

**PENGEMBANGAN MODEL PBL MELALUI METODE
FIELDTRIP UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPA KELAS III SDN 24 BANDA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Diajukan Oleh:

WARIDAH

NIM: 1811080075



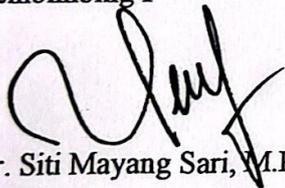
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Waridah
Nim : 1811080075
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan model PBL melalui metode fieldtrip untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SDN 24 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I

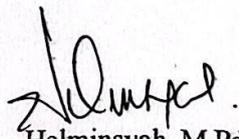


Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd.

NIDN: 1330057702

Banda Aceh, 24 Januari 2023

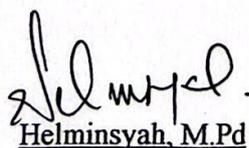
Pembimbing II



Helminsyah, M.Pd.

NIDN: 1320108501

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Helminsyah, M.Pd

NIDN: 1320108501

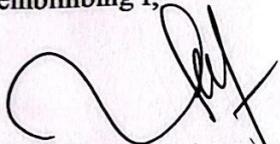
LEMBAR PERSETUJUAN

**PEENGEMBANGAN MODEL PBL MELALUI METODE FIELDTRIP UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
KELAS III SDN 24 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

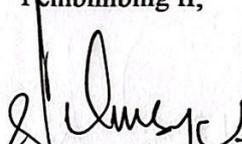
Banda Aceh, 17 Februari 2023

Pembimbing I,



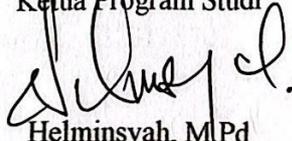
Dr. Siti Mayang sari, M.Pd.
NIDN: 1330057702

Pembimbing II,



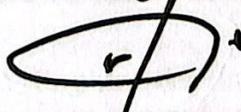
Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Menyetujui,
Ketua Program Studi



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN : 1312049101

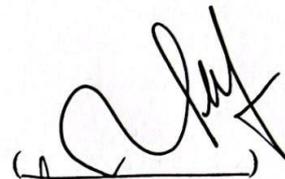
PENGESAHAN TIM PENGUJI
PENGEMBANGAN MODEL PBL MELALUI METODE FIELDTRIP
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPA KELAS III SDN 24 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 31 Mei 2023

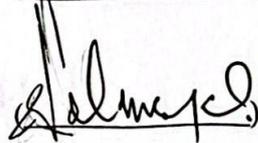
Pembimbing I

Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd
NIDN : 1330057702



Pembimbing II

Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501



Penguji I

Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN : 1320048701

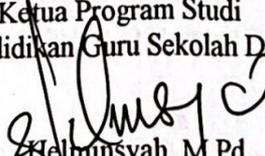


Penguji II

Ahmad Nasriadi, M.Pd
NIDN : 1323118701



Menyetujui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

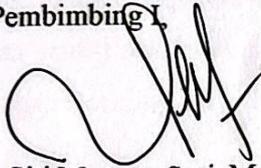

FKIP UBB
Dr. Mardhanillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN : 1312049101

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan model PBL melalui metode fieldtrip untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SDN 24 Banda Aceh” telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Waridah, 1811080075, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada rabu, 31 Mei 2023

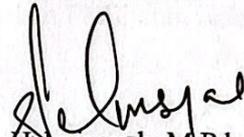
Menyetujui

Pembimbing I,



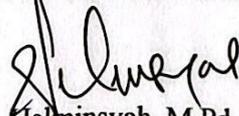
Dr. Siti Mayang Sari, M.Pd.
NIDN: 1330057702

Pembimbing II,



Helminsyah, M.Pd
NIDN: 1320108501

Menyetujui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN : 1320108501

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I., M.Pd
NIDN : 1312049101

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Waridah

NIM : 1811080075

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik Sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademik dari program studi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 31 Mei 2023




Waridah
1811080075

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis limpahkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan ridho dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “ **Pengembangan Model PBL Melalui Metode Fieldtrip Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas III SDN 24 Banda Aceh**”. Proposal ini di susun sebagai salahsatu syarat seminar proposal sebelum melanjutkan sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Sholawat besertakan salam di hadiahkan kepada junjungan alam yakni Nabi besar Muhammad SAW. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumil akhir kelak, amin. Bersyukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan pada pembuatan proposal ini terkhusus penulis berterima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan do’a dorongan dan kesabaran dalam mendampingi sejak mulai studi sampai saat ini.

Dalam proses penyelesaian, penulis tentu mendapatkan kesulitan dan hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyelesaian proposal ini. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Lili Kasmini, S. Si, M. Si Sealaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Yang Telah Memberikan Kesempatan Dan Banyak Arahan Selama Pendidikan.
2. Dr. Mardhatillah, S. Pd. I, M. Pd selaku dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan dan arahan selama pendidikan.
3. Helminsyah, M. Pd selaku ketua program guru sekolah dasar serta selaku pembimbing II di universitas bina bangsa getsempena yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan dalam penulisan proposal ini.
4. Dr. Siti Mayang Sari, M. Pd selaku pembimbing I di tengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan proposal ini

mulai dari awal sampai akhir.

5. Hidayat, M. Pd selaku kepala sekolah di SDN 24 Banda Aceh atas izin observasi dan kebijaksanaan yang diberikan kepada penulis. Guru beserta staf lembaga kependidikan SDN 24 Banda Aceh atas dukungan dan pengertiannya.
6. Mahasiswa Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh Angkatan 2018 selaku teman seperjuangan.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Penulis menyadari akan segala kekurangan dari isi maupun penulisan proposal ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak akan diterima dengan senang hati. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh melalui metode karyawisata dengan model PBL (Problem Based Learning). Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research & Development (R&D) dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, angket dan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif. Pada hasil penelitian ini, terjadi peningkatan data pembelajaran melalui metode karyawisata terlaksana dengan baik dan diatas nilai KKM sebesar 94,1. Berdasarkan data tersebut, tingkat validitas diperoleh melalui data instrumen ahli media dengan skor 5,5 kategori sangat valid dan data instrumen ahli bahasa memperoleh 5,3 kategori sangat valid. Persentase nilai hasil belajar siswa diperoleh dari nilai hasil belajar siswa melalui instrumen praktikum yaitu 70% dengan kategori praktis dan berkembang. Hasil belajar melalui evaluasi pembelajaran IPA memperoleh 94% dengan kategori sangat meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan pada model PBL melalui metode *field trip* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SDN 24 Banda Aceh.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Field Trips Dan Hasil Belajar

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of class III students at SDN 24 Banda Aceh through the field trip method with the PBL (Problem Based Learning) model. This research is research and development or Research & Development (R&D) with a quantitative descriptive research type. The subjects of this study were class III students at SDN 24 Banda Aceh. The techniques used to collect data are observation, questionnaires and learning achievement tests. The collected data were analyzed using descriptive statistics. In the results of this research, there was an increase in learning data through the field trip method which was carried out well and above the KKM value of 94.1. Based on this data, the level of validity was obtained through the media expert instrument data with a score of 5.5 in the very valid category and the language expert instrument data obtained 5.3 in the very valid category. The percentage of student learning outcomes obtained from student learning outcomes through practicum instruments is 70% in the practical and developing category. Learning outcomes through the evaluation of science learning obtain 94% with a very improved category. Thus it can be concluded that the development of the PBL model through the field trip method can improve student learning outcomes in class III science learning at SDN 24 Banda Aceh.

Keywords: Problem Based Learning, Field Trips And Learning Outcomes.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Teori	7
2.1.1 Hakikat Belajar	7
2.1.2 Model PBL (Problem Basic Learnig)	7
2.1.2.1 Karakteristik Model PBL	8
2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran Model PBL	9
2.1.2.3 Sintak Model Pembelajaran PBL	10
2.1.2.4 Manfaat Model Pembelajaran PBL	11
2.1.2.5 Kelebihan dan Kelamahan Model PBL	11
2.1.3 Metode Pembelajaran Fieldtrip	12
2.1.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran Fieldtrip	12
2.1.3.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Fieldtrip	13
2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Fieltrip	14
2.1.4 Pembelajaran IPA SD	14
2.1.4.1 Manfaat Pembelajaran IPA	15
2.1.4.2 Perkembangbiakan Pada Tumbuhan	15
2.1.4.3 Perkembangbiakan Vegetatif	16
2.1.5 Hasil Belajar	18
2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar	18
2.1.5.2 Macam-Macam Belajar	18
2.1.5.3 Tujuan Penilaian Hasil Belajar	19
2.1.5.4 Manfaat Hasil Belajar	19
BAB III METODELOGI PENELITIAN	20
3.1 Desain Penelitian	20
3.2 Lokasi Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel	20
3.3.1 Populasi Penelitian	20
3.3.2 Sampel Penelitian	20
3.4 Prosedur Penelitian	21
3.5 Data dan Sumber Data Penelitian	23
3.6 Teknik Pengumpulan Data	23

3.6.1 Observasi.....	23
3.6.2 Angket (kuesioner).....	23
3.6.3 Tes.....	24
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	24
3.8 Teknik Analisis Data.....	24
3.8.1 Analisis Data Kepraktisan.....	25
3.8.2 Kelayakan Model.....	25
3.8.3 Tes Hasil Belajar.....	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1 HASIL	27
4.1.1 Hasil Pengembangan Model PBL Berbasis Metode Fieldtrip.....	27
4.1.1.1 Hasil Observasi Siswa T/A 2021-2022.....	27
4.1.1.2 Draf Model PBL Melalui Metode Fieldtrip	30
4.1.1.3 Validasi Ahli	32
4.1.1.3.1 Validasi Ahli media.....	32
4.1.1.3.2 Validasi Ahli Bahasa	33
4.1.1.4 Hasil Implementasi Model PBL Melalui Metode Fieldtrip	36
4.2 PEMBAHASAN	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 KESIMPULAN	45
5.2 SARAN.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah	10
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Fieldtrip	14
Tabel 2.3 Materi IPA	15
Tabel 3.1 Skor Respon Siswa Skala Guttman	25
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian	25
Tabel 3.3 Presentase hasil Validasi	26
Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal	27
Tabel 4.2 Respon Siswa.....	29
Tabel 4.3 Tabel Draft Buku.....	30
Tabel 4.4 Validasi Media.....	32
Tabel 4.5 Validasi Bahasa	33
Tabel 4.6 Evaluasi.....	43

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar ADIE	21
4.1 Gambar Penyemaian	36
4.2 Gambar Penanaman Kacang Hijau	36
4.3 Gambar Proses Perkecambahan	37
4.4 Gambar Pengamatan H1	38
4.5 Gambar Kacang Hijau	38
4.6 Gambar Kapas	38
4.7 Gambar Cup	39
4.8 Gambar Penggaris	39
4.9 Gambar Pengukuran Kelompok 1.....	39
4.10 Gambar Pengukuran Kelompok 2.....	40
4.11 Gambar Pengukuran Kelompok 3.....	40
4.12 Gambar Perwakilan Kelompok.....	41
4.13 Gambar Siswa Mengamati Tumbuhan Kacang Hijau.....	41
4.14 Gambar Penanaman di tempat yang lebih luas	42

DAFTAR GRAFIK

4.1 observasi awal da akhir.....	29
4.2 Grafik Validasi Media.....	33
4.3 Grafik Validasi Bahasa.....	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia memiliki posisi strategis bagi kemajuan bangsa, khususnya berkaitan dengan ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas. Secara konseptual belajar diwujudkan dalam bentuk metode pembelajaran. Terdapat dalam undang-undang pendidikan dan tenaga kependidikan Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) dan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005 tentang Undang - Undang Guru dan Dosen (UUGD).

