisis regresi ganda. Hasil penelitian terdapat lima jenis hubungan antara hasil ilmu pengetahuan, penggunaan lembar kegiatan dan variabel terkait lainnya diidentifikasi.

Dimensi pertama adalah apakah status penting dalam asosiasi lembar kegiatan digunakan sebagai dasar dan hasil ilmu perubahan sebelum dan setelah mengendalikan empat guru dan sekolah variabel: sekolah 'penekanan pada keberhasilan akademis, keamanan dan ketertiban sekolah, guru mempunyai keyakinan dalam mengajar ilmu pengetahuan, dan keterlibatan pembelajaran siswa. Dimensi kedua adalah interaksi lembar kerja sebagai dasar dan kurangnya kesiapan kelas. Interaksi antara lembar kegiatan sebagai dasar dan membaca pencapaian hasil sains ditemukan tidak signifikan berbeda dari nol di semua negara yang berpartisipasi. Empat arah penyelidikan lebih lanjut disarankan berdasarkan hasil.

5. Hasil penelitian Toman (2013). Lembar kegiatan lebih mengaktifkan siswa dan meningkatkan keberhasilan mereka. Sebuah studi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan mengevaluasi lembar kegiatan saat mengajar fermentasi etanol yang disiapkan sesuai dengan pendekatan konstruktivis.

Data yang diperoleh sebagai hasil dari pelaksanaan lembar kegiatan pada "fermentasi etanol" dari hasil analisis ditemukan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat setelah menggunakan lembar kegiatan. Dapat disimpulkan bahwa apa yang diketahui siswa tentang penjelasan produk yang masuk dan meninggalkan reaksi dalam fermentasi etanol

tidak memadai. Namun, ketika dianggap bahwa hal ini merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari, kontribusi lembar kerja dalam mengajar menjadi subjek penting. Itu ditentukan dalam penelitian ini bahwa kartun, gambar, kegiatan yang berbeda dari konten tradisional dan termasuk dalam lembar kegiatan dikembangkan sesuai dengan 5E model dan hubungan dengan kehidupan sehari-hari meningkatkan keberhasilan siswa.

Ketika data yang diperoleh dari penelitian ini dievaluasi secara umum. Hasil penelitian dinyatakan bahwa lembar kegiatan dikembangkan berdasarkan pendekatan konstruktivis memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran, membantu mereka belajar subjek yang lebih baik, dan meningkatkan keberhasilan siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan bahan-bahan ini dalam banyak tahapan pembelajaran dapat memiliki efek positif pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal/artikel dari Nasional dan Internasional diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang digunakan sebagai model pembelajaran pilihan guru, dengan mengkolaborasi dengan suatu model pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi pelajaran, aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar serta prestasi belajar

E. Kerangka Pikir Penelitian

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mewajibkan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific*. Untuk itu, banyak faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut, saling mempengaruhi dan memiliki kontribusi besar dalam mengoptimalkan tujuan belajar yang diharapkan.

Pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik, guru menyajikan materi ajar berdasarkan tema tidak lagi terpisah seperti halnya mata pelajaran. Hasil observasi peneliti menunjukkan masih terjadi beberapa masalah di dalam kelas yang belum sesuai dengan penerapan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 telah dipermudah dengan adanya panduan untuk merencanakan perangkat pembelajaran. Buku ajar sudah disusun berdasarkan tema dan kegiatan pembelajarannya tapi guru masih menyampaikan materi ajar secara terpisah belum dikaitkan dengan tema. Selain itu, kurikulum juga menuntut guru agar mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu penyalur pesan kepada peserta didik.

Bahan ajar yang kurang kreatif dan inovatif serta belum memenuhi standar kompetensi kurikulum akan menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, produk yang terwujud dari proses ilmiah dan sikap ilmiah akan berpengaruh positif terhadap kehidupan dan lingkungan sehari-hari peserta didik salah satunya dengan menggunakan strategi Inkuiri. Salah satu bahan ajar yang disusun berdasarkan langkah-langkah strategi Inkuiri diharapkan dapat mengasah kemampuan peserta didik

dalam mengamati, menghipotesis, menginterpretasi, memprediksi, dan mengkomunikasikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Langkah- langkah dalam penerapan strategi Inkuiri dan *Scientific* yang menggunakan media LKS meliputi (1) Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif.

(2) Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. (3) merumuskan hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji

(4) Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan (5) Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data (6)

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dibuat secara individu atau kelompok. Dalam proses pembelajaran yang di dukung oleh teori kontrukstivis, dan behaviorisme siswa melakukan pembelajaran yang bersifat nyata, mengutamakan proses, melakukan percobaan secara langsung dan aktif untuk menemukan jawaban.

Menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman social dan pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman.

