



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM
TEACHING* BERBASIS MEDIA *FLASHCARD* PADA
SISWA KELAS IVA SDN SAMPANGAN 02
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**Disajikan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

PERPUSTAKAAN
UNNES

OLEH

NURUL AZIZAH

1401409064

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Azizah
NIM : 1401409064
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Februari 2013

Nurul Azizah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nurul Azizah NIM 1401409064, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari :

tanggal :

Semarang,

Dosen pembimbing I,

Dosen pembimbing II,

Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd

Masitah, S.Pd., M.Pd

NIP. 198506062009122007

NIP. 195206101980032001

Diketahui oleh,
Ketua Jurusan PGSD

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Nurul Azizah NIM 1401409064, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari :

tanggal :

Ketua,

Panitia Ujian Skripsi

Sekretaris,

Drs. Hardjono, M.Pd.

Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd

NIP.195108011979031007

NIP. 198506062009122007

Penguji Utama,

Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd

NIP. 195806191987022001

Penguji I,

Penguji II,

Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd

NIP. 198506062009122007

Masitah, S.Pd., M.Pd

NIP. 195206101980032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Ilmu Pengetahuan adalah keindahan bagi ahlinya di dunia dan akhirat"

(HR. Ar-Rabii').

"Tuntutlah ilmu dan belajarlal, serta bersikaplah rendah hati kepada orang yang mengajar kamu" (HR. Ath-Thabrani)

"Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani (di depan, guru memberi teladan; di antara murid, guru harus menciptakan prakarsa dan ide; dari belakang, guru harus bisa memberikan dorongan dan arahan)"

(Ki Hadjar Dewantara)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

Keluargaku yang senantiasa memberikan dukungan moral dan spiritual.

Guru-guru dan dosen-dosenku yang selalu membimbingku.

Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Satroatmodjo, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar kepada peneliti;
2. Drs. Hardjono, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian;
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Masitah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Dra. Arini Esti Astuti, M.Pd. Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran selama ujian sampai skripsi ini dapat terselesaikan;
7. Dosen-dosen PGSD Universitas Negeri Semarang yang telah mendidik, membimbing dan melatih peneliti selama dibangku perkuliahan.

8. Sri Mudjiastuti, S.Pd. Kepala SDN Sampangan 02 kota Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
9. Teman-teman PPL dan teman seperjuangan PGSD angkatan 2009 yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan menjadi amal kebaikan dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, Februari 2013

Peneliti



ABSTRAK

Azizah, Nurul. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Media Flashcard Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang*. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Fitria Dwi P., S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Masitah, S.Pd., M.Pd. 311 halaman.

Berdasarkan data awal di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang ditemukan permasalahan pembelajaran IPS. Kurang maksimalnya keterampilan mengajar guru, media pembelajaran membuat aktivitas dan hasil belajar IPS siswa menjadi rendah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) apakah dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan mengajar IPS guru kelas IVA SDN Sampangan 02? (2) apakah dengan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02? (3) apakah dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02? Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri atas 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan 37 siswa kelas IVA SDN Sampangan 02. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, catatan lapangan, tes, dokumentasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data kuantitatif disajikan dalam bentuk persentase, data kualitatif menggunakan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa meningkat. Hasil observasi keterampilan guru siklus I memperoleh skor 39 dengan kategori B (Baik). Pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 44 dengan kategori A (sangat baik). Pada siklus III terjadi peningkatan skor menjadi 47 dengan kategori A (sangat baik). Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa, siklus I jumlah rerata skor 18,9 dengan kategori C (cukup). Pada siklus II jumlah rerata skor 20,6 dengan kategori B (baik). Pada siklus III jumlah rerata skor 23,9 dengan B (baik). Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa 71,75 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 62,2%. Siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 77,86 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 78%. Pada Siklus III terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,4 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,4%.

Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Sarandari penelitian ini adalah guru dapat menggunakan model *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: Kualitas Pembelajaran IPS, *Quantum Teaching*, *Flashcard*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	12
1.4. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori	14
2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	14
2.1.1.1. Pengertian Belajar.....	14
2.1.1.2. Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar	15
2.1.1.3. Pengertian Pembelajaran.....	16
2.1.1.4. Komponen-Komponen Pembelajaran.....	17
2.1.2. Kualitas Pembelajaran	19
2.1.2.1. Keterampilan Guru.....	20
2.1.2.3. Aktivitas Belajar Siswa.....	34
2.1.2.3. Hasil Belajar.....	36

2.1.3. Teori Belajar	38
2.1.4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	42
2.1.4.1. Pengertian IPS.....	42
2.1.4.2. Tujuan IPS di SD.....	43
2.1.4.3. Ruang Lingkup Pengajaran IPS di SD.....	44
2.1.4.4. Karakteristik Pendidikan IPS di SD.....	46
2.1.4.5. Pembelajaran IPS di SD.....	48
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>	53
2.1.5.1. Hakikat Model Pembelajaran.....	53
2.1.5.2. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	54
2.1.5.3. Hakikat Model Pembelajaran <i>Quantum Teaching</i>	54
2.1.6. Media <i>Flashcard</i>	61
2.1.6.1. Hakikat Media Pembelajaran.....	61
2.1.6.2. Media Pembelajaran <i>Flashcard</i>	64
2.1.7. Implementasi Pembelajaran IPS melalui Model <i>Quantum Teaching</i> Berbasis Media <i>Flashcard</i>	69
2.2. Kajian Empiris	78
2.3. Kerangka Berpikir	80
2.4. Hipotesis tindakan.	85
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Prosedur/Langkah PTK	86
3.1.1. Perencanaan.....	87
3.1.2. Pelaksanaan.....	88
3.1.3. Observasi	89
3.1.4. Refleksi.....	89

3.2. PERENCANAAN TAHAPAN PENELITIAN.....	90
3.2.1. Siklus Pertama.....	90
3.2.2. Siklus Kedua.....	94
3.2.3. Siklus Ketiga.....	98
3.3. Subyek penelitian	102
3.4. Tempat penelitian.....	102
3.5. Variabel penelitian	102
3.6. Data dan cara pengumpulan data	103
3.6.1. Sumber Data	103
3.6.1.1. Guru	103
3.6.1.2. Siswa	103
3.6.1.3. Data Dokumen	103
3.6.1.4. Catatan Lapangan	104
3.6.2. Jenis Data	104
3.6.2.1. Kuantitatif	104
3.6.2.2 Kualitatif	104
3.6.3. Teknik Pengumpulan Data	104
3.6.3.1. Metode Observasi	105
3.6.3.2. Metode Dokumentasi.....	105
3.6.3.3. Metode Wawancara.....	105
3.6.3.4. Metode Tes.....	106
3.6.3.5. Catatan Lapangan.....	106
3.7. Teknik Analisis Data	107
3.7.1. Kuantitatif	107
3.7.2. Kualitatif	109
3.8. Indikator Keberhasilan.....	112
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	113
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	113
4.1.1.1. Perencanaan.....	113
4.1.1.2. Pelaksanaan	114

4.1.1.3. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran.....	117
4.1.1.4. Refleksi.....	130
4.1.1.5. Revisi	134
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	136
4.1.2.1. Perencanaan.....	136
4.1.2.2. Pelaksanaan	136
4.1.2.3. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran.....	139
4.1.2.4. Refleksi.....	152
4.1.2.5. Revisi	155
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	156
4.1.3.1. Perencanaan.....	157
4.1.3.2. Pelaksanaan	157
4.1.3.3. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran.....	160
4.1.3.4. Refleksi.....	172
4.1.3.5. Revisi	174
4.2. Pembahasan.....	175
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian.....	175
4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian	192
BAB V PENUTUP	
5.1. Simpulan.....	194
5.2. Saran.....	196
DAFTAR PUSTAKA	197
LAMPIRAN	202

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	84
Bagan 3.1 Alur Kegiatan Pemecahan Masalah PTK.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan belajar.....	108
Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	110
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru.....	110
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa.....	111
Tabel 4.1 Data Observasi Keterampilan Guru Siklus I	117
Tabel 4.2 Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	123
Tabel 4.3 Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I.....	128
Tabel 4.4 Data Observasi Keterampilan Guru Siklus II	139
Tabel 4.5 Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	146
Tabel 4.6 Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I, siklus II	151
Tabel 4.7 Data Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	160
Tabel 4.8 Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	166
Tabel 4.9 Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I, siklus II, siklus III	170



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus I.....	118
Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I.....	124
Gambar 4.3 Diagram Hasil belajar IPS pada data awal dan siklus I.....	129
Gambar 4.4 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus II.....	140
Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus II.....	147
Gambar 4.6 Diagram Hasil belajar IPS pada data awal, siklus I, si- klus II.....	151
Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus III.....	161
Gambar 4.8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus III.....	167
Gambar 4.9 Diagram Hasil belajar IPS pada data awal, siklus I, si- klus III	171
Gambar 4.10 Diagram Peningkatan Ketercapaian Indikator Keteram- pilan Guru Siklus I, II dan III.....	182
Gambar 4.11 Diagram Peningkatan Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III.....	188
Gambar 4.12 Diagram Peningkatan Ketercapaian Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III.....	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-Surat Penelitian	203
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen	206
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	209
Lampiran 4 RPP	221
Lampiran 5 Data Hasil Penelitian	278
Lampiran 6 Foto Penelitian	315

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era globalisasi sekarang ini, dalam menghadapi kehidupan yang selalu berubah diperlukan adanya pendidikan bagi siswa dalam menghadapi perkembangan dunia. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu cara adalah dengan memberikan pembelajaran yang mengembangkan ranah kognitif (pengatahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (1) pendidikan agama, (2) pendidikan kewarganegaraan, (3) bahasa, (4) matematika, (5) ilmu pengetahuan alam, (6) ilmu pengetahuan sosial, (7) seni dan budaya, (8) pendidikan jasmani dan olahraga, (9) keterampilan/kejuruan, (10) muatan lokal (Depdiknas; 2007:15)

Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 juga didukung oleh Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Lingkup Standar Nasional Pendidikan meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar

penilaian pendidikan. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar (SD), semua pihak yang berkaitan dengan pendidikan yakni guru, siswa, pemerintah harus dapat memenuhi tuntutan kurikulum agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Berbagai upaya untuk memenuhi tuntutan kurikulum yaitu salah satunya dengan menyelenggarakan berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran yang sesuai Standar Nasional Pendidikan, begitu juga halnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar (Depdiknas; 2007:210)

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial di masyarakat. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS diajarkan secara terpadu yang memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (BSNP; 2006:575)

Taneo, dkk (2010:1-14) menjelaskan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip

pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. IPS berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. IPS merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah.

Tujuan mata pelajaran IPS dalam standar isi oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2007:575) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Berdasarkan temuan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (2007:5-7) mengenai kajian pelaksanaan kurikulum IPS menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPS terdapat berbagai permasalahan diantaranya: (1) pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran konvensional; (2) pembelajaran IPS kurang mengembangkan model yang variatif; (3) pembelajaran kurang menekankan

pada aktivitas siswa; (4) pembelajaran IPS cenderung dengan sistem hafalan; (5) kurangnya penggunaan media pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah peneliti bersama kolaborator, didapatkan banyak faktor penyebab permasalahan pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang diantaranya: (1) kurang maksimalnya keterampilan guru dalam pembelajaran; (2) siswa kurang motivasi dalam pembelajaran; (3) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; (4) pemilihan model pembelajaran kurang sesuai dengan materi pembelajaran; (5) kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Hal-hal tersebut berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

Permasalahan pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang didukung oleh data kuantitatif yang diperoleh peneliti bersama kolaborator berupa data dokumen hasil belajar ulangan harian siswa pada tanggal 3 September-20 Oktober 2013. Berdasar data dokumen menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 61. Rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 dari 37 siswa hanya 14 siswa (38%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 23 siswa (62%) belum tuntas atau nilainya di bawah KKM (61).

Melihat permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang tersebut, peneliti bersama kolaborator

berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan cara meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*. Model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* merupakan sebuah perpaduan antara model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang akan digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

Deporter (2010:34) menjelaskan bahwa *quantum* merupakan interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. *Quantum teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya yang menyertakan kaitan, interaksi, dan perbedaan sehingga dapat memaksimalkan moment belajar. Kegiatan pembelajaran di kelas dengan model *quantum teaching* memaksimalkan interaksi antara guru, siswa, suasana maupun sarana fisik yang ada di kelas untuk melejitkan prestasi belajar. Selanjutnya Wena (2011:160) menyatakan bahwa model pembelajaran *quantum teaching* merupakan cara baru yang memudahkan proses belajar, memadukan unsur seni dan pencapaian yang terarah.

Model *quantum teaching* merupakan model pembelajaran yang merancang/mendesain segala aspek yang ada di lingkungan kelas yakni: 1) guru; 2) media pembelajaran; 3) siswa; 4) sumber belajar; 5) suasana belajar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik maupun

karakteristik pembelajaran IPS di SD, dengan meminimalkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat supaya siswa dapat belajar secara mudah dan alami sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan.

Piaget (dalam Burhanudin; 2012:123) menyatakan bahwa karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV berada pada tahap *operasional konkret*. Pada tahap *operasional konkret*, siswa dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa yang kongkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda. Pelaksanaan komponen rancangan pembelajaran *quantum teaching* dikenal dengan akronim “TANDUR”, yang merupakan kepanjangan dari: tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan (DePorter;2010:128-136). Pembelajaran dirancang dengan menyenangkan, mengaitkan materi dan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga siswa dapat menyimpulkan suatu konsep/peristiwa lain melalui pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*).

Selain itu pembelajaran dengan model pembelajaran *quantum teaching* sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS yang menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat (Hidayati; 2008:1-26). Hal tersebut sesuai dengan model *quantum teaching* yang berpijak pada asas: “bawalah mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Maksud dari asas tersebut adalah guru memasuki dunia siswa dan membangun jembatan untuk memasuki kehidupan siswa. Hal ini dapat dilakukan guru dengan mengaitkan apa yang diajarkan dengan sebuah

peristiwa, pikiran, kehidupan siswa sehari-hari (DePorter; 2010:35). Setelah kaitan terbentuk, melalui rancangan pembelajaran *quantum teaching* yang menyenangkan, penuh dengan pengalaman bermakna, siswa bukan hanya akan memahami materi/informasi baru, namun juga mengembangkan sikap dan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar (SD), selain model pembelajaran yang sesuai dengan materi IPS diperlukan pula media yang tepat untuk menyalurkan/menyampaikan informasi agar siswa lebih mudah dalam belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran *quantum teaching* didukung dengan penggunaan media *flashcard*. Indriana (2011:68) menjelaskan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang berisi rangkaian pesan dan berukuran tertentu. *Flashcard* adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan kartu untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka. Gambar pada bagian depan media merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan yang dicantumkan pada bagian belakang *flashcard*.