Sekolah menjadi salah satu tempat berlangsungnya proses belajar mengajar kegiatan belajar mengajar yang secara umum menjadi tanggung jawab pemerintah sesuai undang-undang peranan pemerintah dalam menyelenggarakan sekolah berbentuk keterlibatan penentuan sistem dan isi Pendidikan. Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada siswa sepanjang hidupnya, (Purwanto et al., 2020). Proses pembelajaran akan lebih baik jika interaksi antara siswa dengan lingkungannya, (Rosiyanti & Muthmainnah, 2018). Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja, (S. M. Sari et al., 2019). Salah satu perubahan pada siswa setelah belajar dengan adanya perubahan tingkah laku yaitu terjadi pada perubahan sikap.

Eksistensi guru merupakan pengajar yang harus mempersiapkan suatu metode pembelajaran. proses belajar mengajar peranan guru dalam memilih metode yang akan digunakan untuk pembelajaran sangatlah penting. Tugas utama guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan harapan siswa dapat menerima dan memahami pelajaran dengan mudah. Upaya mencapai tujuan pendidikan nasional, guru memilih metode mengajar tepat dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur, diharapkan siswa dapat menerima dan memahami dengan baik apa yang diajarkan oleh guru. Guru merupakan fasilitator pengajar yang dibutuhkan siswa dalam pendidikan. Program kelas tidak akan berarti jika tidak diwujudkan dengan adanya kegiatan . Peranan guru sangat menentukan pengelola pendidikan siswa di dalam kelas. Pada dasarnya belajar bertujuan untuk

memecahkan masalah yaitu menggunakan metode-metode ilmiah yang berpikir secara sistematis dan logis, praktis serta teliti, (S. M. Sari et al., 2022).

Kemampuan kognitif adalah keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat, seperti: mereka akan lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata baginya, (Tarliany et al., 2019). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang ditujukan pada pembelajaran Ilmu Sosial pada tingkat Sekolah Dasar. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara studi dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik induktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat fase yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi beton, dan fase operasi formal. Strategi untuk setiap fase adalah dengan menggunakan tindakan dan instruksi yang tepat dari guru. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa teori kognitif Piaget telah menyumbangkan tema berkaitan dengan perkembangan kognitif seseorang dan dapat menjadi acuan dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran Ilmu Sosial. Peneliti merekomendasikan pada penelitian selanjutnya untuk mengkaji tahap-tahap perkembangan kognitif yang mempengaruhi kegiatan belajar anak di sekolah maupun di rumah.

Sikap merupakan bentuk ekspresi atau tanggapan siswa terhadap objek pembelajaran. Sikap berupa ungkapan suka ataupun tidak suka ataupun menerima atau menolak suatu objek. Pengukuran sikap dilakukan untuk melihat kemampuan individu terhadap suatu objek. Pada penelitian ini peneliti mengukur sikap siswa terhadap sains sebagai objeknya. Esensi pengukuran sikap disekolah bermanfaat untuk mengetahui perasaan siswa saat proses pembelajaran sains, baik berupa sikap positif maupun sikap negatif, dan harapannya siswa mempunyai sikap positif, (Siwa et al., 2013)

Higher-order thinking skills (HOTS) merupakan keterampilan yang harus dimiliki siswa karena permasalahan yang ada di kehidupan nyata (real life

problems) bersifat kompleks, banyak variabel, dan mengharuskan untuk lebih dari sekedar menghafalkan fakta atau konsep, (M. Sari & Lubis, 2019) HOTS dalam penelitian ini mencakup creating, problem solving, evaluating, analysing, dan critical thinking. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) sering disebut PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan cara menghadapkan siswa dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penerapan model pembelajaran yang bertumpu pada penyelesaian masalah atau Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menetapkan topik masalah yang relevan dengan materi pembelajaran walaupun sebenarnya guru sudah mempersiapkan materi dalam pelajaran. Pengembangan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan kepada setiap siswa untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. (dalam Wina Sanjaya, 2010:214).

Metode fieldtrip merupakan metode dengan cara mengajar yang dilaksanakan membawa siswa ke suatu tempat atau obyek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu serta meninjau seperti lingkungan sekitar, lapangan bermain, taman dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses sains siswa dengan menggunakan metode fieldtrip. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah studi literatur yang di peroleh dari beberapa jurnal, artikel, maupun prosiding yang bereputasi baik nasional maupun internasional. Metode fieldtrip dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik untuk siswa serta dapat terlaksana secara maksimal, (Behrendt & Franklin, 2014). Tujuan belajar adalah untuk memecahkan masalah dan memperoleh kecakapan kognitif siswa secara rasional, lugas dan tuntas, (S. M. Sari et al., 2022).

Data yang masih rendah pada siswa kelas III semester I di SDN 24 Banda Aceh tahun pelajaran 2021/2022 menuntun peneliti untuk melakukan penelitian tindakan, mengingat penelitian dilakukan di kelas maka penelitian ini disebut observasi awal. Penelitian ini bertujuan untuk untuk melihat nilai hasil belajar IPA

siswa kelas III semester I di SDN 24 Banda Aceh tahun pelajaran 2021/2022 dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning. Dalam pelaksanaannya di dalam kelas, peneliti memberikan tahapan yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/pengumpulan data diakhiri dengan tahap refleksi yang termasuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh. Setelah data dikumpulkan melalui tes dan analisis awal menggunakan analisis deskriptif diperoleh hasil belajar siswa belum sesuai harapan tujuan penelitian ini. Data tersebut adalah data awal dimana siswa baru mencapai ketuntasan belajar 22,85% dengan rata-rata kelas 59,71 belum sesuai dengan nilai KKM. Nilai ketuntasan belajar di materi IPA dengan metode konvensional menjadi 37,14% dengan rata-rata kelas 62,57 belum terdapat nilai yang meningkat sesuai harapan yaitu ketuntasan mereka harus mencapai 97,14% dengan rata-rata kelas 73,14. Oleh karena itu peneliti berkesimpulan bahwa pembelajaran IPA akan meningkat dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dengan metode fieldtrip sehingga mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas III semester I di SDN 24 Banda Aceh tahun pelajaran 2022/2023 secara signifikan.

Kacang hijau merupakan tanaman kacang-kacangan yang mampu tumbuh pada iklim subtropis, tahan terhadap kekeringan, tahan terhadap hama dan penyakit. Kacang hijau kaya akan protein. Kacang hijau juga salah satu komoditas tanaman kacang-kacangan yang banyak dimakan orang, seperti: bubur kacang hijau dan isi onde-onde, dan lain-lain. Kecambahnya dikenal sebagai tauge. Tanaman ini mengandung zat-zat gizi, antara lain: amylum, protein, besi, belerang, kalsium, minyak lemak, magnesium, niasin, vitamin (B1, A, dan E).

Manfaat lain dari tanaman ini dapat melancarkan buang air besar dan menambah semangat hidup, selain itu juga dapat digunakan untuk pengobatan epatitis, terkilir, beri-beri, demam nifas, kepala pusing/vertigo, memulihkan kesehatan, kencing kurang lancar, kurang darah, jantung mengipas, dan kepala pusing. Meskipun tanaman kacang hijau memiliki banyak manfaat, namun tanaman ini masih kurang mendapatkan perhatian masyarakat untuk dibudidayakan.

Berdasarkan permasalahan di atas terdapat suatu permasalahan di sekolah

masih menggunakan metode konvensional sehingga perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada bidang studi IPA materi PPT dengan guru kelas III SDN 24 Banda Aceh jumlah 30 jumlah siswa dan waktu pembelajaran berlangsung guru jarang membawa peserta didik belajar di luar kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Harapan peneliti dengan melalui metode pembelajaran fieldtrip ini dapat membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 24 Banda Aceh. Guru perlu menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga saya tertarik untuk mengambil judul “pengembangan model PBL melalui metode fieldtrip untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III SDN 24 Banda Aceh dengan jumlah 30 siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dalam penelitian ini Peningkatan hasil belajar siswa dengan model PBL melalui metode fieldtrip pembelajaran IPA SDN 24 Banda Aceh.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model PBL melalui metode fieldtrip pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menghasilkan model PBL yang valid, praktis, dan efektifitas melalui metode fieldtrip sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas III di SDN 24 Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah menambah referensi dibidang pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan model PBL melalui metode fieldtrip pada Siswa Kelas III SDN 24 Banda Aceh.

b. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru mata pelajaran IPA SD, diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran menggunakan pembelajaran fieldtrip pada kelas III SDN 24 Banda Aceh.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru bidang studi lain untuk turut melaksanakan strategi pembelajaran yang sama.
- c. Bagi siswa, dengan pengembangan pembelajaran fieldtrip, dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh.
- d. Bagi dinas pendidikan dapat mensosialisasikan dan merekomendasikan hasil penelitian ini untuk dapat diterapkan di sekolah-sekolah di wilayah terkait dan memberikan penghargaan bagi guru-guru yang inovatif dalam pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang adadi sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (sudjana,1989).

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Setiap manusia akan mengalami suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, yang disebut belajar. Belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan, dimana guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak- banyaknya kepada siswa. (Festiawan, 2020).