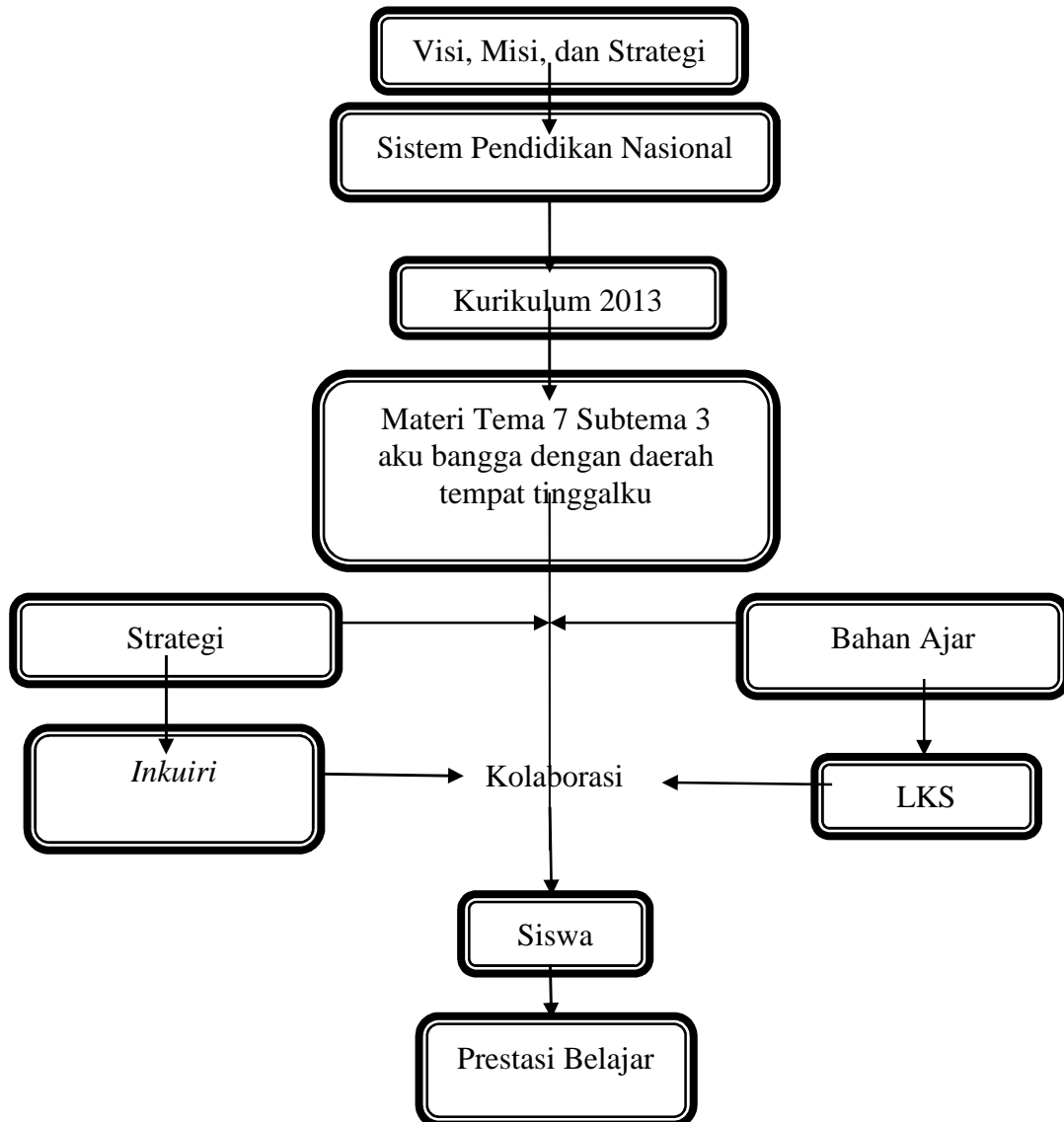
Pembelajaran yang berkaitan pada teori konstruktivis umumnya dalam pembelajaran siswa melakukan kegiatan secara langsung. Jika LKS disusun dengan baik maka akan membuat pembelajaran akan lebih baik karena LKS

dapat mengarahkan peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan konsep sendiri dengan atau tanpa bantuan guru dan juga mengembangkan minat belajar peserta didik. Dengan dikembangkannya LKS tematik aku bangga dengan daerah tempat tinggalku ini diharapkan pembelajaran akan berjalan lebih mudah dan peserta didik akan lebih termotivasi. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah bahan ajar LKS dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. di dalam penelitian ini, hal pertama yang dilakukan yaitu mencari informasi mengenai LKS yaitu salah satu sumber belajar berisi materi dan soal untuk membantu peserta didik memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. strategi pembelajaran seharusnya dapat mendorong peserta didik ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar. Salah satu jenis strategi pembelajaran yang sesuai dengan pernyataan tersebut adalah strategi inkuiri atau penemuan sendiri. Penggunaan LKS akan lebih efektif jika dipadukan dengan strategi pembelajaran. LKS yang dibutuhkan adalah LKS yang membantu peserta didik menemukan pengetahuan baru melalui bimbingan guru. LKS yang tepat untuk digunakan adalah LKS tematik aku bangga dengan daerah tempat tinggalku berbasis strategi inkuiri. Dengan LKS tematik aku bangga dengan daerah tempat tinggalku pembelajaran di sekolah dapat membantu peserta didik menjadi lebih memahami permasalahan dan fenomena yang mereka temukan di alam sekitarnya, sehingga membantu peserta didik untuk

mengekplorasi ide-ide mereka hingga memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya serta membiasakan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru secara mandiri

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan dalam bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.2 Alur Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1

Ho : Tidak terwujudnya bentuk pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar kecamatan Panjang Selatan

H1 : Terwujudnya bentuk pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar kecamatan Panjang Selatan

Hipotesis 2

Ho : Tidak ada perbedaan prestasi belajar tematik yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar yang tidak menggunakan LKS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H1 : ada perbedaan prestasi belajar tematik yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar yang tidak menggunakan LKS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