Flashcard merupakan media pembelajaran IPS yang sangat efektif untuk membantu siswa dalam mengenal konsep materi maupun mengembangkan kemampuan bersosialisasi siswa. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Sapriya (2009:164) bahwa penggunaan alat bantu visual sebagai media pembelajaran yang paling luas adalah gambar, foto dan ilustrasi. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk memperoleh realisme, untuk

mengungkapkan pemikiran, untuk mengingat objek yang sebenarnya, dan singkatnya untuk memberikan pemaknaan dalam belajar. Upaya ini dilakukan karena kata-kata saja tidak cukup dapat menyampaikan pesan atau arti secara akurat, tepat dan cepat seperti gambar. Gambar juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berinkuiri dan berpikir kritis siswa terhadap permasalahan yang disajikan sehingga *flashcard* di lengkapi dengan gambar, penjelasan (deskripsi) maupun pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu Indriana (2011:69) juga menjelaskan kelebihan media *flashcard* adalah kartu ini menarik perhatian, gampang diingat sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada di dalam kartu, mengembangkan kemampuan bersosialisasi peserta didik karena disajikan dalam bentuk permainan kelompok. Sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, menarik perhatian/antusias peserta didik, meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, interaksi sosial, serta berlatih bersikap positif sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan.

Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Winataputra (2007:1.94) yang menyatakan bahwa diperlukan pembelajaran IPS yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan merangsang motivasi perkembangan proses intelektual. Oleh karena itu peneliti bersama kolaborator menetapkan alternatif pemecahan masalah yakni melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Melalui model

pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* tercipta pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan guru mengajar, aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran IPS menggunakan model *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan pembelajaran dengan model *quantum teaching* dan media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Susanti (2011) dengan judul “Penerapan model *quantum teaching* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas V MI Islamiyah Kebonsari Kota Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *quantum teaching* pada pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Islamiyah Kebonsari. Hal ini dilihat dari perolehan hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya (65,15) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (70,90) dan persentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (68,75) meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar (80,56) dan persentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (81,25%). Penelitian juga yang dilakukan Laksono (2012) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama pada Siswa SD Kelas 2 melalui Media *Flashcard*”.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran berbicara melalui media *flashcard* yang meliputi peningkatan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran. Terbukti dengan peningkatan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, pada siklus I sebesar 61,25 % dengan kriteria cukup, sedangkan pada siklus II sebesar 80% dengan kriteria baik. Aktivitas siswa meningkat sebesar 11,5% dari 61,5% pada siklus I menjadi 73% pada siklus ke II. Keterampilan berbicara siswa melalui media *Flashcard* meningkat sebesar 7,5% dari 67,5% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti akan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang”.

1.2. RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: apakah dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang?

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diperinci sebagai berikut:

- a. apakah dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan mengajar IPS guru kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang?
- b. apakah dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang?
- c. apakah dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*. Adapun langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. guru menyiapkan peserta didik untuk belajar;
2. guru melakukan apersepsi;
3. siswa memperhatikan media *flashcard* yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (tumbuhkan);
4. siswa dan guru melakukan tanya jawab (alami);
5. siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran (namai);
6. siswa dibentuk kelompok secara heterogen oleh guru;

7. guru menyampaikan media *flashcard* diskusi dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok (demonstrasikan);
8. kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi);
9. guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan);
10. siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran;
11. siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD N Sampangan 02 Kota Semarang.

1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.
- b. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi umumnya serta dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1.4.2.1. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran yang inovatif
- b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman pada guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran IPS di SD.
- c. Meningkatkan motivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

1.4.2.2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS.
- c. Memberikan pengalaman belajar bermakna pada siswa
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

1.4.2.3. Bagi Lembaga Pendidikan

- a. Mengembangkan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.
- b. Menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah
- c. Memberikan pengalaman belajar bermakna pada siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu proses terpenting yang dilaksanakan individu untuk mengembangkan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Proses belajar selalu disadari dan menuju perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih positif. Belajar tidak dapat dipisahkan antara interaksi individu dengan lingkungannya.

Selain itu beberapa ahli mendefinisikan istilah belajar dengan beberapa pengertian. Usman (2009:5) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungan. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto;2010:2)

Selanjutnya Rifai dan Anni (2009:82-84) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman/interaksi individu itu sendiri dalam interaksinya lingkungannya

dan bersifat lebih permanen. Menurut Hamdani (2011:21) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan berdasarkan interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi suatu proses intelektual, fisik, mental guna mengubah perilaku manusia. Kegiatan tersebut dapat diwujudkan dalam aktivitas melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan sejenisnya.

Dari pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan positif tingkah laku seseorang yang diperoleh melalui latihan atau pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan dalam periode tertentu baik dari aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Adapun ciri-ciri belajar menurut peneliti adalah adanya unsur kesadaran, perubahan bersifat positif, terus menerus, berkesinambungan, dan relatif permanen.

2.1.1.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar

Secara umum faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2011:54). Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Rifa'i dan Anni (2009:97) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mencakup kondisi fisik, psikis, dan sosial. Faktor fisik misalnya kesehatan organ tubuh dan kondisi psikis misalnya kemampuan intelektual emosional. Kondisi sosial misalnya kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Sama kompleksnya pada kondisi internal adalah kondisi eksternal yang ada di lingkungan peserta didik. Beberapa faktor eksternal adalah seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari, tempat belajar, iklim, dan suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat yang akan juga berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu internal dan eksternal. Masing-masing faktor (internal dan eksternal) berpengaruh dalam kesiapan, proses dan hasil belajar siswa dan maka perlu dukungan positif terhadap masing-masing faktor agar dapat menunjang dalam pembelajaran.

2.1.1.3. Pengertian Pembelajaran

Menurut pasal 1 butir 20 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konsep tersebut terkandung 5 konsep, yakni

interaksi peserta didik, pendidik, sumber belajar dan lingkungan belajar (Depdiknas; 2007:3).

Menurut Trianto (2009:17) pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (*transfer*) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Sugandi (2006:9) pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar peserta didik. Di dalam pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara guru, siswa, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan siswa memperoleh kemudahan dalam belajar.

2.1.1.4. Komponen-Komponen Pembelajaran

Menurut Sugandi dkk (2007:28-30) terdapat beberapa komponen-komponen pembelajaran meliputi:

1) Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah "*instructional effect*". *Instructional effect* berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran. Selain memperoleh hasil belajar

seperti yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, guru juga mengarahkan agar tujuan pendamping/dampak pengiring (*nurturant effect*) juga tercapai. Tujuan pendamping atau dampak pengiring dapat berupa kesadaran terhadap sifat setelah pembelajaran, seperti kedisiplinan, tenggang rasa, rasa hormat, cinta tanah air, jujur, kerjasama serta kecermatan dan lain sebagainya;

2) Subjek Belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Sebagai subyek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai obyek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subyek belajar;

3) Materi Pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran memberi warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran;

4) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektifitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran;

6) Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang berdasarkan komponen-komponen pembelajaran, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar anak didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun komponen-komponen dalam pembelajaran meliputi: 1) tujuan; 2) subjek belajar; 3) materi pelajaran; 4) strategi pembelajaran; 5) media pembelajaran dan 6) penunjang. Komponen-komponen tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2.1.2. Kualitas Pembelajaran

Uno (2007:153) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik serta menghasilkan luaran yang baik pula. Jadi yang dimaksud kualitas pembelajaran adalah suatu upaya untuk mencapai suatu tujuan yang lebih baik.

Pembelajaran sebagai upaya membelajarkan siswa. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Sehingga, pembelajaran dikatakan berkualitas apabila dalam proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif serta efisien dan menghasilkan dampak belajar yang optimal sesuai dengan tujuan yang dicapai (Mulyasa, 2004:11).

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli mengenai kualitas pembelajaran, maka peneliti menyimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat pencapaian pembelajaran yang berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap. Tingkat pencapaian kualitas pembelajaran mencakup input, output, dan hasil. Indikator dari kualitas pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari: (1) keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran IPS; (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS; (3) hasil belajar IPS siswa.

2.1.2.1. Keterampilan Guru

Guru merupakan salah satu komponen penentu dalam keberhasilan proses belajar siswa. Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Namun sebenarnya keterampilan mengajar merupakan salah satu profesi yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Karena guru harus membekali siswa dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sehingga guru memiliki tugas utama yakni mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan.

Menurut UU tentang Guru dan Dosen bab I ayat 1 menyatakan bahwa guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Depdiknas; 2007:16)

Menurut Djamarah (2010:43-48) banyak peranan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik, antara lain sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator.

Peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran ada beberapa hal yang harus menjadi perhatian guru berdasarkan pendapat Rusman (2010:59) antara lain:

- a. mengatur waktu yang berkenaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran;
- b. memberikan dorongan kepada siswa agar tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh kondusif dalam diri siswa;
- c. melaksanakan diskusi dalam kelas;
- d. mengamati siswanya dalam berbagai kegiatan baik yang bersifat formal di ruang kelas maupun di dalam kegiatan ekstrakurikuler;
- e. memberikan informasi lisan maupun tertulis dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti siswa;
- f. memberikan masalah untuk diperoleh solusi alternatifnya, sehingga siswa dapat menggunakan daya pikir dan nalarnya;

- g. mengajukan pertanyaan dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan siswa;
- h. menggunakan alat peraga.

Guru dalam menjalankan perannya dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu dalam menjalankan tugasnya dalam proses pembelajaran. Dengan keterampilan dasar mengajar yang dimiliki oleh guru diharapkan dapat mengoptimalkan peranannya di kelas dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Mulyasa (2011:85-92) mengemukakan keterampilan mengajar/membelajarkan yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, diantaranya: (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (2) keterampilan bertanya; (3) keterampilan memberikan penguatan; (4) keterampilan mengadakan variasi; (5) keterampilan menjelaskan; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan. Adapun penjelasan keterampilan guru mengajar adalah sebagai berikut:

a) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Menurut Sanjaya (2006:42-43) menjelaskan bahwa membuka pelajaran ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Menutup pelajaran

ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Usaha menutup pelajaran dimaksudkan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

Usman (2009:92-93) menyebutkan komponen keterampilan membuka pelajaran menurut meliputi: (1) menarik perhatian siswa; (2) membangkitkan motivasi; (3) memberi acuan melalui berbagai usaha; (4) membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Adapun komponen keterampilan menutup pelajaran meliputi: (1) menarik kesimpulan mengenai materi yang dipelajari; (2) mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan; (3) dan mengevaluasi.

Berdasarkan pemaparan para ahli maka peneliti menyimpulkan kegiatan membuka dan menutup pembelajaran merupakan kegiatan penting yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Keterampilan membuka pembelajaran dilakukan untuk menciptakan prakondisi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Keterampilan membuka pembelajaran dalam penelitian ini meliputi: mengajak siswa berdoa bersama; mempresensi siswa; dan mengajak siswa menyiapkan perlengkapan belajar (buku dan alat tulis). Kegiatan menutup

pembelajaran memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini keterampilan guru menutup pembelajaran meliputi: (1) menyimpulkan materi pembelajaran; (2) melakukan evaluasi peserta didik; (3) melakukan refleksi pembelajaran.

b) Keterampilan Bertanya

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2009:62) menyatakan bahwa keterampilan bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respon dari seseorang yang dikenai. Respon yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi keterampilan bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir.

Keterampilan bertanya memainkan peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap siswa. Siswa akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis apabila mereka berusaha menjawab atau menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Adapun peranan pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran menurut Marno dan Idris (2012: 115-116) yaitu: (1) meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran; (2) membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah yang sedang dihadapi atau dibicarakan; (3) mengembangkan pola dan cara belajar aktif dari siswa sebab berpikir itu sendiri sesungguhnya adalah bertanya; (4) menuntun proses berpikir siswa

sebab pertanyaan yang baik akan membantu siswa agar dapat menentukan jawaban yang baik; (5) memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

Mulyasa (2011:70-73) menjelaskan bahwa keterampilan bertanya mencakup: (1) pertanyaan yang jelas dan singkat; (2) pemberian acuan; (3) pemusatan perhatian; (4) pemindahan giliran; (5) penyebaran pertanyaan; (6) pemberian waktu berpikir; dan (7) pemberian tuntunan.

Peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya keterampilan bertanya guru dalam pembelajaran dapat mengembangkan/mendorong siswa untuk berperan aktif dalam mencari dan menemukan sendiri pengetahuannya. Proses mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya sangat dipengaruhi kemampuan guru dalam membimbing siswa melalui proses bertanya.

a) Keterampilan Memberikan Penguatan

Menurut Sanjaya (2006:37) penguatan merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi.

Pendapat lain Marno dan Idris (2012:32) menyatakan bahwa penguatan merupakan respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Penguatan adalah segala bentuk respons yang berupa verbal ataupun nonverbal. Penguatan verbal dapat berupa pujian dan persetujuan, sedangkan penguatan

nonverbal berupa gerak isyarat, sentuhan (penguatan gestural) dan penguatan berupa simbol atau benda (*reward* bintang prestasi)

Usman (2009:81) menyatakan bahwa penguatan mempunyai pengaruh yang berupa sikap positif terhadap proses belajar siswa dan bertujuan sebagai berikut: (1) meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran; (2) merangsang dan meningkatkan motivasi belajar; (3) meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif.