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Belajar akan lebih baik jika si subjek belajar mengalami atau melakukannya. (Herawati, 2018). Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. (Oktiani, 2017)

2.1.2 Model PBL

Problem Based Learning (PBL) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. (AH Fauzi. 2021).

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diadopsi untuk menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah penerapan model PBL. PBL merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. (A. Y. Sari, 2018)

PBL merupakan kerangka kerja atau skenario sistematis dalam melaksanakan pembelajaran untuk membantu mahasiswa mengaplikasikan Teknik belajar yang efisien dan mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berpusat pada masalah namun tetap mengerucup pada tujuan khusus untuk menyelesaikan masalah agar tercapai tujuan pembelajaran, (Harris, 2019).

PBL merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. (Suryadi et al., 2022)

Model pembelajaran merupakan suatu pola dan perencanaan yang digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Guru memiliki peran sebagai petunjuk dalam pembelajaran. PBL digunakan untuk mendukung pemikiran tingkat tinggi dalam situasi berorientasi pada saat ada masalah. (SA Oktavia. 2020).

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah dalam konsep pembelajaran IPA merupakan guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang di mulai dengan masalah yang penting dan relevan bagi peserta didik, serta peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata) dalam kehidupan sehari-hari. (Khasanah, 2015).

2.1.2.1 Karakteristik Model PBL

PBL merupakan aktivitas pembelajaran tidak hanya sekedar mengharapkan peserta didik mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pembelajaran, melainkan harus aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan

mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan. Aktivitas pembelajaran harus diarahkan untuk menyelesaikan masalah. PBL menempatkan masalah sebagai fokus pembelajaran, tanpa masalah tidak mungkin terjadi proses pembelajaran. (Sinurat & Surya, 2020)

Pemecahan masalah dilakukan menggunakan pendekatan berpikir ilmiah (deduktif induktif; sistematis-empirik). Karakteristik problem based learning menurut Herminarto Sofyan (2015: 121) adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas didasarkan pada pernyataan umum Setiap masalah memiliki pertanyaan umum, yang diikuti oleh masalah yang bersifat ill-structured atau masalah-masalah yang dimunculkan selama proses pemecahan masalah. Hal ini agar dapat menyelesaikan masalah yang lebih besar, siswa harus menurunkan dan meneliti masalah-masalah yang lebih kecil. Premasalahan ini dibuat bersifat baru bagi siswa.
2. Belajar berpusat pada peserta didik (student center learning), guru sebagai Fasilitator Esensinya yaitu guru membuat lingkungan belajar yang memberi peluang siswa meletakkan dirinya dalam pilihan arah dan isi belajar mereka sendiri, peserta didik mengembangkan sub-pertanyaan yang akan diteliti, menetapkan metode pengumpulan data, dan mengajukan format untuk penyajian temuan mereka.
3. siswa bekerja kolaboratif Pada pembelajaran problem based learning, peserta didik umumnya bekerja secara kolaboratif. Peserta didik dengan pembelajaran berbasis masalah membangun keterampilan bekerja dalam tim. Untuk alasan ini. Pembelajaran berbasis masalah adalah ideal untuk kelas yang.

2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran Model PBL

- a. Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah.

Proses-proses berpikir tentang ide-ide abstrak berbeda dari proses-proses yang digunakan untuk berpikir tentang situasi-situasi dunia nyata. Resnick menekankan pentingnya konteks dan keterkaitan pada saat berpikir tentang

berpikir yaitu meskipun proses berpikir memiliki beberapa kesamaan antara situasi, proses itu bervariasi tergantung dengan apa yang dipikirkan seseorang dalam memecahkan masalah.

b. Belajar peran orang dewasa

Problem Based Learning (PBL) juga untuk membantu peserta didik berkinerja dalam situasi-situasi kehidupan nyata dan belajar peran-peran penting yang biasa dilakukan oleh orang dewasa. Resnick mengemukakan bahwa bentuk pembelajaran ini penting untuk menjembatani kerjasama dalam menyelesaikan tugas, memiliki elemen-elemen belajar magang yang mendorong pengamatan dan dialog dengan yang lain sehingga dapat memahami peran di luar sekolah.

c. Keterampilan-keterampilan untuk belajar mandiri

Guru yang secara terus menerus membimbing siswa dengan cara mendorong dan mengarahkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan memberi penghargaan untuk pertanyaan-pertanyaan berbobot yang mereka ajukan, dengan mendorong siswa mencari solusi/penyelesaian terhadap masalah nyata yang dirumuskan oleh siswa sendiri, maka diharapkan siswa dapat belajar menangani tugas-tugas pencarian solusi itu secara mandiri dalam hidupnya kelak.

2.1.2.3 Sintaks Model Pembelajaran PBL

Model PBL merupakan pembelajaran yang menggunakan kemampuan berpikir kreatif dari siswa maupun kelompok lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan dan kontekstual.

Tabel. 2.1. Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut

3	Membimbing pengalaman individual/kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.
6	Kolaborasi	Guru membuat suatu kerjasama dengan mengamati hasil kerja siswa sehingga terjadi kerjasama yang baik antar siswa

(Herzon et al., 2018).

2.1.2.4. Manfaat Model Pembelajaran PBL

(Trianto, 2016). dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa, dan menjadi pembelajaran yang mandiri” (Nuraida, 2019). Masalah yang dijadikan sebagai fokus pembelajaran dapat diselesaikan siswa melalui kerja kelompok sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok, di samping pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah seperti membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan penyelidikan, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, membuat kesimpulan, mempresentasikan, berdiskusi dan membuat laporan.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran PBL

A. Kelebihan Model Pembelajaran PBL

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Pengembangan investigasi diri pada siswa

3. Siswa mempelajari peristiwa secara mendalam
4. Pengembangan keterampilan dalam memecahkan masalah
5. Mengajak siswa dalam mempelajari materi dan konsep baru dalam memecahkan masalah

B. Kelemahan Model Pembelajaran PBL

1. Tidak banyak guru mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah
2. Memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang
3. Aktivitas siswa yang dilaksanakan diluar kelas sulit dipantau oleh guru

2.1.3 Metode Pembelajaran Fieldtrip

Metode fieldtrip merupakan metode dengan cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu di luar sekolah untuk mempelajari atau menyelidiki sesuatu serta meninjau seperti lingkungan sekitar, lapangan bermain, taman dan sebagainya.

Metode pembelajaran fieldtrip pada penelitian-penelitian terbaru belum banyak yang mengarahkan untuk menstimulus keterampilan berpikir kritis siswa melainkan untuk mengembangkan berbagai keterampilan seperti kecerdasan dan literasi lingkungan, keterampilan proses sains dan keterampilan . Dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa metode yang dapat merangsang kreativitas dan minat peserta didik terhadap pelajaran, salah satunya dengan pembelajaran di luar sekolah melalui metode karyawisata. Karyawisata atau studi wisata sebagai metode pembelajaran merupakan siswa di bawah bimbingan guru mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan maksud untuk mempelajari objek belajar yang ada di tempat itu.

2.1.3.1 Pengertian Metode Pembelajaran Fieldtrip

Metode fieldtrip (karyawisata) merupakan cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke suatu tempat atau objek tertentu diluar sekolah unttuk mempelajari/menyelidiki sesuatu seperti perkebunan atau peternakan dan sebagainya.

Karyawisata suatu metode mengajar merupakan suatu usaha yang berkeinginan mendekatkan siswa dengan kehidupan serta segala permasalahan

dan keanehannya secara nyata. Dengan metode karyawisata ini peserta didik diantar untuk membandingkan apa yang mereka pelajari secara teoritis di dalam kelas maupun di luar kelas, (Mayang Sari et al., 2022).

Karyawisata dalam artimetode mengajar mempunyai arti tersendiri,berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata disini berarti kunjungsn keluar kelas dalam rangka belajar. Sepeti contoh: membawa siswa keluar kelas untuk mengetahui materi PBPT selama satu jam pelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode fieldtrip merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara membawa siswa keluar kelas dengan mengunjungi suatu tempat atau lingkungan tertentu yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran sehingga siswa dapat mengamatinya secara langsung, (Surya et al., 2017).

Metode fieldtrip merupakan metode pembelajaran di luar kelas, dimana siswa akan di ajak untuk mengunjungi sebuah lokasi. Dengan mengunjungi langsung lokasi yang berhubungan dengan materi pembelajaran, diharapkan siswa lebih pahan dan mendapatkan gambaran secara nyata tentang materi yang sedang dipelajari, (Stainfield et al., 2000). Pembelajaran ini juga menumbuhkan rasa cinta akan lingkungan karena dengan mengamati sendiri, peserta didik akan mengetahui keindahan alam dan cara menjaga atau melestarikan lingkungan sekaligus mewujudkan nilai-nilai kesempurnaan dari ciptaan Tuhan YME, (Mardhatillah et al., 2019).

2.1.3.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Fieldtrip

Langkah-langkah pembelajaran metode fieldtrip (karawisata) ada beeberapa langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam menerapkan metode fieldtrip pada pembelajaran. Prasetyo, (2015). Menyebutkan langkah-langkah tersebut yaitu:

1. Administrasi dan instruksi.
2. Ketika pelaksanaan fieldtrip mengikiut sertakan siswa dan organisasinya dan pengurusannya.

3. Setelah pelaksanaan fieldtrip, dalam langkah ini terdapat dua komponen yaitu pengulangan atau tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Fieldtrip

Suatu metode pembelajaran tidak lepas dari kekurangan maupun kelebihan dan kelemahan darimetode tersebut. Adapun kelebihan metode field trip menurut Widiasworo. 2017 adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kelebihan Dan Kekurangan Fieldtrip

No	Kelebihan Fieldtrip	Kelemahan Fieldtrip
1	Memiliki prinsip pembelajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pembelajaran	Mebutuhkan kesiapan yang lama dan matang.
2	Dapat meningkatkan kreativitas peserta didik	Memerlukan sarana yang banyak
3	Mendorong peserta siswa belajar secara konferhensif dan integral	Mebutuhkan biaya yang tidak sedikit
4	Dapat meningkatkan daya pikir siswa dalam menjawab pertanyaan pendidik dengan data/peristiwa secara langsung	Memiliki resiko yang sangat tinggi,

(Anderson & Zhang, 2003).