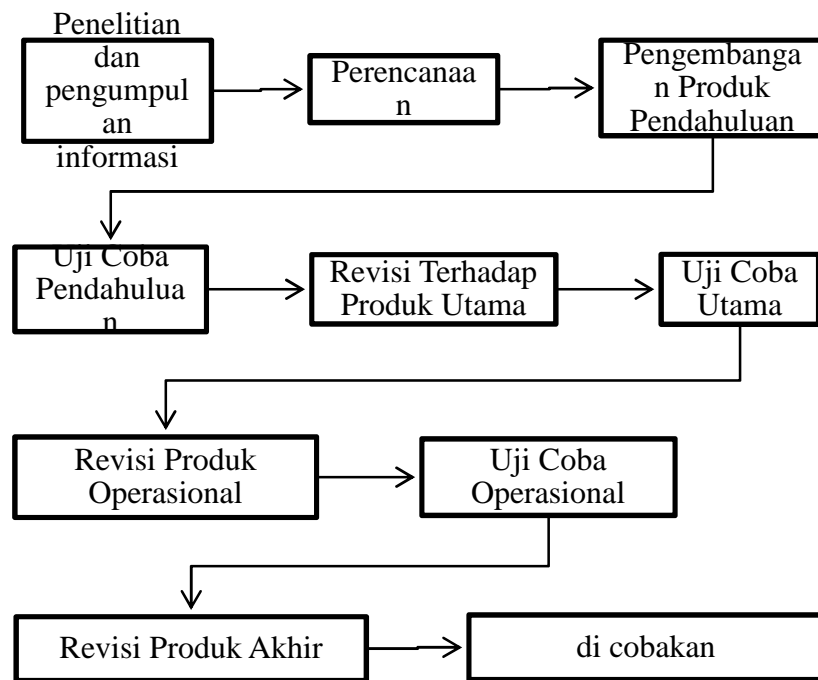
Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 di SD Negeri kecamatan panjang.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah SDN sekecamatan panjang dan sampel penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IVC SD Negeri 1 Karang Maritim dan kelas IV E SDN 1 Panjang tahun pelajaran 2016/2017. Untuk kepentingan penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan random dan diperoleh kelas IVC sebagai kelas eksperimen dan kelas IVE sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 48 siswa.

C. Desain Penelitian

“Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R & D)*, pada penelitian pengembangan ini dikembangkan Aktivitas Bahan ajar berbasis inkuiri tentang aku bangga dengan daerah tempat tinggalku. Tahapan-tahapan pengembangan penelitian pengembangan Borg dan Gall dalam Pargito (2009: 50), masing masing tahapan dapat di lihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan-tahapan Penelitian R & D

Tahapan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan menurut Sugiyono (2013: 298) adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collection*)

Dalam melakukan penelitian hal pertama yang dilakukan adalah studi pustaka, analisis kebutuhan dan studi lapangan.

2. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan terdiri atas mendefinisikan (membatasi) keterampilan, menyatakan tujuan dalam menentukan pelajaran, dan pengujian kelayakan dalam skala kecil.

3. Pengembangan produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*)

Mengembangkan bentuk awal produk mempersiapkan bahan ajar, buku panduan, dan alat evaluasi.

4. Uji coba pendahuluan (*preliminary field study*)

Uji lapangan tahap awal dilaksanakan pada sekolah SDN 1 Karang Maritim dengan menggunakan 48 subjek, kumpulan dan analisis data wawancara, observasional dan kuesioner.

5. Revisi terhadap produk utama (*main product revision*)

Revisi produk utama hasil dari uji lapangan tahap awal.

6. Uji coba utama (*main field testing*)

Uji lapangan utama dilaksanakan pada sekolah SDN 1 Karang Maritim dengan 48 subjek. Dan SDN 1 Panjang dengan subjek 48.

Pengumpulan data kuantitatif atas kinerja sebelum dan sudah pelajaran. Hasilnya kemudian dievaluasi dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol.

7. Revisi Product Operasional (*operasional product revision*),

Revisi produk operasional revisi produk yang disarankan melalui uji lapangan utama

8. Uji Coba Operasional

D. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah penelitian pengembangan belajar mandiri dan panduan pemahaman konsep sebagai Bahan ajar pada kelas IV SD, mengacu pada

langkah-langkah penelitian pengembangan Borg dan Gall dalam Pargito (2009: 50)

Berdasarkan alur penelitian diatas, maka dapat dijelaskan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Studi pendahuluan

Tahap pertama dari penelitian ini adalah studi pendahuluan. Studi pendahuluan adalah tahap awal atau persiapan untuk pengembangan.

Tujuan dari studi pendahuluan adalah menghimpun data tentang kondisi yang ada sebagai bahan perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang dikembangkan, terdiri dari:

a. Studi kepustakaan

studi ini digunakan untuk menemuksn konsep-konsep atau landasan teoritis yang memperkuat suatu produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, yang dilakukan adalah menganalisis materi, analisis standar isi yang meliputi KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) untuk merancang perangkat pembelajaran yang menjadi acuan dalam pengembangan LKS. Selain itu, mencari literatur terkait pengembangan LKS dan strategi inkuiri

b. Observasi lapangan

Observasi lapangan dilakukan di SDN se Kecamatan panjang yang melaksanakan kurikulum 2013. Observasi dilakukan melalui kegiatan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV. Setelah itu, mengidentifikasi bahan ajar yang digunakan melalui analisis

kelebihan dan kekurangan bahan ajar yang digunakan dan meminta dokumen prestasi belajar siswa. Serta itu observasi di lakukan untuk mengukur aktivitas siswa yang di amati.

2. Pengembangan produk

- a. Penyusunan LKS strategi inkuiri berbasis tematik
- b. Acuan dalam perencanaan dan pengembangan LKS strategi inkuiri berbasis tematik pada materi aku bangga dengan daerah tempat tinggalku kelas IV SD adalah hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Penyusunan LKS strategi inkuiri berbasis tematik ini berdasarkan panduan penyusunan LKS
- c. Validasi produk dan revisi produk
- d. Setelah selesai dilakukan penyusunan LKS strategi inkuiri berbasis tematik pada materi aku bangga dengan daerah tempat tinggalku kelas IV SD, kemudian LKS tersebut di validasi oleh seorang ahli. Validasi merupakan proses penilaian kesesuaian LKS terhadap standar isi, kompetensi dasar dan indikator-indikator untuk mengetahui tentang ukuran tujuan yang akan dicapai.
- e. Bahan ajar disusun telah memenuhi kategori bahan ajar yang baik, serta untuk mengetahui apakah bahan ajar yang disusun telah sesuai dengan kebutuhan sekolah berdasarkan hasil studi pendahuluan. Setelah divalidasi ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli yaitu ahli LKS kemudian mengkonsultasikan hasil revisi

produk, setelah itu produk hasil revisi tersebut dapat diuji cobakan secara terbatas.