Dari penjelasan para ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penguatan merupakan segala bentuk respons yang diberikan guru dalam pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik bagi siswa atas perbuatannya yang diberikan sebagai suatu dorongan atau motivasi. Adapun dalam penelitian ini penguatan dilakukan oleh guru yang sesuai dengan pembelajaran IPS berupa penguatan verbal, gestural dan penguatan dengan *reward* bintang prestasi.

b) Keterampilan Mengadakan Variasi

Usman (2009:84) menjelaskan bahwa keterampilan mengadakan variasi adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan, sehingga siswa dalam situasi belajar mengajar senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

Selanjutnya Mulyasa (2011:78) menyebutkan variasi dalam proses pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu; (1) variasi dalam gaya mengajar; (2) variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran; (3) variasi dalam

interaksi antara guru dengan siswa. Di dalam variasi gaya mengajar terdiri dari variasi suara, penekanan, pemberian waktu, kontak pandang, gerakan anggota badan, pindah posisi. Variasi media dan bahan ajar meliputi variasi media pandang, variasi media dengar, variasi media taktil. Variasi interaksi dalam hal ini guru harus dapat menjadikan suasana di kelas. Guru berbicara dengan sekelompok kecil siswa ataupun guru berbincang dengan individual siswa, dan juga guru menciptakan kondisi saling tukar pendapat antar siswa. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran tersebut maka akan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang relevan, memberikan kesempatan bagi perkembangan bakat bagi perkembangan peserta didik terhadap berbagai hal baru dalam pembelajaran, membangkitkan keinginan (perilaku positif) siswa terhadap pembelajaran, dan kemauan belajar siswa.

Maka peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya variasi dalam pembelajaran merupakan cara guru untuk menjaga iklim belajar tetap menarik perhatian, membangkitkan keinginan (perilaku positif) siswa terhadap pembelajaran, tidak menimbulkan kejenuhan/kebosanan, sehingga siswa dalam pembelajaran masih tetap memperhatikan, berpartisipasi aktif dan antusias dalam setiap langkah pembelajaran. Oleh karena itu peneliti bersama guru kolaborator menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

c) Keterampilan Menjelaskan

Marno dan Idris (2012:95) menjelaskan bahwa keterampilan menjelaskan adalah aktivitas yang tidak dapat dihindari oleh guru. Untuk

menyampaikan bahan pelajaran yang berkaitan dengan hubungan antarkonsep, guru menjelaskan secara runtut. Untuk menanamkan pengertian anak mengapa sesuatu ini terjadi, mengapa ini seperti ini, dan masih banyak lagi dalam peristiwa belajar mengajar yang menuntut guru untuk menjelaskan. Sehingga keterampilan menjelaskan pada dasarnya adalah menuturkan secara lisan mengenai suatu bahan pelajaran yang disampaikan secara sistematis dan terencana dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Mulyasa (2011:84) menyebutkan terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam memberikan penjelasan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) penjelasan dapat diberikan selama pembelajaran, baik di awal, di tengah, maupun di akhir pembelajaran;
- 2) penjelasan harus menarik perhatian peserta didik dan dengan materi standar dan kompetensi dasar;
- 3) penjelasan dapat dilakukan untuk menjawab pertanyaan peserta didik materi atau menjelaskan materi standar yang sudah direncanakan untuk membentuk kompetensi dasar dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 4) materi yang dijelaskan harus sesuai dengan kompetensi dasar dan bermakna bagi peserta didik;
- 5) penjelasan yang diberikan harus sesuai dengan latar belakang dan tingkat kemampuan peserta didik.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan lainnya. Menjelaskan

merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki oleh guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan urutan yang tepat dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

d) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Hasibuan dan Moedjiono (2009:88) menjelaskan bahwa diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah. Diskusi kelompok merupakan strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif.

Selain itu Usman (2009:94) menjelaskan bahwa keterampilan membimbing diskusi kelompok adalah guru memimpin siswa yang sedang berdiskusi sesuai dengan kelompoknya untuk berbagi informasi, memecahkan masalah, atau pengambilan keputusan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi adalah: (1) memusatkan perhatian pada peserta didik pada tujuan dan topik diskusi; (2) memperluas masalah atau uraian pendapat; (3) menganalisa pandangan peserta didik; (4) meningkatkan partisipasi peserta didik; (5) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; (6) menutup diskusi.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan membimbing diskusi kelompok yang dilakukan oleh guru adalah penting untuk

dilakukan karena dengan diskusi kelompok siswa dapat meningkatkan kreativitas siswa, memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui satu proses yang memberi kesempatan untuk berpikir, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif serta membina kemampuan berkomunikasi, interaksi sosial dan bekerja sama antar anggota kelompok. Sehingga dalam pembelajaran diperlukan bimbingan oleh guru agar diskusi kelompok berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

e) Keterampilan Mengelola Kelas

Djamarah (2010:174) menjelaskan bahwa pengelolaan kelas dimaksudkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal serta mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar. Keterampilan mengelola kelas menurut Mulyasa (2011:91) adalah sebagai berikut:

- 1) penciptaan dan pemeliharaan iklim belajar yang optimal, diantaranya:
 - (a) menunjukkan sikap tanggap dengan cara: (1) memandang secara seksama, (2) mendekati, (3) memberikan pernyataan, (4) memberikan reaksi terhadap gangguan kelas;
 - (b) membagi perhatian secara visual dan verbal;
 - (c) memusatkan perhatian kelompok dengan cara menyiapkan peserta didik dalam pembelajaran;
 - (d) memberi petunjuk yang jelas;

- (e) memberi teguran secara bijaksana;
 - (f) memberikan penguatan.
- 2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal diantaranya:
- a) mengajarkan perilaku baru dengan contoh dan pembiasaan;
 - b) meningkatkan perilaku yang baik melalui penguatan;
 - c) peningkatan keterlibatan dan kerjasama;
 - d) menangani masalah (konflik) dan memperkecil masalah yang timbul.

Maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan mengelola kelas merupakan kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses pembelajaran, misalnya penghentian tingkah laku siswa yang menyelewengkan perhatian kelas, pemberian ganjaran bagi ketepatan waktu penyelesaian tugas oleh siswa, atau penetapan norma kelompok yang produktif. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

h) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perseorangan

Mulyasa (2011:92) memaparkan bahwa pengajaran kelompok kecil dan perseorangan memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap siswa serta terjadinya hubungan yang lebih akrab antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan siswa.

Komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan dilakukan dengan cara:

- 1) mengembangkan keterampilan dalam pengorganisasian, dengan memberikan motivasi dan membuat variasi dalam pemberian tugas;
- 2) membimbing dan memudahkan belajar;
- 3) merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar;
- 4) perencanaan penggunaan ruangan;
- 5) pemberian tugas yang jelas, menantang dan menarik.

Peneliti menyimpulkan berdasarkan pemaparan para ahli bahwa keterampilan guru merupakan segala keterampilan yang harus dilakukan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan kondisi yang efektif dan ideal dalam proses pembelajaran. Keterampilan guru mengajarmeliputi: (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (2) keterampilan mengadakan variasi; (3) keterampilan bertanya; (4) keterampilan memberi penguatan; (5) keterampilan menjelaskan; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Adapun dalam penelitian ini, keterampilan guru pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* meliputi indikator:

- a. mempersiapkan media dan sumber belajar;
- b. mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran

- (keterampilan membuka pembelajaran);
- c. melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan (keterampilan membuka pembelajaran, keterampilan menggunakan variasi);
 - d. menampilkan *flashcard* (keterampilan menggunakan variasi);
 - e. melakukan tanya jawab (keterampilan bertanya);
 - f. menjelaskan materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan);
 - g. membimbing individu dalam pembelajaran (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan);
 - h. membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen (keterampilan mengelola kelas);
 - i. membimbing siswa dalam kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil);
 - j. membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok
 - k. memberikan penguatan/motivasi kepada siswa (keterampilan memberikan penguatan);
 - l. menutup pembelajaran (keterampilan menutup pembelajaran).

2.1.2.2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang dilakukan siswa yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling berkait. Menurut Siddiq dkk (2008:1.7) bahwa aktivitas yang disebut belajar adalah aktivitas mental dan emosional dalam upaya terbentuknya perubahan perilaku yang lebih maju, dari tidak paham menjadi paham, dari tidak terampil menjadi terampil, dan dari tidak sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

Menurut Djamarah (2010:349) dipandang dari sisi proses belajar, pembelajaran berbasis aktivitas siswa menekankan aktivitas siswa yang optimal, seimbang antara aktifitas fisik, mental, emosional, dan intelektual. Dipandang dari sisi hasil belajar, pembelajaran berbasis aktivitas siswa menghendaki hasil belajar yang seimbang dan terpadu antara kemampuan intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

Banyak jenis aktivitas yang dilakukan oleh siswa disekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah tradisional. Aktivitas belajar siswa yang dimaksud adalah aktivitas jasmaniah maupun aktivitas mental.

Usman (2011:101) membuat suatu daftar yang berisi aktivitas siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut: (1) *visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain; (2) *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; (3) *listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian

percakapan, diskusi, musik, pidato; (4) *writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; (5) *drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram; (6) *motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak; (7) *mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; (8) *emotional activities*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan pengertian beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa yang menekankan aktivitas secara seimbang antara aktivitas fisik, mental, emosional, dan intelektual dimana terdapat interaksi antara situasi stimulus dengan isi memori sehingga akan terbentuk perubahan perilaku yang lebih maju atau lebih baik.

Adapun indikator penilaian aktivitas siswa dalam penelitian ini mencakup: (1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (*emotional activities*); (2) menjawab pertanyaan guru sesuai dengan materi (*oral activities, mental activities*); (3) menanggapi *flashcard* yang diberikan oleh guru (*oral activities*); (4) mendengarkan penjelasan guru (*listening activities*); (5) berdiskusi kelompok (*mental activities*); (6) mempresentasikan hasil diskusi kelompok membuat kesimpulan pembelajaran (*oral activities, mental activities*); (7) melakukan refleksi pembelajaran (*oral activities, emotional activities*).

2.1.2.3. Hasil Belajar

Widoyoko (2012:25-28) menjelaskan bahwa proses pembelajaran melibatkan dua subjek yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada siswa sebagai hasil proses pembelajarana dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *output* dan *outcome*. *Output* merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan *Outcome* adalah prestasi sosial siswa dalam masyarakat yang merupakan hasil pembelajaran yang bersifat jangka panjang

Menurut Anni (2009:85) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. perubahan perilaku tersebut dapat berupa dalam ranah kognitif (berpikir), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

Hamdani (2011:151) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai yaitu: (1) ranah kognitif; (2) ranah afektif; (3) ranah psikomotorik.

Selanjutnya Bloom (dalam Uno, 2012:60-76) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu:

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori: (1) pengetahuan (*knowledge*); (2) pemahaman (*comprehension*), (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*), (5) penilaian (*evaluation*, (6) menciptakan (*creat*).

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan peserta didik dalam bidang afektif adalah: (1) penerimaan (*receiving*); (2) penanggapan (*responding*); (3) penilaian (*valuing*); (4) pengorganisasian (*organization*); (5) pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

c) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Rincian dalam domain psikomotorik terdiri dari: (1) persepsi (*perception*); (2) kesiapan (*set*); (3) respon terpimpin (*guided response*); (4) mekanisme (*mechanism*); (5) respon tampak yang kompleks (*complex overt response*); (6) penyesuaian (*adaptation*); (7) penciptaan (*originality*).

Maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat

dalam berbagai aspek kehidupan. Sehingga tampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar. Melalui pembelajaran IPS diharapkan akan terjadi berbagai perubahan yang terjadi pada siswa sebagai proses dan hasil pembelajaran berupa kecakapan yang membekali siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yaitu meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2.1.3. Teori Belajar

Dalam perancangan maupun pelaksanaan pembelajaran diperlukan teori pembelajaran yang menjadi dasar agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lapono, dkk (2008:3-34) yang menjelaskan bahwa teori belajar adalah adalah teori yang mendasari dalam pelaksanaan proses belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. menyebutkan terdapat empat jenis teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli yakni: (1) teori belajar behaviorisme; (2) teori belajar kognitivisme; (3) teori belajar konstruktivisme; (4) teori belajar humanisme. Adapun teori belajar yang menjadi dasar dalam penelitian sebagai berikut:

a) Teori kognitivisme

Lapono (2008:3-7) menjelaskan bahwa teori belajar kognitivisme mengakui pentingnya faktor individu dalam belajar tanpa meremehkan faktor eksternal atau lingkungan. Dalam teori kognitivisme, belajar merupakan interaksi antara individu dan lingkungan, dan hal itu terjadi terus-menerus sepanjang hayatnya. Peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui

upaya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

b) Teori konstruktivisme

Rifai'i dan Anni (2009:137-140) menjelaskan bahwa belajar adalah menciptakan makna dan pengalaman. Otak menyaring *input* dari dunia luar untuk menghasilkan realitas dunia itu sendiri. Siswa membangun interpretasi personal terhadap dunia luar berdasarkan atas pengalaman individual dan interaksi. Faktor yang mempengaruhi belajar yaitu antarsiswa dan lingkungan saling berinteraksi untuk menciptakan makna, pentingnya konteks, isi, pengetahuan harus dipasangkan dengan situasi dimana pengetahuan itu terjadi, belajar terjadi dalam *setting* yang realistis, dan belajar harus terdiri dari aktivitas, konsep dan budaya. Tokoh yang berperan dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget dan vygotsky.

Piaget (dalam Burhanudin dan Wahyuni; 2012:123) menjelaskan tahap perkembangan individu yakni:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun) pada tahap ini, intelegensi anak lebih didasarkan pada tindakan inderawi anak terhadap lingkungannya, seperti melihat, meraba, menjamak, mendengar, membau dan lain-lain.
2. Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) hal ini ditandai dengan anak mulai mempresentasikan dunia dengan kata dan gambar.

3. Tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun) pada tahap ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk yang berbeda.
4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) pada tahap ini anak berpikir dengan cara lebih abstrak.

Pembelajaran harus disusun dengan membangun model pembelajaran pengetahuan, meningkatkan kerjasama, dan mendesain lingkungan yang autentik. Dalam teori belajar ini peran guru adalah: (1) mengajar siswa bagaimana membangun makna; (2) memonitor dan selalu mempengaruhi bangunan mereka; (3) mengarahkan dan mendesain pengalaman bagi siswa sehingga autentik, konteks yang relevan yang dialami.