2.1.4 Pembelajaran IPA SD

Menurut Kasmini at all (2016:2) pelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa memahami konsep-konsep IPA, memiliki keterampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar, bersikap ilmiah, mampu menerapkan konsep-konsep IPA untu menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari mencintai alam sekitar, serta menyadari kebesaran dan keagungan tuhan.

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar seperti yang diamanatkan dalam kurikulum (KTSP tidaklah hanya sekedar peserta didik yang memiliki pemahaman tentang alam semesta saja, melainkan melalui pendidikan IPA peserta didik juga diharapkan memiliki kemampuan.

2.1.4.1 Manfaat pembelajaran IPA

Menurut Fatimah. (2018:86), terdapat tiga manfaat pembelajaran IPA.

1. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
3. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

2.1.4.2 Perkembangbiakan pada Tumbuhan

Tumbuhan terbagi menjadi dua bagian, yaitu tumbuhan berbiji dan tumbuhan tidak berbiji. Perkembangbiakan pada tumbuhan dapat dilakukan dengan dua cara, secara kawin (generatif) dan tidak kawin (vegetatif).

1. Perkembangbiakan Generatif

Perkembangbiakan secara Generatif merupakan perkembangbiakan yang terdapat pada tumbuhan yang memiliki bunga. Pada perkembangbiakan generatif di mulai dengan terjadinya proses penyerbukan. Penyerbukan merupakan proses peristiwa jatuhnya serbuk sari di atas kepala putik. Penyerbukan tersebut akan di ikuti dengan pembuahan. Proses pembuahan terjadi pada saat perkembangan bakal buah menjadi buah dan juga biji. Penyerbukan pada tumbuhan dapat di bedakan menjadi 4 jenis :

Tabel 2.3 Materi IPA

NO	Jenis Penyerbukan	Keterangan
1.	Penyerbukan sendiri	Jika serbuk sari jatuh di atas kepala putik berasal bunga yang sama
2.	Penyerbukan tetangga	Jika serbuk sari yang jatuh di atas

		kepala putik berasal dari bunga yang berbeda, tetapi masih satu tanaman
3.	Penyerbukan silang	Jika serbuk sari yang jatuh di atas kepala putik berasal dari tanaman yang berbeda, tetapi masih satu jenis
4.	Penyerbukan bastar	Jika serbuk sari yang jatuh di atas kepalasss putik berasal dari tanaman yang berbeda, masih satu jenis tapi beda vwrietas

Pada umumnya penyerbukan yang terjadi pada bunga di bantu dengan bantuan serangga misalnya lebah atau kupu-kupu. Mahkota yang cerah biasanya penyerbukannya di bantu oleh serangga karena mahkota tersebut menarik perhatian dari serangga. Selain itu bunga juga mengandung kelenjar madu yang merupakan makanan serangga. Dalam penyerbukan pada tanaman lainnya di bantu oleh manusia dan angin. Tanaman vanili merupakan tanaman yang penyerbukannya di bantu oleh manusia.Sedangkan tanaman yang di bantu oleh angin merupakan tanaman jagung.

2.1.4.3 Perkembangbiakan Vegetatif

Perkembangbiakan vegetatif merupakan perkembangbiakan secara tidak kawin. Adapun perkembangbiakan vegetatif bisa berlangsung secara alami maupun buatan.

a. Perkembangbiakan Vegetatif Secara Alami

Tunas adalah contoh dari tanaman yang berkembangbiak dengan menggunakan tunas merupakan tanaman pisang. Batang pisang yang ada di dalam tanah akan membentuk tunas, seperti tanaman tebu. Tunas daun merupakan contoh tanaman yang berkembangbiak dengan vegetatif alami. Sepeti tanaman cocor bebk dan kaktus. Tunas tanaman tersebut terletak pada ketiak daun.

Umbi lapis merupakan tanaman yang tersusun oleh lapisan-lapisan dan tumbuhnya tunas terletak pada tengahnya. Seperti tanaman yang berkembangbiak dengan menggunakan umbi lapis merupakan tanaman bawang meraah. Umbi lapis baru yang berasal dari ketiak terluar kemudian akan tumbuh dan membentuk

tunas.

Umbi batang merupakan tanaman yang berkembangbiak dengan umbi batang merupakan kentang dan ubi jalar. Tunas bisa tumbuh di beberapa tempat (mata tunas). Umbi akar merupakan bagian akar yang menjadi besar karena umbi akar memiliki fungsi untuk tempat cadangan makanan. Tanaman yang berkembangbiak dengan umbi akar merupakan tanaman singkong dan wortel.

Akar tinggal (Rhizoma) merupakan batang yang tumbuh mendatar pada permukaan tanah. Adapun ciri dari akar tinggal, memiliki bentuk yang menyerupai akar, namu berbulu-bulu seperti batang. Contohnya tanaman yang berkembangbiak dengan menggunakan akar tinggal terjadi pada tanaman kunyit, lengkuas dan temu lawak.

Geragi atau stalon merupakan batang yang tumbuh dan menjalar di atas atau dibawah tanah. Seperti tanaman yang berkembangbiak dengan stolon yang menjalar di bawah permukaan tanah yaitu tanaman rumput teki, sedangkan yang berada di atas permukaan tanah tanaman arbei dan semanggi.

b. perkembangbiakan secara vegetatif buatan

Okulasi (menempel) merupakan perkembangbiakan secara vegetatif buatan dengan cara menempel pada batang yang memiliki tunas pada pohon lain, tapi yang sejenis. Pada umumnya tanaman yang di ambil tunasnya pada tanaman yang memiliki keunggulan misalnya pada tanaman yang lebih kuat, mempunyai buah yang lebih besar, dan tahan terhadap penyakit. Seperti menempel antara mangga manalagi dengan mangga arum manis.

Mengenten (menyambung) merupakan tanaman yang menyambung satu batang tanaman dengan batang tanaman yang lainnya. Contohnya pada tanaman singkong karet dengan tanaman singkong biasa.

Stek merupakan perkembangbiakan vegetatif buatan dengan cara memotong batang tanaman induk yang sudah tua. Contohnya pada tanaman singkong dan tebu.

Mencangkok merupakan tanaman yang hanya dapat dilakukan pada tanaman dikoti. Untuk langkah mencangkok ebagai berikut:

- Buang sebagian kulit batang dan kambiumnya

- Batang di tutupi menggunakan tanah
- Rawatlah cangkakan supaya bagian atas sayatan dapat tumbuh akar dan siap untuk di tanam.

Contohnya pada tanaman mangga, rambutan, durian dan lain-lain. Merunduk merupakan tanaman yang menimbun bagian batang yang tumbuh panjang di bagian permukaan tanah. Bagian batang tersebut di masukan ke tanah hingga muncul akar. Tanaman yang dapat dilakukan merunduk pada tanaman anggur, apel dan alamanda.

2.1.5. Hasil belajar

2.1.5.1 Pengertian hasil belajar

Pembelajaran merupakan proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh siswa. Sebelum melaksanakan penilaian, seorang guru harus mengetahui apa saja yang harus dinilai serta bagaimana cara belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran. “Hasil belajar merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, efektif, afektif, maupun psikomotor yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar”. (Sudjana, 2016:23).

Dari suatu penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil proses pembelajaran diri sendiri dari pengaruh lingkungan. Baik perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor dalam diri siswa.

2.1.5.2 Macam-Macam Hasil Belajar

a. Ranah Kognitif

Ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Ranah yang berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi 5 aspek yaitu kemampuan menerima, menjawab, menilai, organisasi dan karakterisasi.

c. Ranah Psikomotor

Ranah yang berkenaan dengan keterampilan psikomotorik meliputi 3 aspek yaitu kebiasaan, pengetahuan, dan pengertian.

2.1.5.3 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, untuk mengukur keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang dilakukan guru didalam kelas yang mencakup beberapa aspek seperti aspek intelektual, sosial, emosional, moral dan keterampilan.

2.1.5.4 Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses belajar mengajar tersebut. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan mengajar yang dialaminya melalui proses yang ditempuh dengan program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Research & Development (R&D) adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektifitas produk tersebut. Sugiyono,(2012). Sedangkan menurut Sukmadinata (2015:169) menjelaskan penelitian dan pengembangan merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru tau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya penelitian pengembangan ini menggunakan metode ADDIE. (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi), yang memacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Banda Aceh, yang beralamat di Jln Tanah Abee, Gampong Kuta Baru, Kuta Alam.

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

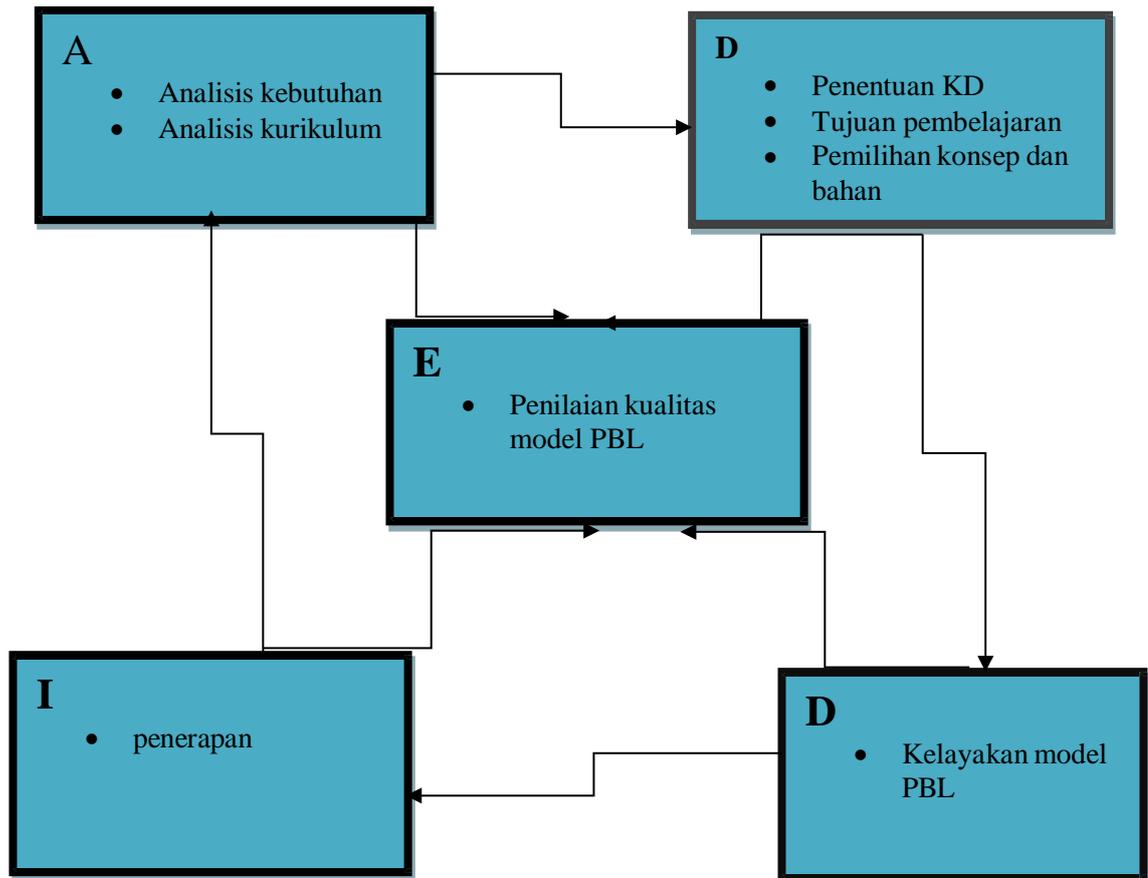
Populasi adalah seluruh objek yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2014-74). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi seluruh siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu (Sugiyono, 2014-74). Sampel dengan penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas III C SDN 24 Banda Aceh.