3. Pengujian produk

Pengujian produk meliputi uji coba produk secara terbatas, revisi setelah uji coba produk secara terbatas, uji coba produk luas, dan revisi uji cobaproduk luas.

a. Uji coba produk secara terbatas (kelompok kecil)

Setelah dihasilkan LKS strategi inkuiri berbasis tematik pada materi aku bangga dengan daerah tempat tinggalku kelas IV SD yang telah divalidasi oleh ahli dan telah dilakukan revisi, maka dilakukan uji coba produk secara terbatas atau uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan LKS, selain itu juga bertujuan untuk mengevaluasi kelengkapan materi, kebenaran materi, sistematika materi, dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi seperti contoh-contoh dan fenomena serta pengembangan soal-soal latihan, dan juga untuk mengevaluasi desain produk, kualitas produk, kemenarikan, dan keterbacaan.

b. Revisi produk setelah uji coba terbatas

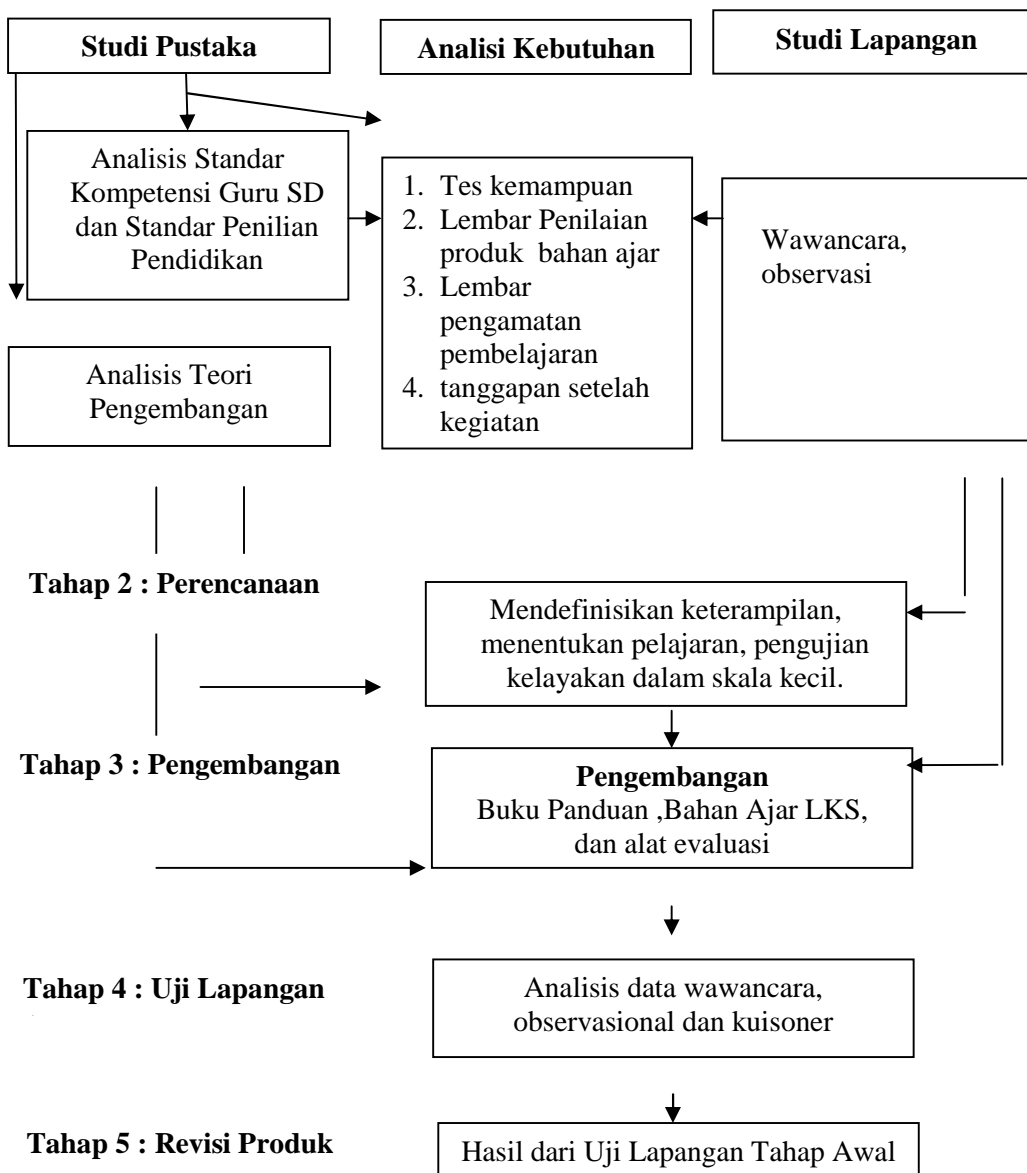
Setelah uji coba terbatas maka langkah selanjutnya revisi. Revisi dilakukan berdasarkan pertimbangan hasil uji coba terbatas, yaitu uji kesesuaian isi dengan kurikulum, dan uji aspek grafika oleh guru serta uji aspek keterbacaan sebagai respon peserta didik terhadap LKS yang dikembangkan.