Peranan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mencari informasi sendiri, mengasimilasi dan mengadaptasi informasi sendiri, dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki masing-masing. Dengan kata lain, dalam pembelajaran konstruktivisme peserta didik memegang peran kunci dalam mencapai kesuksesan belajarnya, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Dalam penelitian ini, subyek penelitian yakni siswa kelas IVA SD Sampangan 02 berada dalam tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun) yakni anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret. dalam penelitian sesuai dengan tahap operasional konkrit siswa akan memproses informasi yang diajarkan guru kemudian menghubungkan dengan

pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya, sehingga terbentuk pengalaman baru di dalam diri siswa. Siswa membangun interpretasi personal terhadap dunia luar berdasarkan atas pengalaman individual dan interaksi dalam lingkungan belajar. Oleh sebab itu teori ini sangat sesuai dalam penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

c) Teori Belajar Humanisme

Burhanudin dan Wahyuni (2012:142) menjelaskan bahwa teori belajar humanisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang melibatkan potensi psikis yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut pendidik humanisme, hendaknya guru lebih menekankan nilai kerja sama, saling membantu dan menguntungkan, kejujuran dan kreativitas untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran ini yaitu mengarahkan dirinya sendiri, sekaligus memotivasi diri sendiri dalam belajar daripada sekadar menjadi penerima pasif dalam proses belajar.

Dengan kata lain, pendekatan teori humanistik dalam pembelajaran menekankan pentingnya emosi atau perasaan, komunikasi yang terbuka dan nilai-nilai yang dimiliki oleh setiap siswa. Sehingga tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar itu tidak hanya dalam domain kognitif saja, tetapi juga bagaimana siswa menjadi individu yang bertanggung jawab, penuh perhatian terhadap lingkungan, mempunyai kedewasaan sosial dan spiritual.

Berdasarkan paparan teori belajar, teori belajar yang digunakan dalam pembelajaran mendasari dan sangat penting dalam pelaksanaan proses

belajar agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Quantum Teaching* berbasis media *flashcard*, pembelajaran didasari teori belajar: (1) kognitivisme, (2) konstruktivisme dan (3) humanisme. Karena dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media pembelajaran *flashcard*, siswa akan membangun sendiri pengetahuannya (*meaningful learning*) dan mengembangkan sikap positif dalam dirinya berupa tingkah laku. Pembelajaran yang dirancang guru dan dilaksanakan sedemikian rupa oleh terjadi suatu interaksi pembelajaran yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran dari IPS dapat tercapai dengan optimal.

2.1.4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.4.1. Pengertian IPS

Taneo, dkk (2010:1-14) menjelaskan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. IPS berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. IPS merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah.

Soewarso, dkk (2009:1) mengemukakan bahwa IPS merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisipliner konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. IPS lahir dari keinginan para pakar pendidikan

untuk membekali para siswa supaya nantinya siswa mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga.

Pendapat dari *Social Science Education Council* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS) menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Selanjutnya Hidayati, dkk (2008:1-3) menjelaskan bahwa IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya. Perpaduan ini dimungkinkan karena mata pelajaran tersebut memiliki obyek material kajian yang sama yaitu manusia.

Dari uraian beberapa ahli, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPS merupakan bidang studi yang materinya merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial yang menelaah kehidupan dan gejala-gejala sosial dalam masyarakat. Adapun ilmu-ilmu sosial tersebut adalah: 1) sosiologi; 2) antropologi budaya; 3) psikologi sosial; 4) sejarah; 5) ekonomi; 6) geografi; 7) ilmu politik.

2.1.4.2. Tujuan IPS di SD

Tujuan mata pelajaran IPS dalam standar isi oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2007:575) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3)

memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Taneo (2010:1-27) menyatakan bahwa tujuan utama pengajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kemampuan peserta didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Hidayati (2008:1-24) menjelaskan tujuan pendidikan IPS adalah berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan IPS adalah membekali peserta didik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) sehingga mampu dalam berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional maupun global.

2.1.4.3. Ruang Lingkup Pengajaran IPS di SD

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2007:575) menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) manusia, tempat, dan lingkungan;
- b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan;
- c) sistem sosial dan budaya;
- d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Taneo (2010:40) juga menjelaskan ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan, pada intinya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik, dan ruang lingkup kelompoknya meliputi keluarga, ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional, sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi. Tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup tersebut, berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan sosial manusia dalam konteks masyarakatnya.

Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Ada 5 macam sumber materi IPS menurut Hidayati, dkk (2008:1.26) antara lain:

- 1) segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya;

- 2) kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi;
- 3) lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh;
- 4) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar;
- 5) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS tidak lain menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungannya; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Adapun materi dalam penelitian ini adalah aktivitas ekonomi dan termasuk ruang lingkup IPS yakni perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2.1.4.4. Karakteristik Pendidikan IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya.

Hidayati (2008:1-26) mengemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya. Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- a. segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya;
- b. kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi;
- c. lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh;
- d. kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar;
- e. anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan

dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.1.4.5. Pembelajaran IPS di SD

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Winataputra (2007:9.4) menjelaskan IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat tentang materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sifat materi pembelajaran tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang bersifat ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah dan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif. Dalam metode ceramah terjadi dialog imperatif.

Proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor. Jadi dalam proses belajar mengajar IPS, seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif. Situasi belajar inilah yang dapat tercipta melalui penggunaan pendekatan partisipatoris.

Pendekatan partisipatoris merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan merangsang motivasi perkembangan proses intelektual. Terdapat empat alasan mengapa siswa harus dikembangkan kemampuan berpikirnya terutama dalam IPS. *Pertama*, kehidupan kita dewasa ini ditandai dengan abad informasi yang menuntut setiap orang memiliki kemampuan dalam mencari, menyaring dengan kebutuhan dan kehidupannya; *kedua*, setiap orang senantiasa dihadapkan pada

berbagai masalah dan ragam pilihan sehingga untuk itu dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif; *ketiga*, kemampuan memandang sesuatu hal dengan cara baru atau tidak konvensional, merupakan keterampilan penting dalam memecahkan masalah; *keempat*, kreativitas merupakan aspek penting dalam memecahkan masalah, mulai dari apa masalahnya, mengapa muncul masalah dan bagaimana cara menyelesaikannya. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS diperlukan suatu rancangan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif siswa dalam memecahkan masalah dan sebagai bekal kehidupan sosialnya.

Tahapan awal dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran IPS yang harus dilakukan guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan meningkatkan keterampilan guru yakni: (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (2) keterampilan mengadakan variasi; (3) keterampilan bertanya; (4) keterampilan memberi penguatan; (5) keterampilan menjelaskan; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; dan (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Dengan terpenuhinya hal tersebut maka guru akan mampu mengembangkan dasar mental psikologis dorongan ingin tahu dan menggali sendiri pengetahuan bagi siswa melalui proses pembelajaran IPS.

Sesuai dengan tujuan dari pembelajaran IPS sekaligus pada tujuan pendidikan nasional. Dalam pembelajaran IPS diharapkan bukan hanya membekali pengetahuan (kognitif) saja kepada siswa namun juga membekali

ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Oleh karena itu pembelajaran IPS harus dilandasi oleh nilai-nilai yang wajib dikembangkan pada diri siswa. Sehingga nantinya sumber daya manusia yang berkemampuan intelektual tinggi juga mempunyai perilaku moral yang baik. Jadi dalam pembelajaran IPS guru juga harus mampu memadukan antara “penanaman nilai moral” dan “nilai material”.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Sesuai dengan asas berlanjut-berkesinambungan, dalam pembelajaran IPS hendaknya dengan memanfaatkan kehidupan nyata sehari-hari siswa dalam mengajarkan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan nalar, penghayatan dan kepedulian siswa terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat, materi pembelajaran disampaikan sebagai tantangan yang didiskusikan oleh siswa sendiri. Dengan proses pembelajaran demikian, akan tercipta suasana yang menarik, sehingga siswa tidak merasa jenuh. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

IPS sebagai program pendidikan, ruang lingkupnya sama yakni berhubungan dengan manusia sebagai anggota masyarakat dan dilengkapi dengan nilai-nilai, untuk itu IPS sebagai program pendidikan tidak hanya terkait dengan nilai tapi mengembangkan nilai tersebut.

Dalam penyampaian materi dalam pembelajaran IPS harus diingat ruang lingkup materi IPS yaitu manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Karena pada dasarnya siswa sudah mempunyai pengalaman dalam kehidupan masyarakat karena hakikatnya siswa di rumah sebagai anggota masyarakat. Berkenaan dengan anggota masyarakat itulah, dalam pembelajaran siswa tidak dapat dipisahkan dengan lingkungannya. Jadi dalam pembelajaran IPS siswa sudah memiliki pengetahuan awal berkenaan dengan materi IPS yang akan dipelajari, guru bertugas untuk mengembangkan pengetahuan siswa dengan memperhatikan pengetahuan awal yang dimiliki siswa dalam pembelajaran IPS. Pengetahuan awal tersebut dapat dikaitkan oleh guru melalui pertanyaan-pertanyaan seputar kehidupan siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Dari penjelasan para ahli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dalam pembelajaran IPS diharapkan bukan hanya membekali pengetahuan (kognitif) saja kepada siswa namun juga membekali ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Pembelajaran yang aktif dan kreatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan merangsang motivasi perkembangan proses intelektual. Oleh karena itu pembelajaran IPS harus dilandasi oleh nilai-nilai yang wajib dikembangkan pada diri siswa. Diharapkan dengan pembelajaran IPS nantinya terbentuk

sumber daya manusia yang berkemampuan intelektual tinggi namun juga mempunyai perilaku moral yang baik.

2.1.5. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

2.1.5.1. Hakikat Model Pembelajaran

Beberapa ahli mendefinisikan pengertian model pembelajaran. Hamdani (2011:5) menjelaskan bahwa model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan sebuah kegiatan. Menurut Suprijono (2011:45) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Trianto (2012:52) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan harus mempertimbangkan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan uraian beberapa ahli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan prosedur sistematis sebagai pedoman yang digunakan dalam menyusun rencana pembelajaran yang di dalamnya mencakup rancangan aktivitas siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.5.2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran di dalam dunia pendidikan merupakan hal penting dan bermacam-macam. Trianto (2007:9) menjelaskan pengembangan model pembelajaran yakni: (1) *learning strategic*; (2) pembelajaran berbasis inkuiri; (3) *active learning*; dan (4) pembelajaran kuantum.

Sugiyanto (2010:2) menjelaskan banyaknya model pembelajaran yang dikembangkan para pakar tersebut tidaklah berarti semua pengajar menerapkan semuanya untuk setiap mata pelajaran karena tidak semua model cocok untuk semua topik atau mata pelajaran. Ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) sifat bahan/materi ajar; (3) kondisi siswa; (4) ketersediaan sarana dan prasarana belajar.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran kuantum karena sesuai materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selain itu pembelajaran *quantum* juga sesuai dengan teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini yakni teori belajar kognitivisme, konstruktivisme dan humanisme. Oleh karena hal tersebut maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan model *quantum teaching* sebagai model pembelajaran yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran IPS Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

2.1.5.3. Hakikat Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Kepala Learning Forum di California yakni DePorter merupakan tokoh utama dalam model pembelajaran *Quantum Teaching*. Berdasarkan jenis

pengembangan model pembelajaran *quantum teaching* merupakan bagian dari pembelajaran kuantum. Menurut DePorter (2010:8-33) *quantum teaching* merupakan penggubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar lingkungan belajar dan secara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, dan keterlibatan siswa secara aktif. *Quantum teaching* mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar.

Quantum teaching berpijak pada asas: “bawalah mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Maksud dari asas tersebut adalah guru harus memasuki dunia siswa dan membangun jembatan untuk memasuki kehidupan siswa. Tindakan ini akan mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada saat mengajar. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan apa yang diajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan siswa. Setelah kaitan terbentuk maka guru akan mudah untuk menyampaikan materi pelajaran. (DePorter, 2010: 35)

Hernawan (2008: 6.14) juga menjelaskan bahwa *quantum teaching* merupakan model pembelajaran yang melejitkan kemampuan guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Quantum teaching* ini menawarkan tentang cara-cara baru untuk memaksimalkan dampak dari usaha pembelajaran melalui penciptaan lingkungan belajar yang efektif untuk memudahkan semangat belajar. Selanjutnya hernawan juga menjelaskan manfaat dari model *quantum teaching* dalam pembelajaran: (1) sikap positif (*positive attitude*); (2)

motivasi (*motivation*); (3) keterampilan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning skill*); (4) kepercayaan diri (*confidence*); (5) kesuksesan (*success*).

Deporter (2010:50-63) menyatakan *quantum teaching* memiliki lima prinsip, serupa dengan asas utama *Quantum Teaching*. Adapun prinsip-prinsip yang mempengaruhi seluruh aspek *quantum teaching*, yaitu:

1) Segalanya berbicara

Semuanya yang ada di lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan, hingga rancangan pelajaran semuanya mengirimkan pesan tentang belajar. Penerapannya di dalam kelas dapat dilakukan dengan cara merancang atau mendesain segala aspek yang ada di lingkungan kelas yakni: 1) guru; 2) media pembelajaran, 3) siswa; 4) sumber belajar.

2) Segalanya bertujuan

Semua yang dilakukan dalam pembelajaran mempunyai tujuan. Penerapannya di dalam kelas dapat dilakukan dengan cara menyampaikan/menjelaskan tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3) Pengalaman sebelum pemberian nama

Proses belajar yang paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari, karena otak manusia berkembang yang akhirnya menggerakkan rasa ingin tahu. Penerapannya di dalam kelas dilakukan dengan cara memberi siswa tugas (pengalaman/eksperimen) terlebih dahulu kepada siswa dalam mempelajari suatu konsep, rumus, teori dan sebagainya.

Dengan tugas tersebut akhirnya siswa mampu menyimpulkan sendiri konsep, rumus, dan teori.

4) Akui setiap usaha

Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa berani untuk mencoba maka guru harus mengakui usaha dan kepercayaan diri yang dilakukan oleh siswa. Penerapannya di dalam kelas guru harus mampu memberikan penghargaan/penguatan terhadap semua usaha yang telah dilakukan oleh siswa. Apabila usaha yang telah dilakukan oleh siswa salah maka guru harus mampu memberikan pengakuan/penghargaan walaupun usaha siswa tersebut salah, dan secara perlahan menuntun siswa tersebut untuk dapat membenarkan konsep yang sebenarnya.

5) Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan.

Adanya perayaan dalam setiap pembelajaran akan menimbulkan efek yang positif bagi siswa. Perayaan memberikan umpan balik positif mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi positif dengan belajar. Penerapannya di dalam kelas guru harus memiliki strategi untuk memberikan umpan balik (*feedback*) positif yang dapat mendorong semangat belajar siswa. Memberikan umpan balik positif pada setiap usaha yang dilakukan oleh siswa, baik secara kelompok maupun individu.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan.