3.4 Prosedur Penelitian

Metode pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yang meliputi analisis(Analysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (Evaluation) (Sugiyono,2015:200).



Gambar ADDIE 3.1

Langkah – langkah pengembangan model ADDIE

Langkah-langkah pengembangan menjelaskan tentang prosedur yang ditempuh oleh peneliti dalam mengembangkan produk secara tidak langsung akan memberikan petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui sampai ke produk yang akan dispesifikasikan.

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan diatas, maka produknya yang akan dikembangkan akan mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan model yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis (analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang merupakan tahap utama penelitian untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran pada siswa dan analisis kurikulum yang digunakan. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di SDN 24 Banda Aceh, dan dapat memberikan masukan kepada peneliti agar dapat mengembangkan model PBL yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan di sekolah tersebut.

2. Desain (Design)

Berdasarkan analisis, selanjutnya peneliti melakukan perancangan model PBL yang akan dipilih dan dapat dilakukan dengan kerangka acuan diantaranya:

- Pemilihan penentuan kompetensi dasar.
- Tujuan pembelajaran.
- Pemilihan konsep dan bahan dalam pembuatan model PBL tersebut.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan, bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu model PBL. Model PBL yang sudah di desain dan direncanakan, kemudian model PBL yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa validator diantaranya ahli materi dan ahli kelayakan produk.

4. Implementasi

Pada tahap implementasi digunakan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan model PBL melalui *field trip* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli. Sehingga layak untuk diimplementasikan dengan tujuan untuk membuktikan bahwa model PBL melalui metode *field trip* efektif dan praktis untuk digunakan sebagai model pembelajaran untuk kelas III SDN 24 Banda Aceh.

5. Evaluasi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui kualitas model PBL yang telah dikembangkan dan dapat melihat kelayakan produk yang dikembangkan, maka dapat diketahui kesempurnaan suatu produk yang telah dikembangkan dan evaluasi yang telah dilakukan.

3.5 Data dan Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian merupakan subjek dari mana data diperoleh. Data-data yang di jadikan acuan dalam penelitian ini di ambil dari berbagai sumber diantaranya:

1. Sumber data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yang pertama adalah observasi dan wawancara di SDN 24 Banda Aceh, mengenai proses pembelajaran di kelas serta konsentrasi siswa di dalam kelas III C SDN 24 Banda Aceh.

2. Data Skunder

Sumber data skunder dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang menjadi pendukung dalam penelitian yaitu berupa buku, catatan-catatan, data nama siswa kelas III C SDN 24 Banda Aceh dokumen pembelajaran.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun pada penelitian ini teknik pengumpulan data terdiri dari: Observasi, angket dan tes.:

3.6.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun bahan dan keterangan, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang menjadi objek pengamatan data terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian Djali, (2020).

3.6.2 Angket (kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden

untuk di jawabnya. Sugiyono, (2017:142). Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan kepada beberapa ahli media yang bertujuan untuk memperoleh kritik, koreksi dan saran terhadap pengembangan buku model PBL yang merupakan desain peneliti pada materi ekosistem tumbuhan. Lembar angket diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dan angket juga diberikan guru dan siswa untuk mengetahui respon dari media tersebut.

3.6.3 Tes

Tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA tersebut. Tes dilakukan dengan cara memberi soal-soal kepada peserta didik tentang materi PBPT yang dikembangkan berdasarkan teori. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa pada materi PBPT pada kelas III SD N 24 Banda Aceh.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner), dan lembar validasi. Lembar validasi berisi respon atau pendapat tentang penggunaan media bukuyang bertujuan memudahkan validator memberikan tanggapan dan penilaian. Angket juga berisi beberapa pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik untuk mengetahui uji coba tentang pengembang model PBL tersebut.

1. Angket (kuesioner)

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan, terhadap perkembangan model PBL sebagai hasil media. Lembar angket yang digunakan pada penelitian ini, memvalidasi 3 aspek yaitu aspek media, materi dan bahasa dari model PBL yang dikembangkan. Dan aspek juga diberikan kepada guru dan siswa setelah melakukan uji coba terhadap pengembangan model PBL tersebut.

3.8 Teknik Analisi Data

Analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan model PBL yang sudah di nilai oleh validasi ahli. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai pertimbangan dalam memperbaiki media. Analisis data yang digunakan oleh peneliti, antara lain sebagai berikut:

3.8.1 Analisis Data Kepraktisan

$$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Simang, Efendi dan Gagaramusu (2019)

Tabel 3.1 Skor Respon Siswa Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Dewi Ayu Sulustyaningrum (2017)

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian

Interval Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
<20%	Tidak Praktis

Arikunto & cepi (2009).

3.8.2 Kelayakan Model

Kelayakan model PBL akan dinilai oleh validator sesuai dengan materi dan media maupun tampilannya. Menurut akbar (2013), langkah yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mempersiapkan data-data yang telah didapka terlebih dahulu, selanjutnya menganalisis data tersebut
2. Setelah validator memberi skor peneliti akan menghitung skor setiap kriteria
3. P edoman menghitung skor maksimum

$$\text{Validasi (V)} = \frac{\text{total skor validasi}}{\text{toal skor maksimal}} \times 100\%$$

Akbar (2013)

4. hasil kelayakan media telah diketahui persentasenya disesuaikan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.3 presentase hasil validasi

No	Skor	Kriteria Validasi
1	85,01% - 100,00%	Sangat Valid
2	70,01% - 85,00%	Cukup Valid
3	50,01% - 70,00%	Kurang Valid
4	01,00% – 50,00%	Tidak Valid

Akbar (2013).

3.8.3 Tes Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes setelah proses pembelajaran. syarat ketuntasan hasil belajar siswa mendapat skor ≥ 75 dan tuntas secara keseluruhan sebanyak 75% dari seluruh siswa. Menurut (Simag, Efendi dan Gagarumusu 2016):

1. Daya serap individu siswa

$$HBS = \frac{\text{skor yang di peroleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Banda Aceh, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan model PBL melalui metode fieldtrip pada kelas III. Model PBL melalui metode fieldtrip ini diterapkan dalam pembelajaran IPA.

4.1.1 Hasil Pengembangan Model PBL Berbasis Metode Fieldtrip

4.1.1.1 Hasil Observasi Siswa T/A 2021-2022

Hasil data Observasi Awal di laksanakan Tanggal, 03 juli 2022. Dari hasil observasi awal dapat dilihat bahwa siswa di SDN 24 Banda Aceh masih menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran siswa monoton di dalam kelas maka peneliti menggunakan pembelajaran model fieldtrip untuk mengembangkan keterampilan siswa.

Hasil observasi awal dan observasi akhir disajikan dalam bentuk table di bawah ini:

Tabel: 4.1 Hasil Observasi Awal.

No.	Nama Siswa	Observasi awal	Observasi akhir
1.	AZ	75	100
2.	AF	65	90
3.	ASA	70	95
4.	AZK	72	100
5.	AZ	68	95
6.	CM	85	95
7.	FR	69	85
8.	II	73	95
9.	ITF	73	65
10.	MA	70	95
11.	MAG	75	95
12.	MAH	73	95
13.	MN	74	80
14.	MP	65	95

15.	MRP	70	70
16.	NS	75	100
17.	NII	70	100
18.	NAR	70	90
19.	NAR	73	95
20.	QF	80	95
21.	SAM	70	95
22.	SA	74	75
23.	SS	83	85
24.	SS	70	100
25.	SRPS	70	100
26.	SR	82	90
27.	SA	74	95
28.	TAN	69	95
29.	TTMR	72	100
30.	ZA	45	90
Jumlah		2154	2755
Rata-rata		71,8	91,83
Nilai Tertinggi		85	100
Nilai Terendah		45	65

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi awal dan akhir yang telah dilaksanakan peneliti terdapat jumlah nilai 2154 dan 2755 dengan rata-rata 71,8 pada observasi awal dan observasi akhir dengan rata-rata 91,38. Nilai tertinggi pada observasi awal 85 dan pada observasi akhir setelah elanjutnya nilai terendah pada observasi awal 45 dan observasi akhir 65. Maka dengan berdasarkan data di atas pada observasi awal belum terjadi ketuntasan minimal untuk siswa kelas 3 dengan pembelajaran ipa pada materi perkembangbiakan pada tumbuhan. Selanjutnya berdasarkan data di atas maka nilai ketuntasan minimal siswa pada pembelajaran IPA dengan materi perkembangbiakan pada tumbuhan memperoleh nilai lebih dari nilai KKM 75 yaitu dengan nilai tertinggi 100. Maka observasi awal dengan menggunakan metode konvensional belum terjadi peningkatan secara signifikan sesuai dengan nilai KKM 75. Setelah pembelajaran menggunakan model PBL melalui metode fieldtrip maka hasil pembelajaran siswa terjadi peningkatan yang signifikan di atas nilai KKM.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan melalui grafik di bawah ini:

Grafik 4.1 observasi awal dan akhir



4.2 Tabel Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Aspek yang diamati					Total
		1	2	3	4	5	
1.	AZ	1	1	1	1	0	4
2.	AF	1	1	0	1	1	4
3.	ASA	1	1	1	1	1	5
4.	AZK	1	1	1	1	1	5
5.	AZ	1	1	1	1	1	5
6.	CM	1	1	1	1	1	5
7.	FR	1	1	1	1	1	5
8.	II	1	1	1	1	1	5
9.	ITF	1	1	1	1	1	5
10.	MA	1	1	1	1	1	5
11.	MAG	1	1	1	1	1	5
12.	MAH	1	1	1	1	1	5
13.	MN	1	1	1	1	1	5
14.	MP	1	1	1	1	1	5
15.	MRP	1	1	1	1	1	5
16.	NS	1	1	1	1	1	5
17.	NII	1	1	1	1	1	5
18.	NAR	1	1	1	1	1	5
19.	NAR	1	1	1	1	1	5
20.	QF	1	1	1	1	1	5
21.	SAM	1	1	1	1	1	5
22.	SA	1	1	1	1	1	5
23.	SS	1	1	1	1	1	5

24.	SS	1	1	1	1	1	5
25.	SRPS	1	1	1	1	1	5
26.	SR	1	1	1	1	1	5
27.	SA	1	1	1	1	1	5
28.	TAN	1	1	1	1	1	5
29.	TTMR	1	1	1	1	1	5
30.	ZA	1	1	1	1	1	5
Jumlah							148
rata-rata							29,6
persentase							98,6

4.1.1.2 Draf Model PBL melalui Metode Fieldtrip

4.3 Tabel Draf Buku

No	Struktur	Materi IPA	Model PBL	Metode Fieldtrip	Model PBL Melalui Metode Fieldtrip
1	Cover	1. Unit 1 Model PBL	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi siswa terhadap masalah • Mengorganisasi siswa untuk belajar • Membimbing pengalaman individual/kelompok • Mengembangkan dan menyajikan hasil karya • Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecah 	•	

			an masalah • Kolaborasi		
2	Kata Pengantar	2. Unit 2 Model PBL menurut para ahli		Merupakan metode pembelajaran yang dilakukan di luar kelas, siswa akan mengunjungi sebuah lokasi. Dengan mengunjungi secara langsung siswa lebih paham dan mendapatkan gambaran secara nyata sesuai dengan materi yang dipelajari. (Widiyanto, 2017).	3.Kata pengantar Memuat tentang ucapan terimakasih atas partisipasi dan motivasi serta bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan buku
3	Daftar Isi	Implementasi model PBL pada pembelajaran IPA SD materi			3.Daftar isi Memuat tentang isi buku
4	Implikasi	Implikasi			4. Implikasi Memuat tentang buku
5	Saran				5.Saran Memuat tentang saran terkait buku

6	Daftar Pustaka				
7	Bibliografi				afi Memuat tentang riwayat penulis buku

4.1.1.3 VALIDASI AHLI

Berdasarkan poin di atas, maka pembelajaran dengan model PBL melalui metode fieldtrip menghasilkan sebuah buku model Pbl melalui metode fieldtrip. Peneliti sudah memvalidasi buku tersebut dengan ahli media dan ahli Bahasa sehingga mendapatkan hasil yang signifikan dalam mengimplementasikan secara valid, praktis dan efektif dan dilaksanakan di kelas 3 SD dengan materi perkembangbiakan pada tumbuhan.

4.1.1.3.1 Validasi ahli media

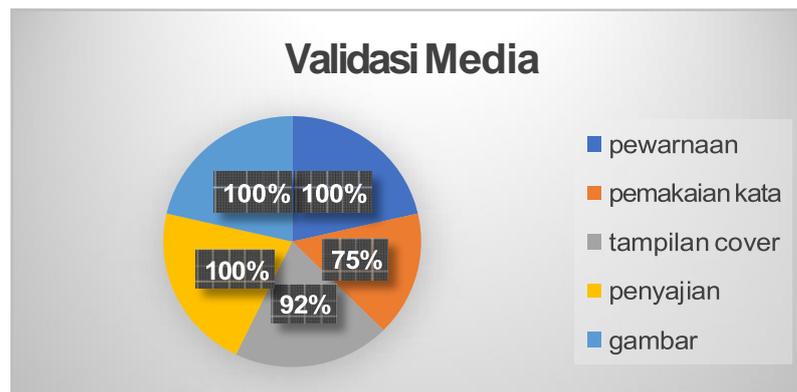
4.4 Tabel Validasi Media

No	Aspek	Kriteria	Nilai
1	Pewarnaan	Kombinasi warna menarik	4
		Kesesuaian dari penyajian gambar dan materi yang di bahas	4
2	Pemakaian kata dan Bahasa	menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD	3
		Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	3
		Kesantunan penggunaan Bahasa	3
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi	3
3	Tampilan cover	Desain gambar memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat belajar	4
		Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	3
		Kesesuainan warna tampilan dan background	4
4	Penyajian	Penyajian gambar mendukung siswa untuk terlibat dalam pembelajaran	4
		Penyajian gambar dilakukan secara runtut	4
		Penyajian gambar menarik	4

5	Gambar	Gambar berhubungan dengan materi	4
		Gambar yang digunakan jelas	4
		Gambar menarik	4
Jumlah			55
Rasta-rata			3,66
Persentase			91,6

Berdasarkan data penelitian validator ahli media di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai pewarnaan media dengan nilai 4 (kategori sangat valid), pemakaian kata dan Bahasa dengan nilai 3 (cukup valid), tampilan cover dengan nilai 4 (kategori sangat valid), penyajian dengan nilai 4 (kategori sangat valid), gambar dengan nilai 4 (kategori sangat valid).

4.1 Grafik Validasi Media



4.1.1.3.1 Validasi ahli Bahasa

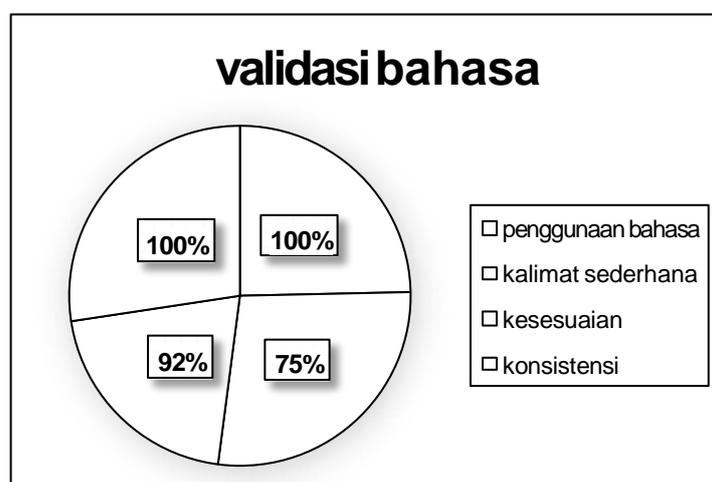
4.5 Tabel Validasi Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang di peroleh
1	Penggunaan Bahasa yang sangat efektif dan efisien	4
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4
3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa	3
4	Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif	3
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	4

6	Kalimat yang digunakan sederhana	4
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	3
8	Konsistensi dalam penggunaan istilah dalam buku	3
9	Konsistensi penggunaan symbol atau ikon yang disajikan	3
10	Kalimat istilah yang mudah dipahami	4
Jumlah		35
Rata-rata		3,5
Persentase		87,5

Berdasarkan data penilaian validator ahli Bahasa di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai penggunaan Bahasa dengan nilai 4 (kategori sangat valid), Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa dengan nilai 4 (kategori sangat valid), Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan sosial emosional siswa dengan nilai 3 (kategori valid), Bahasa yang digunakan bersifat lugas dan komunikatif dengan nilai 3 (kategori cukup valid), Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dengan nilai 4 (kategori sangat valid), kalimat yang digunakan sederhana dengan nilai 4 (kategori sangat valid), Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa dengan nilai 3 (kategori cukup valid), Konsistensi dalam penggunaan istilah dalam buku dengan nilai 3 (kategori cukup valid), Konsistensi penggunaan symbol atau ikon yang disajikan dengan nilai 3 (kategori cukup valid), Kalimat istilah yang mudah dipahami dengan nilai 4 (kategori sangat valid).

4.3 Grafik Validasi Bahasa



Sesuai dengan metode penelitian addie peneliti menyamakan persepsi dengan sintaks dari model pbl. Sintaks pbl merupakan Langkah-langkah dalam penelitian melalui metode fieldtrip yaitu: 1. (orientasi: Langkah ini adalah Langkah awal dalam pengembangan model untuk mencari penyelesaian dalam sebuah masalah. Siswa diberikan sebuah table pengamatan untuk mengamati serta mengorientasikan pengamatan tersebut dengan bimbingan guru. Sehingga siswa akan memiliki pengetahuan baru atas apa yang diorientasikan untuk memecahkan sebuah masalah. 2. (mengorganisasikan : setelah siswa mengorientasikan sebuah masalah kemudian guru mengorganisasikan siswa untuk menjadikan siswa berkelompok dalam pengamatan perkembangan dan pertumbuhan kacang hijau. Siswa diberikan table pengamatan untuk mengamati proses perkembangan dan pertumbuhan pada kacang hijau dimulai dari penyemaian, pertumbuhan sampai penanaman. 3. (membimbing: peran guru dalam membimbing siswa adalah memberikan arahan dalam melaksanakan pengamatan terhadap perkembangan dan pertumbuhan pada kacang hijau dari penyemaian, pertumbuhan dan penanaman. 4. (penyajian hasil pengamatan : setelah siswa mengamati perkembangan dan pertumbuhan pada tumbuhan kacang hijau dari hari pertama sampai selesai siswa mempresentasikan hasil pengamatan tersebut di depan kelas secara berkelompok dan dilakukan di luar ruang kelas sehingga terjadi kolaborasi antara kelompok 1 dan kelompok lainnya sehingga terjadi suatu hubungan Kerjasama yang memiliki hasil dari pengamatan tersebut.5. (menganalisis: setelah siswa mempresentasikan hasil pengamatan mereka maka guru berperan sebagai penilai dan menganalisis dari siswa tersebut. Untuk pengembangan selanjutnya guru membimbing siswa untuk menanam tumbuhan kacang hijau yang telah cukup usia untuk ditanam ke tempat yang lebih luas. Guru mengadakan evaluasi berupa pertanyaan pilihan berganda dan uraian sesuai dengan materi dan pengamatan yang dilakukan.6. (kolaborasi: dari serangkaian kegiatan siswa di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya Tindakan Kerjasama atau kolaborasi yang dilakukan siswa dengan cara mengamati perkembangan dan pertumbuhan pada kacang hijau meningkatkan

hasil belajar yang efektif untuk siswa kelas 3 sdn 24 banda aceh dengan model pbl melalui metode fieldtrip.