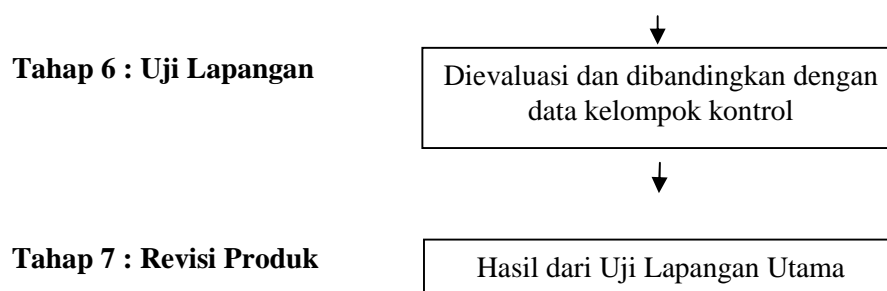
c. Uji coba luas

Setelah revisi uji coba terbatas, maka langkah selanjutnya uji coba luas atau uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk menilai LKS apakah LKS ini layak digunakan atau tidak.

Peta Jalan Penelitian: pengembangan LKS melalui strategi inkuiri berbasis tematik dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas IV SDN 1 Karang Maritim.

Penelitian dan Pengumpulan Informasi





Gambar 3.2 Peta Jalan Penelitian

E. Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan pada tahap penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah:

a. Pengamatan

Pengamatan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data efisiensi pemanfaatan bahan ajar pada tema bahan ajar LKS tematik sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku.

b. Non Tes

Teknik non tes merupakan prosedur atau cara untuk mengumpulkan data validasi produk untuk memperoleh data ini digunakan untuk memperoleh data tentang analisis kebutuhan siswa. Data yang diperoleh melalui angket tersebut berupa data kuantitatif. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kisi-kisi Soal Tes Tertulis

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal
1.	PPKn 3.2 Memahami hak dan kewajiban sebagai warga dalam	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menjeskan hal yang harus dilakukan untuk menjaga kesejukan lingkungannya. 	4,5,13, 20

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal
2.	<p>kehidupan sehari-hari di rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>4.2 Melaksanakan kewajiban sebagai warga di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>	<ul style="list-style-type: none"> • menyebutkan kegiatan bergotong royong • Menjelaskan manfaat kegiatan bekerjasama • Mengidentifikasi kegiatan kerjasama di lingkungan pedesaan • Memberikan pendapat cara-cara yang dapat dilakukan agar hak/harapan dapat terpenuhi. • Menuliskan unsur instrinsik dari teks legenda • mampu menerangkan unsur pesan dalam cerita • Siswa mampu menceritakan kembali cerita legenda yang dibacanya 	7,8,17, 18
3.	<p>Matematika</p> <p>4.8 Membuat peta posisi suatu tempat/ benda tanpa menggunakan skala dengan memperhatikan arah mata angin</p> <p>4.12 Mengidentifikasi dan mendeskripsikan lokasi objek menggunakan peta grid dan melalui pencerminan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar rute perjalan dari sebuah cerita • mencoba memecahkan masalah soal cerita • Menggambar rute perjalan dari rumah ke sekolah • Menjelaskan sifat pencerminan • Mencerminkan objek dalam diagram cartesius mencoba menggambar diagram cartesius 	6
4.	<p>IPA</p> <p>3.7 Mendeskripsikan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan manfaat teknologi pengolahan ikan bagi lingkungan dan masyarakat 	2,3,10, 11,12

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal
5.	teknologi, dan masyarakat 4.6 Menyajikan laporan tentang sumberdaya alam dan pemanfaatannya oleh masyarakat IPS 1.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan berbagai sumber daya alam yang dimanfaatkan oleh makhluk hidup Mengelompokkan pemanfaatan sumber daya alam mampu menjelaskan simbol dalam peta Mampu menjelaskan hubungan kondisi geografis dengan mata Pencaharian 	9,15,16
6	Seni budaya 3.5 Mengetahui berbagai alur cara dan pengolahan media karya kreatif	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mendesain sebuah karya kreatif 	19

Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar validasi LKS Strategi Inkuiri oleh ahli materi

Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Butir	Jumlah
I. Kelayakan isi	A. Kesesuaian materi pembelajaran	1-4	4
	B. Kesesuaian materi dengan kebutuhan belajar	5-7	3
	C. Ketercukupan materi	8	4
II. Kesesuaian penyajian dengan pendekatan pembelajaran	D. Keberuntutan penyajian LKS	9-10	4
	E. Kesesuaian petunjuk LKS dengan strategi inkuiri	11-14	4
	F. Kesesuaian isi LKS dengan strategi inkuiri	15-17	3
III. Kesesuaian dengan syarat didaktis	G. Kesesuaian dengan kebutuhan dan kemampuan serta perkembangan diri siswa	18-22	5
IV. Kesesuaian dengan syarat	H. Kesesuaian penggunaan bahasa dan kalimat	23-27	5

Aspek penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Butir	Jumlah
konstruksi (kebahasaan)			
V. Kesesuaian dengan syarat teknis (kegrafikan)	I. Kesesuaian tulisan dan gambar dalam LKS	28-30	3
	J. Desain atau tampilan LKS	31-34	4
Jumlah			39

Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar validasi LKS strategi inkuiri oleh ahli media

No.	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
1.	Aspek Kontruksi	A. Ketepatan penggunaan bahasa dan kalimat	1-4	4
		B. Memperhatikan kemampuan peserta didik	5-9	4
		C. Memiliki manfaat, tujuan, dan identitas	10-12	3
2.	Aspek teknis	D. Ketepatan penggunaan tulisan, gambar, dan ilustrasi	13- 20	5
		E. Ukuran LKS dan kemenarikan tata letak	21-22	3
Jumlah				19

Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar validasi LKS strategi inkuiri oleh guru