Elsusanti menyebutkan kelebihan model pembelajaran *quantum teaching* yakni:

1. *quantum teaching* menekankan aktivitas siswa, maka saat proses pembelajaran perhatian siswa dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru, sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti.
2. proses pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa dalam pembelajaran menjadi lebih antusias, termotivasi, nyaman dan menyenangkan.
3. siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri
4. karena model pembelajaran *quantum teaching* membutuhkan kreativitas dari seorang guru untuk merangsang keinginan bawaan siswa untuk belajar, maka secara tidak langsung guru terbiasa untuk berpikir kreatif setiap harinya.
5. pelajaran yang diberikan oleh guru disesuaikan dengan kehidupan siswa, sehingga mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

Adapun kekurangan model pembelajaran *quantum teaching* adalah sebagai berikut:

- 1) model ini memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang;
- 2) fasilitas seperti peralatan, tempat dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik;
- 3) model ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang hal itu, proses pembelajaran tidak akan efektif.

Menyikapi kelemahan pada model pembelajaran *quantum teaching* agar tercipta pembelajaran yang optimal maka peneliti melakukan alternatif pemecahan masalah sebagai berikut:

- 1) melakukan perencanaan dan persiapan yang baik (matang) sebelum pembelajaran dimulai, dalam penelitian ini sebelum pembelajaran guru menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD) maupun media dan sumber belajar yang akan digunakan;
- 2) untuk mendukung model pembelajaran *quantum teaching*, guru menyiapkan fasilitas seperti media pembelajaran yang mudah dibuat oleh guru sendiri. Dalam penelitian ini guru menyediakan media *flashcard* yang terbuat dari kardus dan dibingkai dengan kertas kado dan diberi dengan gambar dan penjelasan pada kartu *flashcard*.
- 3) guru harus senantiasa belajar untuk mengembangkan keterampilan mengajar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan model pembelajaran *quantum teaching*.

Pada dasarnya dalam pelaksanaan komponen rancangan pembelajaran *quantum teaching* menurut DePorter (2010:128-136) dikenal dengan akronim “TANDUR”, yang merupakan kepanjangan dari: tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, dan rayakan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) tumbuhkan
menumbuhkan minat siswa untuk belajar dengan memanfaatkan kehidupan siswa;

2) alami

memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang akan membangun rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa. sehingga nantinya siswa akan mampu melengkapi pengetahuan awal yang dimilikinya dengan pengetahuan baru yang diberikan oleh guru;

3) namai

memberikan informasi kepada siswa setelah siswa mengalami pengalaman belajar;

4) demonstrasikan

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kecakapan mereka dengan pengetahuan yang baru didapatkannya;

5) ulangi

pengulangan yang dilakukan akan menyebabkan penyimpanan informasi yang lebih tahan lama di dalam otak;

6) rayakan

perayaan merupakan pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan ahli maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *quantum teaching* merupakan pedoman dalam rancangan pembelajaran untuk memaksimalkan dampak dari usaha pembelajaran melalui penciptaan lingkungan belajar yang efektif untuk memudahkan semangat belajar. Model pembelajaran *quantum teaching* memadukan antara unsur-unsur lingkungan, suasana, landasan, rancangan,

penyajian, sarana pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran untuk mendukung penyajian materi. Dan hal tersebut sesuai dengan teori belajar yakni teori belajar kognitivisme, konstruktivisme dan humanisme.

Sehingga diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Model pembelajaran *quantum teaching* sangat sesuai dalam pembelajaran IPS pada siswa SD karena pembelajaran akan berlangsung dengan sangat menyenangkan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Maka dengan adanya model pembelajaran *quantum teaching* siswa bukan hanya dibekali pengetahuan saja, namun juga sikap dan keterampilan untuk kehidupannya kelak dalam kehidupan masyarakat.

2.1.6 Media Flashcard

2.1.6.1 Hakikat Media Pembelajaran

Beberapa ahli mendefinisikan media pembelajaran. Hamdani (2010:243) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud-maksud pelajaran. Selain itu Sugandi (2006:30) juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat/wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

Djamarah (2010:120) menyatakan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *Association for Education and Communication Technology* mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan

saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari pendapat ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat/wahana yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran/informasi belajar agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Nurseto (2012:2) menjelaskan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal:

- 1) sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif;
- 2) sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan;
- 3) mempercepat proses belajar;
- 4) meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar;
- 5) mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan penjelasan ahli media pembelajaran, maka peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media adalah: 1) perantara dalam program pembelajaran, memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dan situasi belajar yang diharapkan; 2) mempercepat proses belajar; 3) meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat efektif dan

efisien untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan belajar antara lain proses komunikasi verbalisme (ketergantungan penggunaan kata-kata lisan dalam memberikan penjelasan). Selain itu penggunaan media juga mengatasi sikap pasif siswa, karena dapat menimbulkan kegairahan belajar, memfokuskan/menarik perhatian, memungkinkan atau setidaknya mendekatkan interaksi langsung dengan lingkungan nyata.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, Mukmiman (dalam Nurseto, 2012:5) menjelaskan untuk memilih media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

- 1) *visible* : mudah dilihat;
- 2) *interesting* : menarik;
- 3) *simple* : sederhana;
- 4) *useful* : isinya berguna/bermanfaat;
- 5) *accurate* : benar (dapat dipertanggungjawabkan);
- 6) *legitimate* : masuk akal/sah;
- 7) *structured* : terstruktur/tersusun dengan baik.

Selain itu Sudjana (2010:4-5) juga menjelaskan kriteria dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang secara umum

mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik;

2. keterampilan guru dalam menggunakannya, merupakan salah satu kriteria utama, apapun media itu, guru harus mampu menguasai dan menggunakan dalam proses pembelajaran.
3. tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan informasi/pengetahuan pada siswa, agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan penggunaan media pembelajaran guru memiliki sarana penyampaian pesan yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Agar pemilihan media dapat meningkatkan keefektifitasan dalam pembelajaran maka guru harus memperhatikan beberapa hal diantaranya: (1) media pembelajaran mudah dilihat; (2) menarik; (3) sederhana; (4) isinya bermanfaat, dan (5) tersusun dengan baik.

2.1.6.2. Media Pembelajaran *Flashcard*

Flashcard merupakan sebuah terobosan dalam bidang pendidikan anak yang menggunakan sejumlah kartu sebagai alat bantu belajar. Beberapa ahli menjelaskan media pembelajaran *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisi rangkaian pesan dan berukuran tertentu (25X30cm). *Flashcard* dapat juga dilengkapi dengan gambar, gambar

yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu *flashcard* (Nurseto; 2012:8).

Lebih lanjut Indriana (2011:68-69) menjelaskan bahwa selain dalam bentuk rangkaian kata, media pembelajaran *flashcard* dapat pula dalam bentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakang kartu.

Yulianti (2012:49) menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* memiliki banyak manfaat diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognisi) maupun kecerdasan sosial anak. Adapun secara terperinci manfaatnya penggunaan media *flashcard* diantaranya:

1. mengasah kemampuan bersosialisasi
permainan *flashcard* dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat mengasah kemampuan bersosialisasi pada anak;
2. menjalin kedekatan
permainan kartu yang dilakukan secara bersama-sama antara guru dan siswa dapat menjalin ikatan kedekatan diantaranya. keterlibatan orang tua dalam bermain akan membuat anak merasa diterima dan dipahami sehingga dapat mengembangkan konsep diri yang positif baginya;
3. belajar mematuhi aturan
belajar mematuhi aturan dan memahami aturan yang berlaku pada permainan sehingga anak belajar disiplin dengan aturan mainnya.
4. menambah wawasan

sambil bermain *flashcard*, pengetahuan anak pun bertambah, terutama dalam permainan *flashcard* yang diperuntukkan untuk menambah pengetahuan kepada anak.

Dari pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media *flashcard* adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk kartu, berisi rangkaian pesan dan berukuran tertentu. *Flashcard* terdiri dari 2 bagian yakni bagian depan dan bagian belakang. *Flashcard* dapat berbentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan, penjelasan maupun perintah pada bagian belakang kartu. *Flashcard* adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan kartu secara cepat untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka. Sehingga media *flashcard* sangat efektif dalam pembelajaran karena menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan pengalaman bermakna, mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kehidupan di masyarakat maupun juga kemampuan bersosialisasi siswa.

Namun terdapat kelemahan dalam penggunaan media *flashcard*. Nurseto (2012:8) menyebutkan kelemahan *flashcard* hanya cocok untuk kelompok kecil siswa, tidak lebih dari 30 orang siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan *flashcard* yang berukuran besar, yakni 50x30 cm saat menjelaskan pembelajaran, jadi dengan menggunakan kartu *flashcard* yang berukuran besar, pada saat kegiatan eksplorasi semua siswa dapat melihat dengan jelas *flashcard* yang disampaikan oleh guru. Selain itu pada saat diskusi, setiap kelompok (4-5 siswa) disajikan kartu *flashcard* diskusi agar

siswa dapat fokus mendiskusikan permasalahan dalam diskusi kelompok sesuai dengan kartu *flashcard*.

Pembuatan sebuah media pembelajaran, diperlukan tahap-tahap dalam pelaksanaannya agar media yang dihasilkan dapat terbentuk sesuai harapan. Nurseto (2012:8-9) menjelaskan cara pembuatan media pembelajaran *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus, kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran;
2. kertas tersebut di beri tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25x30 cm;
3. potong-potonglah kertas duplek tersebut dengan gunting atau kater hingga tepat berukuran 25x30 cm;
4. buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang dibutuhkan;
5. jika objek gambar langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas hvs, kertas concert atau kertas karton;
6. mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut;
7. jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, majalah, maka selanjutnya gambar-

gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas;

8. pada bagian akhir adalah tulisan pada bagian belakang kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek pada halaman muka.

Peneliti dapat menyimpulkan tahapan dalam pembuatan media *flashcard*, namun pada penelitian ini diberikan pengembangan agar pembelajaran lebih optimal sebagai berikut: (1) siapkan kertas yang agak tebal, dalam penelitian ini peneliti menggunakan kertas kardus berukuran 50x30 cm untuk sebuah media *flashcard*; (2) potong kardus tersebut sesuai ukuran; (3) pilihlah gambar yang sesuai pada materi pembelajaran dan tempelkan pada bagian depan media *flashcard*; (4) pada bagian belakang kartu *flashcard* berilah pernyataan atau kata kunci sesuai dengan objek pada kartu *flashcard* bagian depan.

Pada saat pembelajaran menggunakan media *flashcard* memerlukan langkah-langkah (sintaks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Yulianti (2012:49) menjelaskan langkah pembelajaran dengan media *flashcard* sebagai berikut:

1. pastikan kita dan anak dalam kondisi senang;
2. mulai dengan mengambil 5 kartu sesuai kategori dan bacakan sambil tunjukkan kepada anak kita dalam tempo yang secepat-cepatnya;
3. jangan terlalu bersemangat dengan memberikan puluhan kartu sekaligus
4. ulangi membacakan kartu di waktu yang lain;

5. mulai ganti satu persatu kartu kita dengan kategori lain, atau bahasa yang lain sehingga semua kartu sudah kita berikan kepada anak;
6. selalu berikan apresiasi pada anak.

Peneliti dalam penelitian ini akan menggunakan *flashcard* dalam menjelaskan materi dengan ukuran masing-masing kartu 50x30 cm. Pada saat kegiatan diskusi juga menggunakan media *flashcard* dan kelompok siswa bertugas memecahkan permasalahan pada kartu *flashcard* diskusi yang telah ditentukan. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media *flashcard* mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta dimensi tindakan siswa melalui rancangan pembelajaran yang menyenangkan, merangsang kecerdasan anak-anak dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

2.1.7. Implementasi Pembelajaran IPS Melalui Model *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard*

Pembelajaran IPS di SD disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran untuk membekali siswa menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dalam pembelajaran IPS diharapkan bukan hanya membekali pengetahuan (kognitif) saja kepada siswa namun juga membekali ranah afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Pembelajaran kreatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif, menyenangkan dan merangsang motivasi perkembangan proses intelektual. Oleh karena itu pembelajaran IPS harus dilandasi oleh nilai-nilai dan keterampilan yang wajib dikembangkan pada diri siswa.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Agar pembelajaran IPS dapat efektif, guru perlu mempertimbangkan model dan media pembelajaran yang akan digunakan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik maupun karakteristik pembelajaran IPS. Dengan adanya model *quantum teaching*, guru merancang/mendesain segala aspek yang ada di lingkungan kelas yakni: 1) guru; 2) media pembelajaran, 3) siswa; 4) sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik maupun karakteristik pembelajaran IPS di SD. Piaget (dalam Burhanudin; 2012:123) menyatakan bahwa karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV berada pada tahap *operasional konkrit*, melalui model pembelajaran *quantum teaching*, pembelajaran dirancang dengan mengaitkan kehidupan siswa sehingga siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*). Informasi pada pembelajaran kemudian dihubungkan dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga siswa mampu mengkombinasikan hubungan secara logis guna memahami kesimpulan tertentu.

Selain itu pembelajaran dengan model pembelajaran *quantum teaching* sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPS yang menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat (Hidayati; 2008:1-26). Hal tersebut sesuai dengan model *quantum teaching* yang berpijak pada asas: “bawalah mereka ke dunia kita, dan antarkan dunia kita ke dunia mereka”. Maksud dari asas tersebut adalah guru memasuki dunia siswa dan

membangun jembatan untuk memasuki kehidupan siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan mengaitkan apa yang diajarkan dengan sebuah peristiwa, pikiran, kehidupan siswa sehari-hari (DePorter, 2010: 35). Setelah kaitan terbentuk maka siswa akan memahami materi pelajaran melalui pengalaman bermakna (*meaningful learning*) dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu asas dalam pembelajaran *quantum teaching* sangat sesuai apabila diterapkan pada pembelajaran IPS berkaitan dengan karakteristik pembelajarannya.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS selain model pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang tepat pula untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Model pembelajaran *quantum teaching* ini akan digabungkan dengan media *flashcard*. Indriana (2011:68) menjelaskan bahwa *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang berisi rangkaian pesan dan berukuran tertentu. *Flashcard* adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan kartu untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang ada di hadapan mereka. Gambar pada bagian depan media merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Flashcard merupakan media pembelajaran sangat efektif untuk membantu siswa dalam mengenal konsep materi khususnya dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Sapriya (2009:164) bahwa penggunaan alat bantu visual sebagai media pembelajaran yang paling luas adalah gambar, foto dan ilustrasi. Media pembelajaran

tersebut digunakan untuk memperoleh realisme, untuk mengungkapkan pemikiran, untuk mengingat objek yang sebenarnya, dan singkatnya untuk memberikan pemaknaan dalam belajar. Upaya ini dilakukan karena kata-kata saja tidak cukup dapat menyampaikan pesan atau arti secara akurat, tepat dan cepat seperti gambar. Gambar juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berinkuiri sehingga *flashcard* di lengkapi dengan gambar, penjelasan (deskripsi) maupun pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu Indriana (2011:69) juga menjelaskan kelebihan media *flashcard* adalah kartu ini menarik perhatian, gampang diingat sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada di dalam kartu, selain itu dapat digunakan dalam bentuk permainan sehingga mengembangkan kemampuan bersosialisasi peserta didik. Sehingga pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, menarik perhatian/antusias peserta didik, mengembangkan kemampuan berpikir siswa, berinteraksi sosial, serta berlatih bersikap positif.