4.1.1.4 Hasil Implementasi Model PBL Melalui Metode Fieldtrip

Implementasi model pbl melalui metode fieldtrip pada pembelajaran ipa materi perkembangbiakan pada tumbuhan menggunakan percobaan melihat, mengamati, pertumbuhan dan perkembang pada kacang hijau menjadi tumbuhan yang berkecambah dan berkembang menjadi tumbuhan kacang hijau. Hasil implementasi daripenelitian tersebut:

1. Percobaan penyemaian:

4.1 Gambar Penyemaian



Berdasarkan gambar di atas, Proses pertumbuhan kacang hijau diawali dari biji. Biji yang direndam air atau terkena air akan mengalami proses masuknya air ke dalam biji. Nah, air yang masuk ke biji bisa mengaktifkan enzim dan hormon sehingga metabolisme sel bekerja dan menyebabkan munculnya calon tumbuhan. Biji yang bermutu tinggi sangat memengaruhi hasil produksi kacang hijau.

4.2 Gambar Penanaman Kacang Hijau



Berdasarkan gambar di atas, merupakan proses menanam kacang hijau yang diawali dengan benih kacang hijau pada cup yang berisi kapas basah. Ketinggian kaps 2 cm. Selanjutnya cup yang berisikan kapas basah, lalu masukan biji kacang hijau yang sudah direndam kedalam cup untuk melaksanakan penyemaian.

4.3 Gambar Proses Perkecambahan



Berdasarkan gambar di atas, Perkecambahan merupakan tahap terbentuknya individu baru yang muncul dari biji. Pada tahap ini, struktur yang pertama muncul adalah calon akar (radikula) yang akan menjadi bakal akar utama. Calon akar adalah bagian bawah dari batang (hipokotil) yang akan tumbuh menjadi tanaman muda. Setelah itu, kacang hijau akan muncul ke atas tanah dan menghasilkan daun pertama (kotiledon). **"Kacang hijau berasal dari biji dan mulai terbentuk individu baru yaitu perkecambahan."**

2. Pengamatan pertumbuhan dan perkembangbiakan kacang hijau
 - a. Pengamatan hari pertama
 - b. Pengamatan hari kedua
 - c. Pengamatan hari ketiga
 - d. Pengamatan perkembangbiakan dan pertumbuhan kacang hijau .

Penelitian ini mengimplementasi model pbl melalui fieldtrip dengan tahapan-tahapan pengamatan yang dilakukan siswa dengan bimbingan

guru ipa pada materi perkembangan dan pertumbuhan kacang hijau.
Dijelaskan pada gambar sebagai berikut:

Pengamatan hari pertama

4.4 Gambar pengamatan H1



Siswa mengamati cara menanam tumbuhan kacang hijau

Bahan-bahan yang digunakan: (kacang hijau, kapas, air, cup, dan penggaris)

Gambar bahan-bahan:

4.5 Gambar kacang hijau



Kacang hijau yang digunakan
Sebagai bahan utama dalam
melaksanakan penanaman.

4.6 gambar kapas



kapas sebagai bahan kedua dalam
melaksanakan penanaman agar
menghasilkan suatu kecambah.

4.7 Gambar cup



Cup sebagai alat yang digunakan
Untuk meletakkan kacang hijau dan
Kapas.

4.8 Gambar penggaris



penggaris sebagai alat yang di
gunakan untuk mengukur
Panjang kacang hijau.

Pengamatan Hari Kedua

4.9 Gambar Pengukuran Kelompok 1



Kelompok 1 melaksanakan pengukuran pada tumbuhan kacang hijau H2

4.10 Gambar Pengukuran Kelompok 2



Kelompok 2 melaksanakan pengukuran pada tumbuhan kacang hijau H2

Pengamatan Hari Ketiga

4.11 Gambar Pengukuran Kelompok 3



Kelompok 3 melaksanakan pengukuran pada tumbuhan kacang hijau H3. Pengamatan hari ketiga, setelah perkembangan dan pertumbuhan kacang hijau di hari ketiga siswa dibimbing untuk menanam tumbuhan kacang hijau ke tempat yg lebih luas seperti pada gambar.

4.12 Gambar Perwakilan Kelompok



Siswa dibimbing mengukur perkembangan dan pertumbuhan kacang hijau menggunakan penggarais sebagai alat ukur.

Secara berkelompok siswa mengamati dan mengukur pertumbuhan tersebut. Kelompok.

4.13 Gambar Siswa Mengamati Tumbuhan Kacang Hijau



Kelompok 3 melaksanakan proses penanaman dan pengamatan pada tumbuhan kacang hijau.

Pengamatan Hari Keempat

4.14 Gambar Penanaman Di Tempat Yang Lebih Luas



Siswa melaksanakan penanaman tumbuhan kacang hijau ke tempat yang lebih luas (tanah) pada H4.

E. Evaluation

4.6 Tabel Evaluasi

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	AZ	90
2.	AF	95
3.	ASA	95
4.	AZK	100
5.	AZ	100
6.	CM	90
7.	FR	100
8.	II	95
9.	ITF	90
10.	MA	100
11.	MAG	100
12.	MAH	100
13.	MN	90
14.	MP	90
15.	MRP	100

16.	NS	90
17.	NII	100
18.	NAR	100
19.	NAR	100
20.	QF	80
21.	SAM	90
22.	SAM	90
23.	SS	100
24.	SRPS	90
25.	SP	90
26.	SH	90
27.	SAN	90
28.	TTMR	100
29.	TSR	90
30.	ZA	90
Jumlah		2830
Rata-rata		94,16666667
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		80
Persentase		94,333333

Pada hasil penelitian ini oleh ahli media memperoleh hasil 91,6% dan mendapat nilai rata-rata 3,66 dengan kategori “Sangat Valid”, sedangkan hasil penilaian oleh ahli Bahasa memperoleh nilai 87,5% mendapat nilai rata-rata 3,5 kategori “ Sangat Valid” dapat di implementasikan . Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa model PBL melalui metode fieldtrip untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA SDN 24 Banda Aceh dinyatakan berpengaruh.

4.2 PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu model PBL melalui metode fieldtrip untuk siswa kelas III SDN 24 Banda Aceh. Pengembangan model PBL dikembangkan menjadi sebuah buku sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation Dan Evaluation*). Penelitian ini sampai tahap evaluasi yaitu dengan melihat evaluasi belajar siswa berpengaruh terhadap model PBL (*Problem Based Learning*) melalui metode fieldtrip yang sudah dirancang oleh peneliti untuk digunakan pada pembelajaran IPA SD. Dalam

pengembang model PBL memiliki sintaks yaitu : Orientasi siswa pada masalah, Mengorganisasikan siswa untuk belajar, Membimbing pengalaman individual/kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, kolaborasi.

Dengan nilai rata-rata 71,8 belum sesuai dengan nilai kkm siswa kelas 3 pada mata pelajaran ipa dengan materi perkembangbiakan pada tumbuhan. Maka peneliti memberikan perlakuan yang kedua yaitu menggunakan model pbl melalui metode fieldtrip untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut. Dengan perlakuan tersebut melalui pengembangan model pbl dan metode fieldtrip dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 24 Banda Aceh dengan nilai rata-rata 91,1 dan nilai kkm sudah terjadi peningkatan setelah adanya pengembangan model pembelajaran yang diikuti metode fieldtrip dengan materi perkembangbiakan pada tumbuhan melalui perkembangan dan pertumbuhan kacang hijau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Model PBL melalui metode fieldtrip yang dikembangkan dinyatakan sangat valid digunakan berdasarkan hasil validasi. Kevalidan model PBL melalui metode fieldtrip dilihat dari penilaian dari berbagai aspek yaitu: aspek media dan Bahasa. Berdasarkan aspek media dan Bahasa model PBL juga memiliki peran baik untuk guru maupun siswa. Menjadikan guru sebagai fasilitator esensinya yaitu guru membuat lingkungan belajar yang memberi peluang siswa meletakkan dirinya dalam pilihan arah dan isi belajar mereka sendiri, siswa mengembangkan sub-pertanyaan yang akan diteliti, menetapkan metode pengumpulan data dan mengajukan format untuk menyajikan temuan mereka sedangkan bagi siswa model PBL dapat menjadikan siswa berkolaboratif pada pembelajaran IPA SD. Siswa dengan pembelajaran berbasis masalah membangun keterampilan bekerja dalam kelompok. Model PBL melalui metode fieldtrip sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA sehingga memudahkan penerima informasi dan memudahkan siswa dalam menanggapi pembelajaran. Buku model PBL melalui metode fieldtrip memuat cover, isi, beserta gambar-gambar yang menarik bagi siswa sehingga buku model PBL melalui metode fieldtrip sangat cocok dijadikan sebagai referensi mengajar oleh guru dan menjadikan pembelajaran aktif di sekolah dasar.