No.	Komponen	Indikator	Jumlah Butir	Jumlah
1.	Syarat Didaktis	A. Kebenaran konsep	1-2	2
		B. Pendekatan pembelajaran	3-5	3
		C. Keleluasaan konsep	6-7	2
		D. Kedalaman materi	8-11	4
		E. Kegiatan pesera didik	12-14	3
2.	Syarat teknis	F. Penampilan fisik	15-17	3
3.	Syarat konstruksi	G. Kebahasaan	18-20	3
4.	Syarat lain	H. Penilaian	21-23	3
		I. Keterlaksanaan	24-25	2
Jumlah				25

Tabel 3.5 kisi- kisiaktivitas belajar siswa yang diamati

Konsep	Aspek indikator	Nomor item
Aktivitas belajar adalah pembelajaran yang dilakukan berpusat pada siswa, siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajara Yamin, (2007: 75)	Bertanya pada guru	1
	Menjawab pertanyaan guru	2
	Melakukan percobaan	3
	Mengamati percobaan	4
	Menggunakan alat dan bahan	5
	Membuat tabel pengamatan	6
	Menuliskan data percobaan dalam tabel pengamatan	7
	Menuliskan jawaban LKS	8
	Diskusi dengan kelompok	9
	Bekerjasama dalam kelompok	10
	Mengamati kegiatan presentasi	11
	Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran tematik	12
	Mendengarkan sajian presentasi	13
	Mengemukakan pendapat	14
	Mendengarkan penjelasan/informasi guru	15

Untuk menentukan skor jawaban, digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

- I = intensitas
 NT = Nilai tertinggi
 NR = Nilai terendah
 K = Katagori

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

c. Tes

Tes digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar penggunaan bahan ajar pada bahan ajar pada pada sub tema aku bangga dengan daerah tempat tinggalku yang dilihat dari prestasi belajar siswa. Data tersebut berupa data kuantitatif yang diperoleh melalui kuisioner yang diberikan kepada siswa kelas IVC SD Negri 1 Karang Maritim dan Kelas IV E SDN 1 Panjang.

F. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 61) menyatakan bahwa: Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah: aktivitas belajar sementara variabel terikat dalam penelitian ini prestasi belajar siswa.

1. Variabel Bebas (X)

a) Definisi Konseptual

Aktivitas belajar siswa adalah keterlibatan siswa secara individu atau kelompok dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut

b) Definisi Oprasional

Aktivitas belajar sebagai variabel bebas (x) adalah segala intensitas keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran antara lain dengan menggunakan keterampilan proses. Aktivitas yang diutamakan dalam pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam hal ini guru hanya sebagai fasilitator saja, sedangkan siswa aktif melakukan berbagai aktivitas dalam proses pembelajaran dengan melakukan diskusi, kerja kelompok, bertanya, dan lempar gagasan.kegiatan atau

aktivitas siswa yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang demikian akan mewujudkan pembelajaran aktif.

2. Variabel Terikat (Y)

a. Definisi Konseptual

Prestasi belajar adalah merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi,

b. Definisi Operasional

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Prestasi belajar tematik siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Prestasi belajar ranah kognitif. Cara mengukur Prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan tes prestasi belajar pada ranah kognitif berupa butir-butir soal yang memuat pertanyaan yang berhubungan dengan ranah kognitif, yaitu aspek penerapan (C3), aspek (C4), aspek dan (C5).

G. Uji Instrumen Penelitian

Untuk mendapat data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Sugiyono, 2012: 352-353).

Pengujian validitas instrumen bertujuan untuk mengetahui butir-butir

instrumen yang valid. Validitas instrumen ini diukur dengan menggunakan korelasi *product moment*. Rumus *product moment* yang digunakan adalah :

$$r_{xy} = \frac{(n \cdot \sum xy) - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{[(n \cdot \sum x^2) - (\sum x)^2][(n \cdot \sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy} = koefisien korelasi
 n = jumlah responden
 x = skor variabel (jawaban responden)
 y = skor total dari variabel (jawaban responden)

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Menurut Arikunto bahwa:

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang reliabel juga, Arikunto (2010:221).

Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Sugiono (2012:131) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan model Alpha Cronbach's. Adapun interpretasi reliabilitasnya sebagai berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas Instrumen

Besarnya nilai	Kriteria
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 - 1,00	Sangat tinggi

Syarat ketentuan dikatakan reliabilita apabila data yang di diperoleh sebesar 0,56. (Husin Sayuti & Thoha, 1995:159)

3. Daya Pembeda

Ukuran daya pembeda (D) ialah selisih antara proporsi jawapan benar dari kelompok tinggi dengan proporsi jawapan benar dari kelompok rendah.

Untuk mengukur daya pembeda dari setiap butir soal, daya pembeda dihitung dengan menggunakan rumus Item and Test Analysis Program ITEMAN (tm) Version 3.50

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah proporsi yang menjawab benar. Tingkat kesukaran berkisar dari 0 sampai dengan 1. Makin besar tingkat kesukaran makin mudah soal tersebut begitu pula sebaliknya makin kecil tingkat kesukaran makin sukar soal tersebut. Tingkat kesukaran soal pilihan ganda diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus berikut Item and Test Analysis Program ITEMAN (tm) Version 3.50

Tingkat kesukaran dibagi menjadi 3 kategori yaitu soal sukar, soal sedang, dan soal mudah. Berikut ini adalah kriteria tingkat kesukaran soal (Sundayana, 2015:76).

$TK < 0,3$	= Sukar
$0,3 \leq TK \leq 0,7$	= Sedang
$TK > 0,7$	= Mudah

Uji tingkat kesukaran dilakukan setelah instrumen dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas instrumen.

Data hasil uji tingkat kesukaran soal menunjukkan bahawa dari 15 soal yang termasuk kategori soal sedang ($0,3 \leq TK \leq 0,7$) sebanyak 5 soal dan

kategori sedang ($<0,3$) sebanyak 5 soal. Dan 5 soal yang mudah ($>0,7$) terlihat pada lampiran 6.

5. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada data yang akan dianalisis berbentuk sebaran normal atau tidak, dengan kata lain sampel dari populasi yang berbentuk data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini pengujian normalitas digunakan untuk menguji data aktivitas Bahan Ajar LKS Langkah yang ditempuh dalam melakukan uji normalitas adalah uji Komogrov Smirnov

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui dua kelompok atau lebih homogen atau sama.

Hasil uji homogenitas pada nilai prestasi belajar siswa 2016/2017 kelas IV. menggunakan uji *one way anova*.

c. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dengan rumus uji t independen

Hipotesis:

H_0 : Tidak ada peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar siswa yang tidak menggunakan LKS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H1 : ada peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar siswa yang tidak menggunakan LKS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H. Teknis Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data.

1. Analisis Tabel

Analisis tabel dalam penelitian ini terdiri dari tabel tunggal dan tabel silang.

Tabel 3.7 tabel tunggal:

no	Kategori	Kelas interval	frekuensi	persentase
1				
2				
3				
Jumlah				

Tabel 3.8 tabel silang:

No	Variabel Y	Variabel X		jumlah
		Tinggi	Rendah	
1				
2				
3				
Jumlah				

Dengan menggunakan rumus interval untuk menentukan panjang kelas

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

- i = Panjang kelas
- NT = Data tertinggi
- NR = Data terendah
- K = Jumlah kelas

2. Analisis Uji Hipotesis

a. Hipotesis pertama

Analisis data yang digunakan untuk menguji

$$H_0: \mu_{A1} = \mu_{A2}$$

Tidak terwujudnya bentuk pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar kecamatan Panjang Selatan

$$H_1: \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$$

Terwujudnya bentuk pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar kecamatan Panjang Selatan

Uji hipotesis yaitu dengan menghasilkan produk berupa LKS tematik yang di kembangkan

b. Hipotesis kedua

Analisis data yang digunakan untuk menguji

$$H_0: \mu_{A1} = \mu_{A2}$$

: Tidak ada perbedaan prestasi belajar tematik yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar yang tidak menggunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

$$H_1: \mu_{A1} \neq \mu_{A2}$$

: ada perbedaan prestasi belajar tematik yang menggunakan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri dengan prestasi belajar yang tidak menggunakan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Adalah dengan menggunakan uji perbedaan dua mean sampel independen atau uji t Adapun rumusnya adalah:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_p \sqrt{\left(\frac{1}{na}\right) + \left(\frac{1}{nb}\right)}}$$

$$S_p = \sqrt{\frac{(na - 1)s_a^2 + (nb - 1)s_b^2}{na + nb - 2}}$$

t = t hitung

\bar{x}_1 = rata-rata skor kelompok 1

\bar{x}_2 = rata-rata skor kelompok 2

s_a = jumlah deviasi kuadrat kelompok 1

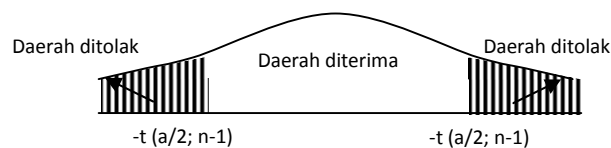
s_b = jumlah deviasi kuadrat kelompok 2

na = jumlah subyak kelompok 1

nb = jumlah subyak kelompok 2

Thoha, (2013:110)

Kriteria Pengujian



H_0 diterima apabila $t < t_{(a/2; n-2)}$ atau $t > t_{(a/2; n-2)}$.

H_0 ditolak apabila $t > t_{(a/2; n-2)}$ atau $t < t_{(a/2; n-2)}$.

Berdasarkan perhitungan dari taraf signifikansi 5% dan $n = 48$, dengan

rumus : $dk = n - 2$

$$= 48 - 2$$

$$= 46$$

Sehingga, diperoleh $n = 46$, kemudian 46 dikonversikan ke dalam tabel

signifikan 5%, diperoleh t_{tabel} , sebesar = 2,012.

V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah LKS strategi inkuiri berbasis tematik pada materi aku bangga dengan daerah tempat tinggalku untuk kelas IV SD yang menggunakan model R&D dari Borg and Gall yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan, rencana pengembangan produk, pengembangan bentuk awal produk, dan uji coba produk. Produk LKS ini memuat materi dan latihan berupa permasalahan yang dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai media pengamatan untuk membantu siswa dalam penemuan secara mandiri maupun kelompok.
2. Produk LKS melalui strategi inkuiri berbasis tematik yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa yang menggunakan pengembangan LKS melalui strategi inkuiri yaitu 75,4 sedangkan siswa yang tidak menggunakan LKS yaitu 62,7. Sehingga LKS strategi inkuiri berbasis tematik lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menggunakan LKS.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, dilakukan refleksi sebagai harapan untuk meningkatkan ketercapaian prestasi belajar siswa melalui LKS strategi inkuiri berbasis tematik. Untuk memenuhi harapan tersebut terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan pembelajaran LKS strategi inkuiri berbasis tematik dapat berjalan dengan baik memerlukan guru yang dapat mengkondisikan kelas dengan baik, maka siswa dapat tertip dan kondusif saat melakukan percobaan dalam kelompok. Pembagian kelompok siswa dan penataan kelas yang tepat dapat menunjang jalannya pembelajaran dan diperlukan peraturan dalam kelas seperti kode untuk membuat siswa tertip, dan sangsi bila siswa tidak bisa tenang.
2. Pengembangan LKS strategi inkuiri berbasis tematik, memerlukan guru yang memiliki kemampuan dan keterampilan dalam melibatkan siswa secara aktif baik siswa yang memiliki daya serap rendah, sedang, dan tinggi, sehingga kegiatan pembelajaran tidak didominasi siswa yang memiliki daya serap tinggi sehingga muncul kebosanan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dalam pembelajaran yaitu meningkatnya prestasi belajar siswa, maka dengan adanya LKS melalui strategi inkuiri Guru perlu memiliki kreativitas tinggi dalam mengelola pembelajaran sehingga siswa selalu semangat mengikuti kegiatan pembelajaran agar siswa dapat mengingat intisari pembelajaran yang di lakukan sendiri oleh siswa.