Maka peneliti dan kolaborator menyimpulkan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Winataputra (2007:1.94) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan aspek penting dalam memecahkan masalah, mulai dari apa masalahnya, mengapa muncul masalah dan bagaimana cara menyelesaikannya. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS diperlukan suatu rancangan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif siswa, memberikan pengalaman

bermakna (*meaningfull learning*) dan membekali siswa dengan pengetahuan, sikap maupun keterampilan dalam memecahkan masalah dan sebagai bekal kehidupan sosialnya. Maka peneliti bersama kolaborator menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

Dalam penelitian ini, peneliti bersama tim kolaborator menetapkan pemecahan masalah pembelajaran IPS yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan pembelajaran IPS tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran untuk membekali siswa dalam hal pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), nilai dan sikap (*value and attitude*), dan dimensi tindakan (*action*). Oleh karena itu peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Sampangan 02.

Penerapan Pembelajaran IPS yang akan dilakukan oleh peneliti mengadopsi langkah-langkah *quantum teaching* dari DePorter yang dikenal dengan akronim “TANDUR”. Adapun pemaparan sintaks pembelajaran model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* pada mata pelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menumbuhkan minat dengan memuaskan “apakah manfaatnya bagiku (siswa)” dan memanfaatkan kehidupan siswa (*tumbuhkan*)”.

Dalam penelitian ini, guru menampilkan *flashcard* untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan suatu informasi mengenai materi pembelajaran;

- 2) Menciptakan atau mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti oleh semua siswa (*alami*).

Dalam penelitian ini, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami secara langsung materi yang diajarkan. Guru menggali pengetahuan siswa dengan memberikan pertanyaan berdasarkan materi yang disajikan dengan *flashcard*. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru, maka terjadi tanya jawab antar siswa dan guru dalam pembelajaran;

- 3) Menamai kegiatan yang dilakukan selama proses belajar mengajar dengan menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, sebuah masukan (*namai*)

Dalam penelitian ini, guru menjelaskan kepada siswa untuk mengenai suatu konsep, definisi, pengetahuan mengenai materi yang diajarkan;

- 4) Menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan (mendemonstrasikan) bahwa mereka tahu (*demonstrasikan*)

Dalam penelitian ini, kelompok siswa bekerjasama mendiskusikan permasalahan yang disajikan dalam *flashcard*. Dalam kegiatan diskusi kelompok tersebut siswa bersama kelompoknya dapat menyampaikan pendapatnya, bertanya, memberi tanggapan maupun sanggahan terkait dengan materi yang disajikan oleh guru melalui media *flashcard*;

- 5) Menunjukkan beberapa pelajar untuk mengulangi materi dan menegaskan “aku tahu bahwa aku memang tahu ini” (*ulangi*)

Dalam penelitian ini, kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok terkait materi pembelajaran dan kelompok lain menanggapi. Dengan hal tersebut siswa dapat menyampaikan hasil diskusi sehingga terjadi pengulangan yang diharapkan siswa memiliki penguasaan materi yang lebih dibanding dengan sebelumnya;

- 6) Merayakan atas keberhasilan yang sudah dilakukan oleh pelajar sebagai pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan (*rayakan*)

Dalam penelitian ini, guru memberikan penguatan bagi seluruh siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga timbul motivasi dalam diri siswa untuk terus belajar.

Dalam penelitian ini peneliti dan tim kolaborator menetapkan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*. Sebab media pembelajaran sangat penting dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran *flashcard* sangat mendukung dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari Sapriya (2009:164) bahwa penggunaan alat bantu visual sebagai media pembelajaran yang paling luas adalah gambar, foto dan ilustrasi. Media pembelajaran tersebut digunakan untuk memperoleh realisme, untuk mengungkapkan pemikiran, untuk mengingat objek yang sebenarnya, dan singkatnya untuk memberikan pemaknaan dalam belajar. Upaya ini dilakukan karena kata-kata

saja tidak cukup dapat menyampaikan pesan atau arti secara akurat, tepat dan cepat seperti gambar. Gambar juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berinkuiri sehingga *flashcard* di lengkapi dengan gambar, penjelasan (deskripsi) maupun perintah/ pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka diharapkan dengan adanya media *flashcard* dalam pembelajaran IPS dapat membantu proses pembelajaran IPS dan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dalam mengenal konsep dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran IPS melalui model *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Adapun sintaks/ langkah pembelajaran IPS di SDN Sampangan 02 Kota Semarang melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

- 1) guru menyiapkan peserta didik untuk belajar;
- 2) guru melakukan apersepsi;
- 3) siswa memperhatikan media *flashcard* yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (tumbuhkan);
- 4) siswa dan guru melakukan tanya jawab (alami);
- 5) siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran (namai);

- 6) siswa dibentuk kelompok secara heterogen oleh guru;
- 7) kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok sesuai dengan kartu *flashcard* diskusi (demonstrasikan);
- 8) kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi);
- 9) guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan);
- 10) siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran;
- 11) siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan implementasi pembelajaran IPS melalui model *quantum teaching* berbasis media *flashcard*, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* diharapkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Karena tak dapat dipungkiri pembelajaran terdiri dari proses dan hasil. Dengan adanya proses pembelajaran yang baik diharapkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran dalam penelitian ini dirancang sedemikian rupa dengan mengaitkan berbagai komponen dalam pembelajaran yakni: 1) siswa; 2) guru; 3) model pembelajaran; 4) media pembelajaran dan 5) lingkungan. Sehingga dengan rancangan model *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat berlangsung secara efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penerapan model pembelajaran *quantum teaching* dan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Susanti, Evy Rosalina (2011) dengan judul “Penerapan model *quantum teaching* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas V MI Islamiyah Kebonsari Kota Malang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *quantum teaching* pada pembelajaran IPS telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Islamiyah Kebonsari. Hal ini dilihat dari perolehan hasil belajar siswa terus meningkat mulai dari rata-rata sebelumnya (65,15) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (70,90) dan persentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (68,75) meningkat pada siklus II dengan rata-rata kelasnya sebesar (80,56) dan persentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (81,25%).

Luki, Fernandi (2012) dengan judul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Quantum Teaching Dengan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang*”. Hasil penelitian menunjukkan model *Quantum Teaching* dengan Media Video Pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yaitu: (1) Keterampilan guru siklus I dengan persentase 71,8% dalam kategori baik, siklus II dengan persentase 81, 2% dalam kategori baik, dan siklus III dengan persentase 90% dalam kategori sangat baik,(2) Aktivitas siswa siklus I dengan

persentase 61,5% dalam kategori cukup, siklus II dengan persentase 73,07% dalam kategori baik, dan siklus III dengan persentase 86,5% dalam kategori sangat baik, (3) Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus I dengan persentase 61,9% (26 dari 42 siswa mencapai KKM) dalam kategori cukup, siklus II dengan persentase 76, 19% (32 dari 42 siswa mencapai KKM) dalam kategori baik, dan siklus III dengan persentase 90, 47% (38 dari 42 siswa mencapai KKM) dengan kategori sangat baik.

Hermadhani, Safitri (2012) dengan judul "*Peningkatan Kualitas pembelajaran IPS Model Quantum Teaching dengan Media CD Pembelajaran pada Siswa Kelas IVB SDN Kalibanteng Kidul 01*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran IPS menggunakan model *quantum teaching* dengan media CD pembelajaran pada siswa kelas IVB meliputi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Terbukti dengan peningkatan skor keterampilan guru dari skor 20 pada siklus I menjadi 26 pada siklus II. Kemudian meningkat menjadi 30 pada siklus III. Aktivitas siswa meningkat dari skor 19,8 pada siklus I menjadi 22,8 pada siklus II. Kemudian meningkat menjadi 25,7 pada siklus III. Hasil belajar IPS menggunakan model *quantum teaching* meningkat dari 61,5% pada siklus I menjadi 69,2% pada siklus II. Kemudian meningkat menjadi 80,2% pada siklus III.

Laksono, Fibri Budi, (2012) dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama pada Siswa SD Kelas 2 melalui Media flashcard*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas

pembelajaran berbicara bahasa Jawa melalui media *flashcard* yang meliputi peningkatan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan keterampilan berbicara siswa. Terbukti dengan peningkatan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, pada siklus I sebesar 61,25 % dengan kriteria cukup, sedangkan pada siklus II sebesar 80% dengan kriteria baik. Aktivitas siswa meningkat sebesar 11,5% dari 61,5% pada siklus I menjadi 73% pada siklus ke II. Keterampilan berbicara siswa melalui media *flashcard* meningkat sebesar 7,5% dari 67,5% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II.

Dari beberapa penelitian yang telah disebutkan, menunjukkan bahwa model pembelajaran *quantum teaching* dan media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga peneliti terinspirasi untuk menerapkan model pembelajaran *quantum teaching* dan media *flashcard* dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran masih kurang optimal. Pembelajaran masih di dominasi dengan pembelajaran yang konvensional.

Aktivitas siswa yang masih kurang terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selain itu kepasifan siswa juga terjadi dalam kegiatan diskusi kelompok. Pada saat kegiatan diskusi kelompok, hanya beberapa siswa yang mau menyampaikan pendapat, sisanya hanya diam tanpa memberikan tanggapan. Dan hal tersebut juga berpengaruh pada nilai hasil evaluasi dalam pembelajaran IPS siswa yang masih banyak mendapatkan nilai dibawah nilai KKM (61) yakni sebanyak 23 siswa atau 68 % belum tuntas berdasarkan data dokumentasi ulangan harian tanggal 3 September-20 Oktober 2013. Sehingga kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran IPS belum tercapai.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPS tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*. Menurut Depoter (2010:34) *Quantum teaching* adalah pengubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. *Quantum teaching* juga menyertakan kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan moment belajar. Wena (2011:160) menyatakan bahwa model pembelajaran *quantum teaching* merupakan cara baru yang memudahkan proses belajar, yang memadukan unsur seni dan pencapaian yang terarah, untuk segala mata pelajaran.

Jadi model pembelajaran *quantum teaching* dapat diartikan sebagai suatu strategi/ upaya yang dilakukan oleh pendidik yang digunakan dalam pembelajaran untuk memaksimalkan perpaduan bermacam interaksi yang ada

di dalam dan di sekitar momen belajar siswa, sehingga dapat melejitkan prestasi belajar siswa dengan meminimalkan hambatan belajar melalui penggunaan cara dan alat yang tepat supaya siswa dapat belajar secara mudah dan alami.

Model pembelajaran *quantum teaching* ini akan digabungkan dengan media *flashcard*. Karena tak dapat dipungkiri media pembelajaran sangat penting bagi siswa sekolah dasar. *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu kata maupun dapat pula dalam bentuk kartu bergambar. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

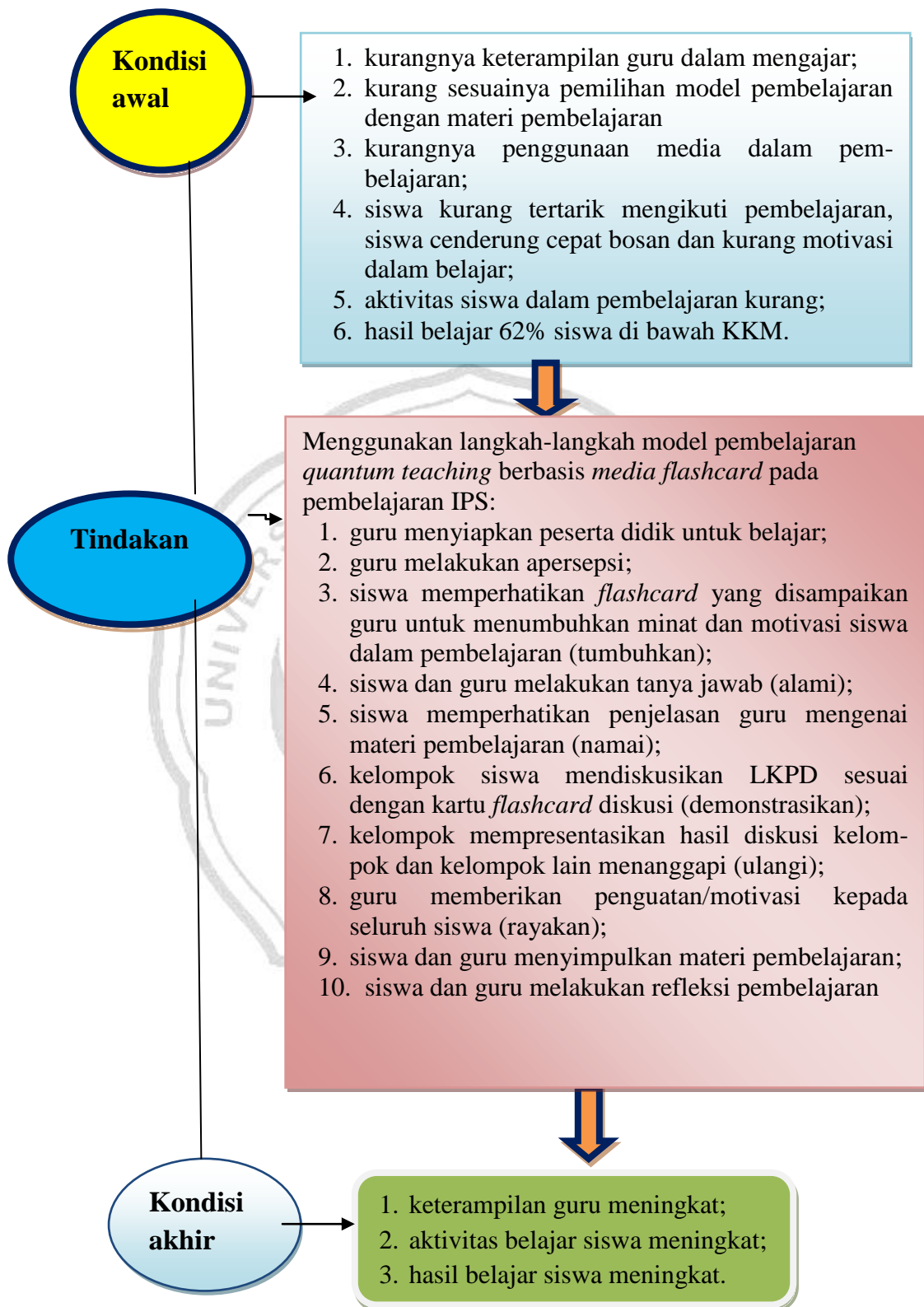
Flashcard yang berisi rangkaian pesan dapat digunakan untuk tebak-tebakkan untuk memicu kerja otak agar dapat merima informasi yang ada di hadapan mereka, dan sangat efektif untuk membantu siswa dalam mengenal konsep materi pembelajaran dan juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa apabila *flashcard* digunakan pada saat diskusi kelompok.