Pada hasil penelitian observasi awal memperoleh presentase sebesar 72% dan observasi akhir meraih presentasi sebesar 92%. Pada validasi media oleh ahli media memperoleh hasil 92% dan mendapat nilai rata-rata 3,66 dengan kategori “Sangat Valid”, sedangkan hasil validasi bahasa oleh ahli Bahasa memperoleh nilai 87,5% mendapat nilai rata-rata

3,5 kategori “ Sangat Valid” dapat di implementasikan. Pada hasil implementasi menggunakan model pbl melalui metode fieldtrip menghasilkan persentase sebesar 99%. Dan hasil evaluasi model pbl melalui metode fieldtrip mendapatkan persentase sebesar 94%. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa model PBL melalui metode fieldtrip untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas III C SDN 24 Banda Aceh dinyatakan berpengaruh.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau referensi untuk sekolah agar metode fieldtrip dapat di implementasikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Universitas

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak universitas khususnya prodi PGSD dalam memberikan bimbingan kepada mahasiswa dalam melakukan penelitian sehingga proses penelitian berjalan sesuai harapan.

c. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman baru bagi peneliti terkait pengembangan model PBL melalui metode fieldtrip di kelas untuk meningkatkan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, D., & Zhang, Z. (2003). Teacher Perceptions of Field-Trip Planning and Implementation. *Visitor Studies Today*, VI(Iii), 6–11.
- Behrendt, M., & Franklin, T. (2014). A Review of Research on School Field Trips and Their Value in Education. *International Journal of Environmental and Science Education*, 9(3), 235–245. <https://doi.org/10.12973/ijese.2014.213a>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48.
- Herzon, H. H., Budijanto, & Utomo, D. H. (2018). Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 42–46. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Khasanah, N. (2015). SETS sebagai Pendekatan Pembelajaran IPA Modern pada Kurikulum 2013. *Seminar Nasional Konservasi Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam*, 270–277.
- Mardhatillah, M., Sari, S., Surjono, H., & Muhtadi, A. (2019). *Thematic Learning Based on Gender Equality and Value of Diversity to Strengthen Student National Character*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2019.2290629>
- Mayang Sari, S., Dwi Suyanti, R., Yus, A., Sinaga, B., Bukit, N., & Bunawan, W. (2022). Development Book Of Science Process Skills Through Problem Based Learning Models Improving Creative Thinking Ability. *Journal of Positive School Psychology*, 2022(8), 4662–4667. <http://journalppw.com>
- Nuraida, D. (2019). Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 51–60.
- Oktiani, I. (2017). *Jurnal kependidikan*. 5(2), 216–232.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*.
- Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 25. <https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36>
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Sari, M., & Lubis, M. S. A. (2019). *TERAPAN MULTIMEDIA MENINGKATKAN HOTS DAN HASIL BELAJAR SISWA SD MELALUI MODEL INKUIRI TERBIMBING*. 3, 834–837.
- Sari, S. M., Amelia, C., Syukri, M., & Lubis, A. (2019). Terapan Multimedia Meningkatkan Hots Dan Hasil Belajar Siswa Sd Melalui Model Inkuiri Terbimbing. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 834–837.

- Sari, S. M., Suyanti, R. D., & Yus, A. (2022). Development Of Basic Science Concept Books Through Problem Based Learning (PBL) Models Based On C-Ple Improving Students' Creative Thinking. *Multicultural Education*, 8(6), 277–283. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6773475>
- Sinurat, grace margareth stevany, & Surya, E. (2020). Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Masalah Matematis Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal*, May.
- Siwa, I. B., Muderawan, I. W., & Tika, I. N. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Kimia terhadap Keterampilan Proses Sains ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Stainfield, J., Fisher, P., Ford, B., & Solem, M. (2000). International Virtual Field Trips: A new direction? *Journal of Geography in Higher Education*, 24(2), 255–262. <https://doi.org/10.1080/713677387>
- Surya, E., Putri, F. A., & Mukhtar. (2017). Improving mathematical problem-solving ability and self-confidence of high school students through contextual learning model. *Journal on Mathematics Education*. <https://doi.org/10.22342/jme.8.1.3324.85-94>
- Suryadi, A., Suryaningsih, Y., Aripin, I., Studi, P., Biologi, P., Majalengka, U., Video, M., & Biologi, M. (2022). *PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA VIDEO*.
- Tarliany, E., Sajidan, S., & Karyanto, P. (2019). KEEFEKTIFAN PRODUK PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN KOGNITIF UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA (MENURUT TAKSONOMI BLOOM YANG TEREFISI) PADA MATERI PROTISTA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.20961/inkuiiri.v8i1.31818>

RPP (RENCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Sekolah : SDN 24 Banda Aceh

Tema 1 : pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup

Subtema 4 : pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan

Kelas/Semester: 3 / 1

Materi Pokok : perkembangan dan pertumbuhan kacang hijau

Alokasi waktu : 2x45 menit

A. Kompetensi inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi dasar (KD) & indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mempraktekkan cara menanam dan mengamati pertumbuhan pada tumbuhan kacang hijau	3.1.1 siswa mampu mempraktekkan cara menanam dan mengamati pertumbuhan pada tumbuhan kacang hijau

C. Tujuan pembelajaran :

- Karakteristik siswa yang diharapkan : religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong royong

D. Materi pembelajaran : pertumbuhan pada tumbuhan kacang hijau

E. Model dan metode pembelajaran

- Model pembelajaran : problem based learning
- Pendekatan : saintifik learning
- Metode : diskusi, kelompok dan metode fieldtrip

F. Sumber dan media pembelajaran

- Biji kacang hijau
- Cup
- Tanah
- Air
- Rol
- Lembar kerja siswa (hasil pengamatan siswa)

G. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam • guru menyapa siswa, dan mengecek kehadiran siswa • siswa membaca do'abersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa • guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan • guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • guru melakukan apresiasi dengan memberi pertanyaan tentang perkembangbiakan pada tumbuhan 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • guru membagikan kelompok • mengajak siswa keluar kelas (taman sekolah) • guru mengajari cara menanam biji kacang hijau • siswa disuruh mempraktekkan cara menanam kacang hijau • setelah menanam, siswa mengukur panjang tumbuhan kacang hijau perharinya • siswa diberi latihan • siswa mengamati tumbuhan kacang hijau • siswa mengisi lembar hasil pengamatan 	65 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • siswa disuruh membaca lembar hasil pengamatan • guru menanyakan siswa tentang pertumbuhan kacang hijau • guru memberi reward kepada siswa yang menjawab pertanyaan • membaca do'a • Guru memberi salam 	15 menit

SILABUS TEMATIK KELAS III

Tema 1 Subtema 4

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.4 Mensyukuri makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa 2.4 Menampilkan sikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di	1.4.1 Meyakini makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa 2.4.1 Bersikap kerja sama sebagai wujud bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui keberagaman individu di lingkungan sekitar• Mengetahui bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none">• Memahami pentingnya bekerjasama.• Menceritakan pengalaman bekerja sama.• Menceritakan kegiatan kerjasama	Sikap: <ul style="list-style-type: none">• Jujur• Disiplin• Tanggung Jawab• Santun• Peduli• Percaya diri• Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none">• Catatan	24 JP	<ul style="list-style-type: none">• Buku Guru• Buku Siswa• Internet• Lingkungan

	<p>lingkungan sekitar</p> <p>3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>4.4 Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p>	<p>3.4.1 Mengetahui makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.</p> <p>3.4.2 Memahami manfaat bersatu dalam keberagaman di sekolah.</p> <p>4.4.1 Menyajikan contoh kebersatuan dalam keberagaman di lingkungan sekolah.</p> <p>4.4.2 Menceritakan pengalaman berkaitan dengan manfaat bersatu dalam menjalankan satu kegiatan di sekolah</p>			<p>pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerajinan Mozaik • 		
Bahasa Indonesia	<p>3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan</p>	<p>3.4.1 Memahami ciri- ciri makhluk hidup pada sebuah teks bacaan.</p> <p>3.4.2 Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup pada sebuah bacaan.</p> <p>4.4.1 Menyebutkan ciri- ciri makhluk hidup yang terdapat pada sebuah teks bacaan dengan tepat.</p> <p>4.4.2 Membuat kesimpulan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup • Menyebutkan dan membuat kesimpulan tentang makhluk hidup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi kasi daun. • Mengidentifikasi kasi tumbuhan yang berkembang biak dengan biji. • Menuliskan tahapan pertumbuhan 			

	<p>setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.</p> <p>4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.</p>	<p>tentang ciri- ciri makhluk hidup berdasarkan teks bacaan.</p>		<p>tanaman yang berkembang biak dengan biji.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi berbagai macam bunga. • Mendeskripsikan salah satu bunga. • Menjelaskan tumbuhan yang berkembang biak dengan umbi. • Menyebutkan berbagai jenis umbi. • Berlatih membaca percakapan. • Mencari kata-kata baru, lalu mencari artinya dalam kamus. 	<p>Perkembangan tanaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembagian • Berbagai jenis tumbuhan yang berkembang biak dengan biji. • Tahapan perkembangan tumbuhan berbiji. • Jenis-jenis bunga • Perkembangan tumbuhan dengan umbi. • Pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan dengan spora. • Arti kata-kata baru. 		
--	--	--	--	---	--	--	--

				<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kata-kata tersebut dalam kalimat. • Menulis cerita • Menjelaskan perkembangan tumbuhan dengan bantuan manusia. • Menjawab pertanyaan sesuai teks. • Mencari arti kata dalam kamus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahapan pertumbuhan dan perkembangan tanaman dengan bantuan manusia. <p>Keterampilan</p> <p>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghias gambar dengan potongan daun kering. 		
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau	3.1.1. Menjelaskan berbagai gerakan kaki pada makhluk hidup. 3.1.2. Mengetahui kombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana 4.1.1. Mempraktikkan kombinasi gerakan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan gerakan berjalan dan berlari • Menjelaskan manfaat berolahraga • Menjelaskan pentingnya menjaga 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain lompat bambu. • Bermain lari dan lompat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain lompat bambu. • Menghias gambar menggunakan potongan kertas. • Membuat 		

	<p>tradisional.</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>merangkak dan berlari melalui permainan sederhana.</p> <p>4.1.2. Berdiskusi mengenai cara mengkombinasi gerakan merangkak dan berlari melalui permainan sederhana</p>	<p>kesehatan</p>		<p>karya mozaik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca percakapan • Menulis cerita • Menggunakan kamus • Menulis kalimat 		
Matematika	<p>3.1 Menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p> <p>4.1 Menyelesaikan masalah yang melibatkan penggunaan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah.</p>	<p>3.1.1 Mengetahui sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.</p> <p>3.1.2 Memahami cara membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat..</p> <p>4.1.1 Mempraktikkan membilang secara urut dan loncat bilangan 1.000 sampai dengan 10.000 dengan benar</p> <p>4.1.2 Menuliskan bilangan 1.000 sampai 10.000 secara panjang (sepuluh ribuan, ribuan, ratusan,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • membilang bilangan 1.000 sampai 10.000 secara urut atau loncat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan soal pembagian. 			

		puluhan, dan satuan) dengan benar.					
Seni Budaya dan Prakarya	3.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif. 4.1 Membuat karya dekoratif.	3.1.1 Memahami unsur-unsur seni rupa dalam karya dekoratif. 3.1.2 Mengidentifikasi garis dan warna sebagai unsur karya dekoratif dengan benar. 4.1.1 Mempraktikkan pembuatan karya dekoratif. 4.1.2 Memeragakan penggunaan garis dan warna untuk membuat karya dekoratif dengan rapi.	• Membuat karya dekoratif	• Membuat kerajinan mozaik. • Menghias gambar bunga dengan potongan kertas yang dipotong-potong.			

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,,
Guru Kelas 3

.....
NIP.

.....
NIP.