c. Saran

1. Bagi siswa

- a. Siswa hendaknya terus dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dengan menanyakan pendapat dalam apresiasi saat melakukan proses pembelajaran.
- b. Siswa hendaknya membaca perintah dan tahap-tahap dalam mengerjakan soal latihan agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

2. Bagi Guru

- a. Bagi guru kelas terdahulu diharapkan dapat memahami materi dan menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam lembar kerja siswa berbasis inkuiri.
- b. Bagi guru kelas terdahulu diharapkan dapat memilih media pembelajaran kontekstual agar tujuan pembelajaran dalam LKS berbasis inkuiri tercapai.

3. Bagi Sekolah

- a. Sekolah diharapkan dapat menyediakan ruangan yang cukup luas agar jalanya pembelajaran menjadi efektif dan aktif.
- b. Sekolah diharapkan dapat menyediakan penerangan kelas yang cukup agar menunjang pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini mengembangkan produk LKS berbasis strategi inkuiri pada tema sub tema ‘ Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” dengan demikian dapat direkomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk mengembangkan LKS pada tema dan materi lainnya.

b. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan pengembangan LKS berbasis strategi inkuiri untuk meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal Ahmad. 2012. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain sampai Implementasi*. PT Pustaka Insan Madani: Yogyakarta.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi*. Bumi Aksara: Jakarta.
- B. Uno, Hamzah. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya di Analisis Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Baharudin, & Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta.
- Chalish, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah: Jakarta.
- , 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar: Jakarta.
- , 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kerangka Dasar*. Pusat Kurikulum: Jakarta.
- Depdikbud. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Deur Van, Penny, Murray-Harvey, Rosalind. 2005. students' class work was assessed and examination made of relationship between levels of thinking and the schools' emphasis on inquiry-based learning. This study identifies significant relationships between school context, SDL knowledge and classroom performance. *International Journal*. Shannon Research Pres: Australia. Volume 5, halaman 166-177.
- Dunne, Richard. 1996. *Pembelajaran Efektif (Terjemahan)*. Grasindo: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- , 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.

- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Djaali dan Muljono. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan* . PT. Grasindo: Jakarta.
- Eli Rohaeti, Endang Widjajanti, Regina Padmaningrum. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran Sains Kimia. *Tesis*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Firman, Harry & Widodo, Ari. 2008. *Panduan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar dan Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- . 2004. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Harnoko, Priyanto. *Perangkat Pembelajaran*. Depdikbud: Jakarta.
- Hosnan, 2014. *Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum*. Ghalia Indonesia: Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* . Rajawali Press: Jakarta.
- Kolomuc, Ali. 2012. The effect of animation enhanced worksheets prepared based on 5E model for the grade 9 students on alternative conceptions of physical and chemical changes. *International Journal*. Artiv Coruh University: Turki .Volume 48 halaman 1761-1765
- Larasati. 2005. *Guru Dalam Peroses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Lee, Che Di. 2014. Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement: A Cross-Country Comparison. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*. Volume 2. Hal 97-105.
- Markaban. 2008. *Model Penemuan Terbimbing pada Pembelajaran Matematika*. Alfabeta: Bandung.

- Majid, Abdul 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Nagihan Yildirim, Sevil Kurt, Alipaşa Ayas, 2011. The Effect Of The Worksheets On Students' Achievement In Chemical Equilibrium. *Journal of Turkish Science Edukation*. Volume 8 Nomor 3. Hal 44-58.
- Pargito. 2009. *Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan: Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung*. Universitas Lampung Express: Bandar Lampung.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press: Yogyakarta.
- Popham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Rineka cipta: Jakarta.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Rohani, A. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Sadiman, dkk. 2008 *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers: Jakarta.
- , 2012. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press: Jakarta.
- , 2013. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenanda Media Group: Jakarta.
- , 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenanda Media Group: Jakarta.
- , 2011. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenanda Media Group: Jakarta.
- Sayuti, Husin. M Thoha B. Sampurna Jaya. 1995. *Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora*. UNILA Pers: Bandar Lampung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Alfabeta: Bandung.
- , 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta.

- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada: Jakarta.
- . 2014. *Teori Belajar serta Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada: Jakarta.
- Sutikno Sobry. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Prospect: Bandung.
- 2014. *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Holistica: Lombok.
- Sukmadinata, N. S. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sunartombs. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sunyono. 2008. *Managemen Sumber Daya Manusia*. IPWI: Jakarta.
- Sinambela, N.J.M.P. 2006. Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara. *Tesis*. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya: Surabaya.
- Tim Pengembangan Mata Kuliah Dasar Pendidikan. 2012. *Kurikulum & Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka: Jakarta.
- . 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Cerdas Pustaka Publisher: Jakarta.
- Thoha, M B. Sampurna Jaya. 2013. *Metodologi Penelitian Sosial dan Humaniora (suatu pendidikan kuantitatif)*. Aura: Bandar Lampung.
- Toman, Ufuk. 2013. Extended Worksheet Developed According To 5E Model Based On Constructivist Learning Approach. *International Journal*. University Postsecondary: Turki. Volume 4 hal 173-183.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa*. Gramedia: Jakarta.
- Yusuf hadi Miarso. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media: Jakarta.