Maka dengan adanya media *flashcard*, diharapkan pembelajaran dapat berlangsung sangat menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, maka dengan penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS, kompetensi-kompetensi yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajaran.

Sehingga dengan adanya model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Adapun kualitas pembelajaran

tersebut meliputi: (1) keterampilan guru; (2) aktivitas siswa; (3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Untuk memperjelas dapat disajikan dengan bagan kerangka berpikir:





Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan dari kajian teori, kajian empiris dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa kelas IVA SDN Sampangan 02.

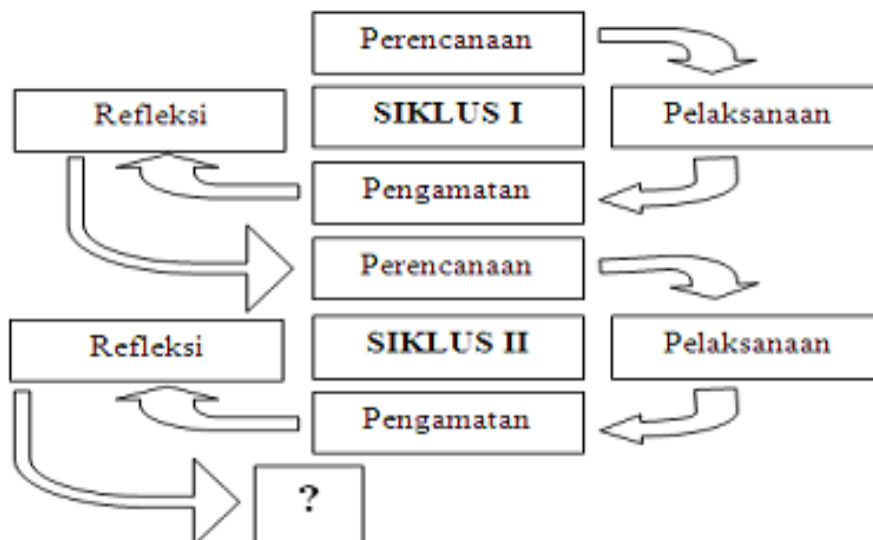


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. PROSEDUR/LANGKAH-LANGKAH PTK

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Arikunto,dkk (2009: 3) menyatakan PTK adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dengan tujuan tertentu. Pelaksanaan PTK ini melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Bagan 3.1 Alur Kegiatan Pemecahan Masalah (Arikunto, dkk; 2009:16)

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dengan pihak-pihak lain sebagai upaya bersama untuk mewujudkan perbaikanyang diinginkan. Adapun 4 tahapan tersebut yaitu sebagai berikut:

3.1.1. Perencanaan

Tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau focus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, dkk; 2009:18).

Hal-hal yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu: (1) membuat skenario pembelajaran; (2) mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas; (3) mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan; (4) melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan (Aqib, 2006:30).

Dalam penelitian ini, tahap perencanaan meliputi:

- 1) mengumpulkan data dokumen berupa nilai dari aktivitas siswa dan hasil belajar siswa bersama tim kolaborasi;
- 2) menganalisis data awal berupa hasil observasi dan data dokumen hasil belajar bersama tim kolaborasi;
- 3) mencatat masalah-masalah yang ditemukan bersama tim kolaborasi;
- 4) menetapkan alternatif tindakan untuk memecahkan permasalahan yang harus segera diselesaikan bersama tim kolaborasi;
- 5) mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi;

- 6) menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, meliputi sumber belajar, kegiatan belajar, sumber belajar, materi pembelajaran, LKPD, soal-soal evaluasi, kunci jawaban, dll;
- 7) menyiapkan *flashcard* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;
- 8) menyiapkan LKPD dan alat evaluasi;
- 9) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, angket, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video);
- 10) menyiapkan lembar evaluasi pembelajaran dan instrumen penilaian hasil belajar siswa.

3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Menurut Arikunto (2009:18), pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas. Dalam pelaksanaan Pada tahap ini peneliti menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap pertama. Menurut Suyadi (2011:62) pelaksanaan tindakan harus sesuai dengan rencana, tetapi harus terkesan alamiah dan tidak direkayasa. Selanjutnya Arikunto (2010:139) menyatakan bahwa dalam tahap pelaksanaan tindakan harus taat pada apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, guru boleh memodifikasi rancangan yang telah dibuat selama tidak merubah prinsip dan hindari kekakuan

Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *flashcard*. Pelaksanaan tindakan kelas ini direncanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 1 kali pertemuan (dua jam pelajaran).

3.1.3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan (Mahmud, 2011:168). Peneliti menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar wawancara, catatan lapangan, serta dokumen (baik berupa dokumen tertulis maupun rekaman/video kegiatan pembelajaran). Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *flashcard*.

3.1.4. Refleksi

Tahap terakhir dalam PTK adalah refleksi. Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Refleksi juga sering disebut dengan istilah “memantul”. Dalam hal ini peneliti seolah memantulkan pengalamannya ke cermin, sehingga tampak jelas baik kelebihan dan kekurangannya. (Suyadi, 2011:64).

Selanjutnya, menurut Arikunto (2009:19), refleksi dalam PTK merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan.. Pada tahap ini peneliti merefleksi hasil observasi mengenai keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang telah didapat selama pelaksanaan tindakan. Jika pada siklus ini masih terdapat kekurangan, peneliti mengkaji kekurangan tersebut dan membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus pertama. Selanjutnya, hasil refleksi dan daftar permasalahan tersebut dijadikan sebagai acuan bagi peneliti bersama tim kolaborasi untuk membuat perencanaan tindak lanjut siklus berikutnya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.

3.2. PERENCANAAN TAHAPAN PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus 1 pertemuan (2 jam pelajaran). Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

3.2.1. Siklus pertama

3.2.1.1. Perencanaan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi;

1. mengumpulkan data dokumen berupa nilai dari aktivitas siswa dan hasil belajar siswa bersama tim kolaborasi;
2. menganalisis data awal berupa data observasi dan data dokumen hasil belajar bersama tim kolaborasi;
3. mencatat masalah-masalah yang ditemukan bersama tim kolaborasi;

4. menetapkan alternatif tindakan untuk memecahkan permasalahan yang harus segera diselesaikan bersama tim kolaborasi;
5. mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi;
6. menyusun perangkat pembelajaran (RPP) sesuai dengan standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan kompetensi dasar mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya;
7. menyiapkan *flashcard* “aktivitas ekonomi daerah perkotaan” yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;
8. menyiapkan LKPD dan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban);
9. menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video);
10. menyiapkan lembar evaluasi pembelajaran dan instrumen penilaian hasil belajar siswa.

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi;

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. guru menyiapkan peserta didik untuk belajar yakni: (1) memberi salam, (2) mengajak siswa berdoa bersama; (3) mempresensi siswa; (4) mengkondisikan siswa;
 - b. guru melakukan apersepsi dengan cara mengajak siswa bernyanyi bersama lagu “pada hari minggu” kemudian melakukan tanya jawab: “anak-anak sekarang kita bertempat tinggal di kota mana? apa saja yang kalian lihat jika sedang berjalan-jalan di kota?;
2. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a. siswa memperhatikan kartu *flashcard* “tentang daerah perkotaan” yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. guru memberikan motivasi dan menjelaskan manfaat pembelajaran bagi siswa (tumbuhkan);
 - b. siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai macam aktivitas ekonomi yang berada pada daerah perkotaan (alami);
 - c. siswa memperhatikan penjeasan guru mengenai materi pembelajaran macam aktivitas ekonomi di daerah perkotaan (namai);
 - d. guru membentuk kelompok secara heterogen;
 - e. guru menunjukkan *flashcard* dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok untuk menjelaskan aktivitas ekonomi di daerah perkotaan

berdasarkan gambar dan kata kunci pada media *flashcard* (demonstrasikan);

- f. kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi);
 - g. guru menyelesaikan permasalahan yang belum terselesaikan dalam diskusi;
 - h. guru memberikan kesempatan bertanya bagi siswa apabila belum mengerti;
 - i. guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan);
3. Kegiatan Akhir (15 menit)
- a. siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran;
 - b. siswa mengerjakan evaluasi;
 - c. siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran.

3.2.1.3. Observasi

Observasi pada siklus pertama ini, dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Adapun observasi pada pelaksanaan tindakan ini meliputi:

- a. melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran;
- b. melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

3.2.1.4 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. mengkaji proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama dengan materi siklus pertama dengan materi “aktivitas ekonomi perkotaan”; peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus pertama;
- b. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat meningkat di pertemuan berikutnya;
- c. mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama dan bersama tim kolaborasi mendiskusikan cara melakukan perbaikan;
- d. peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus kedua.

3.2.2. Siklus kedua

3.2.2.1. Perencanaan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

- a. menyiapkan perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan pada siklus i;
- b. mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi;

- c. menyusun RPP sesuai dengan standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan kompetensi dasar mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya;
- d. menyiapkan media pembelajaran *flashcard* “aktivitas ekonomi pedesaan” yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;
- e. menyiapkan LKPD dan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban);
- f. menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, wawancara, catatan lapangan, angket tanggapan siswa, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. guru menyiapkan peserta didik untuk belajar yakni: (1) memberi salam, (2) mengajak siswa berdoa bersama; (3) mempersensi siswa; (4) mengkondisikan siswa;
 - b. guru melakukan apersepsi dengan cara memutar musik dan mengajak siswa bernyanyi bersama lagu “paman datang” kemudian melakukan tanya

jawab: “Anak-anak siapa yang pernah pergi ke desa? Desa apa namanya?

Apa saja yang kalian lihat?;

2. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a. Siswa memperhatikan kartu *flashcard* “tentang daerah pedesaan” yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Guru memberikan motivasi dan menjelaskan manfaat pembelajaran bagi siswa (tumbuhkan);
 - b. siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai macam aktivitas ekonomi yang berada pada daerah pedesaan (alami); siswa memperhatikan penjeasan guru mengenai materi pembelajaran macam aktivitas ekonomi di daerah pedesaan (namai);
 - c. guru membentuk kelompok secara heterogen;
 - d. guru membagikan LKPD dan kartu *flashcard* pada masing-masing kelompok, dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok untuk menjelaskan aktivitas ekonomi di daerah pedesaan (demonstrasikan);
 - e. kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi);
 - f. guru menyelesaikan permasalahan yang belum terselesaikan dalam diskusi;
 - g. guru memberikan kesempatan bertanya bagi siswa apabila belum mengerti;
 - h. guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan);

3. Kegiatan Akhir (15 menit)

- a. siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran;
- b. siswa mengerjakan evaluasi
- c. siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran.

3.2.2.3. Observasi

Observasi pada siklus kedua ini, dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Adapun observasi pada pelaksanaan tindakan ini meliputi:

- a. melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran;
- b. melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

3.2.2.3 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. mengkaji proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua;
- b. peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus kedua dengan membandingkannya dengan indikator keberhasilan;
- c. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa serta hal-hal

yang menghambat proses penelitian sehingga dapat meningkat di pertemuan berikutnya;

- d. mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus kedua bersama tim kolaborasi dan mendiskusikan cara melakukan perbaikan bila pembelajaran siklus kedua belum mencapai indikator keberhasilan;
- e. peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus ketiga bila pembelajaran siklus kedua belum mencapai indikator keberhasilan.

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

- a) menyiapkan perbaikan-perbaikan terhadap kekurangan pada siklus II;
- b) mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi;
- c) menyusun RPP sesuai dengan standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan kompetensi dasar mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya;
- d) menyiapkan media pembelajaran *flashcard* “aktivitas ekonomi daerah pantai” yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;

- e) menyiapkan LKPD dan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban);
- f) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, wawancara, catatan lapangan, angket tanggapan siswa dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti meliputi:

1. kegiatan awal (10 menit)
 - a. guru menyiapkan peserta didik untuk belajar yakni: (1) memberi salam, (2) mengajak siswa berdoa bersama; (3) mempresensi siswa; (4) mengkondisikan siswa;
 - b. guru melakukan apersepsi dengan cara memutar musik dan mengajak siswa bernyanyi bersama lagu “nyaiur hijau” kemudian melakukan tanya jawab: “anak-anak siapa yang pernah pergi ke pantai? Pantai apa saja yang pernah kalian kunjungi? Apa saja yang kalian lihat?;
2. Kegiatan Inti (45 menit)
 - a. Siswa memperhatikan kartu *flashcard* “tentang daerah pantai” yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. guru memberikan motivasi dan menjelaskan manfaat pembelajaran bagi siswa (tumbuhkan);

- b. siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai macam aktivitas ekonomi yang berada pada daerah pantai (alami);
 - c. siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran macam aktivitas ekonomi di daerah pantai (namai);
 - d. guru membentuk kelompok secara heterogen;
 - e. guru membagikan LKPD dan kartu *flashcard* pada masing-masing kelompok, dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok untuk menjelaskan aktivitas ekonomi di daerah pantai (demonstrasikan);
 - f. kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi);
 - g. guru menyelesaikan permasalahan yang belum terselesaikan dalam diskusi;
 - h. guru memberikan kesempatan bertanya bagi siswa apabila belum mengerti;
 - i. guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan);
3. Kegiatan Akhir (15 menit)
- a) siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran;
 - b) siswa mengerjakan evaluasi;
 - c) siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran.
 - d) tindak lanjut dengan perbaikan dan pengayaan.

3.2.3.3. Observasi

Observasi pada siklus ketiga ini, dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *quantum*

teaching berbasis media *flashcard* dan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Adapun observasi pada pelaksanaan tindakan ini meliputi:

4. melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran;
5. melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

3.2.3.4 Refleksi

Dalam tahap refleksi ini, peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. mengkaji proses dan hasil pembelajaran pada siklus ketiga;
- b. peneliti bersama kolaborator mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus ketiga dengan membandingkannya dengan indikator keberhasilan;
- c. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa serta hal-hal yang menghambat proses penelitian sehingga dapat meningkat di pertemuan berikutnya;
- d. mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus ketiga bersama tim kolaborasi dan mendiskusikan cara melakukan perbaikan bila pembelajaran siklus ketiga belum mencapai indikator keberhasilan;
- e. peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus selanjutnya, bila pembelajaran siklus ketiga

belum mencapai indikator keberhasilan. namun apabila pada siklus ketiga sudah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan.

3.3. SUBYEK PENELITIAN

Subyek yang diteliti dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SDN Sampangan 02, tahun ajaran 2012/2013. Jumlah siswa yang diteliti adalah sebanyak 37 siswa yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

3.4. TEMPAT PENELITIAN

Tempat penelitian adalah di SDN Sampangan 02 Kota Semarang. UPTD Pendidikan Kecamatan Gajahmungkur. JL. Menoreh Tengah X/9 Telp. 8310032 Kota Semarang

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *flashcard*;
- b. aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *flashcard*;
- c. hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *flashcard*.

3.6. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

3.6.1.1. Guru

Dalam penelitian ini sumber data guru diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru yang diambil dari pengamatan/observasi serta wawancara dengan tim kolaborasi yang dilakukan secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*. Selain itu sumber data guru diperoleh dari catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung serta metode dokumentasi berupa foto dan video.

3.6.1.2. Siswa

Dalam penelitian ini sumber data siswa diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS yang dilakukan tiap siklusnya. Selain itu sumber data siswa diperoleh dari catatan lapangan selama proses pembelajaran berlangsung, angket tanggapan siswa serta metode dokumentasi berupa foto dan video.

3.6.1.3 Data Dokumen

Dalam penelitian ini sumber data dokumen diperoleh dari data awal sebelum maupun setelah dilaksanakan tindakan yang didapatkan dari nilai hasil belajar dan nilai evaluasi, catatan lapangan, angket tanggapan siswa, foto serta video.

3.6.1.4. Catatan Lapangan

Dalam penelitian ini sumber data yang berupa catatan lapangan, diperoleh dari catatan selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk merekam semua yang terjadi pada proses pembelajaran.

3.6.2. Jenis Data

3.6.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah “data yang berbentuk bilangan” (Herrhyanto dan Hamid, 2008:13). Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran IPS dari siklus I, siklus II, dan siklus III untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa.

3.6.2.2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah “data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar” (Sugiyono, 2007:23). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi (keterampilan guru dan aktivitas siswa), wawancara, angket, catatan lapangan, serta dokumentasi berupa foto dan video dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*. Selanjutnya data kualitatif tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode observasi, metode dokumentasi, metode wawancara, metode tes, catatan lapangan.

3.6.3.1. Metode Observasi

Observasi terkait dengan kegiatan pengamatan. Menurut Poerwanti (2008:2-26) observasi dapat dilakukan secara formal yaitu dengan menggunakan instrumen yang sengaja dirancang untuk mengamati unjuk kerja dan kemajuan belajar peserta didik. Observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

3.6.3.2 Metode Dokumentasi

Sugiyono (2010:329) menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karyamonumental dari seseorang. Dokumen merupakan bahan tertulis atau benda mati (arsip database, rekaman gambar, atau benda lainnya) yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama siswa dan data awal yang diperoleh dari beberapa nilai hasil belajar IPS. Metode dokumentasi juga digunakan saat penelitian berlangsung yang didapatkan dari data nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, angket tanggapan siswa, foto serta video siswa selama penelitian dilakukan selama siklus pertama sampai siklus ketiga

3.6.3.3 Metode Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto,

2006:155). Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan tim kolaborasi setelah kegiatan pembelajaran untuk mengungkapkan pendapatnya tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang dilakukan oleh peneliti. Wawancara keterampilan guru dilakukan pada setiap siklus, yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III oleh guru (peneliti) kepada kolaborator .

3.6.3.4 Metode Tes

Tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Mahmud, 2011:185). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan kognitif siswa berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*. Tes dalam penelitian ini berupa tes tertulis pilihan ganda dan soal isian singkat.

3.6.3.5 Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keadaan proses pembelajaran ketika dilakukan pembelajaran melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*, sebagai bahan refleksi untuk menentukan rencana tindakan siklus berikutnya, sehingga proses pembelajaran antar siklus dapat dievaluasi kemajuannya dan memperjelas hasil observasi. Catatan lapangan digunakan

untuk merekam kegiatan selama proses pembelajaran dari siklus pertama sampai siklus ketiga.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar untuk mengukur kemampuan kognitif pada pembelajaran IPS siswa dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean*. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau (jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian)

St = skor teoritis (banyaknya butir soal pada pilihan ganda, jumlah skor seluruhnya)

N = nilai

(Poerwanti dkk, 2008:6 14-6 16)

- b. Menghitung *mean* atau rerata kelas

Menurut Aqib (2010:40) nilai rata-rata diambil dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa yang dibagi dengan jumlah siswa di dalam kelas, yaitu dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa (Aqib dkk, 2010:41)

c. Menghitung persentase ketuntasan belajar

Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Aqib (2010:41)

Hasil penghitungan tersebut dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Sampangan 02 Kota Semarang. KKM klasikal dan individual dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan belajar

Kriteria ketuntasan klasikal	Kriteria Ketuntasan individu	Kualifikasi
$\geq 85\%$	≥ 61	Tuntas
$< 85\%$	< 61	Tidak Tuntas

Sumber: SK KKM Pembelajaran IPS SDN Sampangan 02 Tahun Pelajaran 2012/2013

Dengan demikian, dapat ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam setiap kegiatan pembelajaran.

3.7.2 Data Kualitatif

Dalam penelitian ini data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*, serta hasil catatan lapangan, angket tanggapan siswa dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrument pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Poerwanti (2008:6.9) menjelaskan dalam bentuk contoh mengenai instrument untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat adalah 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1 – 5 maka skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 50. Dengan demikian mediannya adalah $(10 + 50)/2$ yaitu sebesar 30. Jika dibagi menjadi 4 kategori maka skala 10 – 20 termasuk tidak berminat, 21 – 30 kurang berminat, 31 – 40 berminat dan skala 41 – 50 sangat berminat. Dari contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam mengelola data skor adalah sebagai berikut:

- 1) menentukan skor terendah;
- 2) menentukan skor tertinggi;

- 3) mencari median;
- 4) mencari rentan nilai menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Dalam menentukan median dan mencari rentan nilai menjadi empat kategori dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

R = skor terendah

T = skor tertinggi

$n = \text{banyak skor} = (T - R) + 1$

Q2 = median

Letak Q2 = $\frac{2}{4}(n + 1)$ untuk data ganjil atau genap

Q1 = kuartil pertama

Letak Q1 = $\frac{1}{4}(n + 2)$ untuk data genap atau Q1 = $\frac{1}{4}(n + 1)$ untuk data ganjil

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 = $\frac{1}{4}(3n + 2)$ untuk data genap atau Q3 = $\frac{3}{4}(n + 1)$ untuk data ganjil

Q4 = kuartil keempat = skor tertinggi (T)

Maka akan didapat:

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif

Kriteria ketuntasan	Skala penilaian	Kualifikasi
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat baik (A)	Tuntas
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik (B)	Tuntas
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup (C)	Tidak tuntas
$R \leq \text{skor} < Q1$	Kurang (D)	Tidak tuntas

(Herrhyanto, 2008:1 2)

Berdasarkan perhitungan kriteria ketuntasan data kualitatif, maka dapat dibuat tabel kriteria ketuntasan untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Skor	Nilai	Ketuntasan
$39,25 \leq \text{skor} \leq 48$	Sangat baik (A)	Tuntas
$30 \leq \text{skor} < 39,25$	Baik (B)	Tuntas
$20,75 \leq \text{skor} < 30$	Cukup (C)	Tidak tuntas
$12 \leq \text{skor} < 20,75$	Kurang (D)	Tidak tuntas

Kriteria ketuntasan keterampilan guru diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan materi IPS menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dengan rincian perhitungan terlampir.

Tabel 3.4
Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Skor	Nilai	Ketuntasan
$24,75 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik	Tuntas
$19 \leq \text{skor} < 24,75$	Baik	Tuntas
$13,25 \leq \text{skor} < 19$	Cukup	Tidak tuntas
$8 \leq \text{skor} < 13,25$	Kurang	Tidak tuntas

Kriteria ketuntasan aktivitas siswa diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan IPS melalui model

pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dengan rincian perhitungan terlampir.

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut:

- a. keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($30 \leq \text{skor} < 39,25$);
- b. aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($19 \leq \text{skor} < 24,75$);
- c. hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 61 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 85\%$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diperoleh dari observasi pada saat pembelajaran dan evaluasi yang dilaksanakan di setiap akhir pertemuan pada setiap siklus untuk melihat dan mengukur proses dan hasil pembelajaran IPS. Data kualitatif yang diperoleh berupa hasil observasi pada saat berlangsungnya pembelajaran yang berupa keterampilan guru dan aktivitas siswa yang disajikan dalam bentuk data kualitatif dan deskriptif. Hasil tes yang diperoleh di setiap evaluasi berupa data kuantitatif.

Berikut akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri atas keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil evaluasi siswa melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada pembelajaran IPS.

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

4.1.1.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti membuat berbagai perencanaan yaitu:

- a. menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar/ materi, LKPD, kisi- kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen

penilaian dengan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada materi aktivitas ekonomi perkotaan.

- b. menyiapkan sumber dan media pembelajaran *flashcard* yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi perkotaan.
- c. menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan dan angket tanggapan siswa.

4.1.1.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Januari 2013 di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pukul 9.15-10.25 WIB. Pokok bahasan pada pembelajaran siklus I adalah aktivitas ekonomi di perkotaan. Pembelajaran berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Pembelajaran IPS diikuti semua siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 37 siswa.

Pra kegiatan pembelajaran dilakukan guru sebelum pembelajaran IPS dimulai. Pada kegiatan ini guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa media *flashcard* dan perlengkapan lain yang mendukung pelaksanaan tindakan siklus I.

Kegiatan awal dilakukan guru selama 10 menit dengan mengkondisikan siswa (mengucapkan salam dan mengajak siswa berdoa), kemudian guru melakukan apersepsi dengan lagu “naik delman” dan menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan hal-hal yang ditemui bila jalan-jalan di kota. Tidak lupa guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi aktivitas ekonomi perkotaan.

Kegiatan Inti selama 45 menit diawali dengan eksplorasi yang dilakukan guru adalah dengan menayangkan media kartu *flashcard* perkotaan dan salah satu macam aktivitas ekonomi di perkotaan untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Dengan media *flashcard* tersebut kemudian guru menanyakan kepada siswa aktivitas ekonomi perkotaan lain selain bidang jasa. Beberapa siswa menjawab dengan beraneka jawaban ada yang menjawab pabrik/industri dan pedagang. Guru memberi penguatan berupa pujian terhadap jawaban siswa yang benar.

Kegiatan tanya jawab dilanjutkan guru dengan menjelaskan berbagai macam aktivitas ekonomi yang ada di perkotaan yakni bidang jasa, perdagangan, industri dan contohnya. Setelah guru menjelaskan Kegiatan selanjutnya adalah pembentukan kelompok dengan cara pembentukannya siswa di meja depan dengan siswa di meja belakangnya menjadi satu kelompok. Terdapat 9 kelompok dalam satu kelas dengan jumlah anggota kelompok 4-5 siswa setiap kelompoknya dan membagikan LKPD. Guru menjelaskan proses berlangsungnya diskusi dengan menggunakan media *flashcard* pada siswa dan tugas yang harus dilaksanakan siswa dalam diskusi kelompok. Guru menyampaikan kartu *flashcard* yang berisi gambar dan kata kunci di depan kelas, setiap kelompok menjelaskan aktivitas ekonomi dan contohnya berdasarkan kata kunci yang ada di *flashcard*. Guru membimbing jalannya diskusi dengan membimbing siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan dan memberi motivasi agar siswa segera menyelesaikan tugas kelompok mereka dengan jawaban yang tepat dan sesuai. Setelah adanya

diskusi dalam kelompok dengan berbagi pengetahuan dan adanya kerja sama pada saat menyelesaikan lembar kerja, setiap kelompok ditunjuk guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat kelompok yang maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan jika ada kelompok yang mempunyai jawaban berbeda yang berlangsung secara berulang untuk setiap kelompok. Guru memberikan penguatan pada siswa dengan penguatan verbal berupa pujian “bagus, pandai, dan pintar” dan membenarkan jawaban kelompok. Usai semua kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya guru mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok dengan menekankan jawaban yang benar dan menambahkan jawaban yang tepat untuk jawaban yang kurang tepat.

Kegiatan akhir dilakukan selama 15 menit dengan guru dan siswa menyimpulkan materi, siswa mengerjakan evaluasi serta guru dan siswa refleksi pembelajaran. Kegiatan penyimpulan materi yang dilakukan dengan guru memberikan pertanyaan pengertian perkotaan dan macam aktivitas ekonominya dan guru menarik kesimpulan dari jawaban yang dilontarkan oleh siswa. Kegiatan evaluasi dilakukan selama 10 menit dengan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 5 dan isian sebanyak 5. Guru melihat jawaban beberapa siswa secara sekilas sambil menunggu waktu pengerjaan soal evaluasi selesai. Setelah mengerjakan evaluasi secara bersama-sama, guru dan siswa mengoreksi kegiatan evaluasi. Guru memberikan tindak lanjut pada siswa berupa pemberian pesan untuk mempelajari aktivitas ekonomi pedesaan untuk pembelajaran IPS berikutnya.

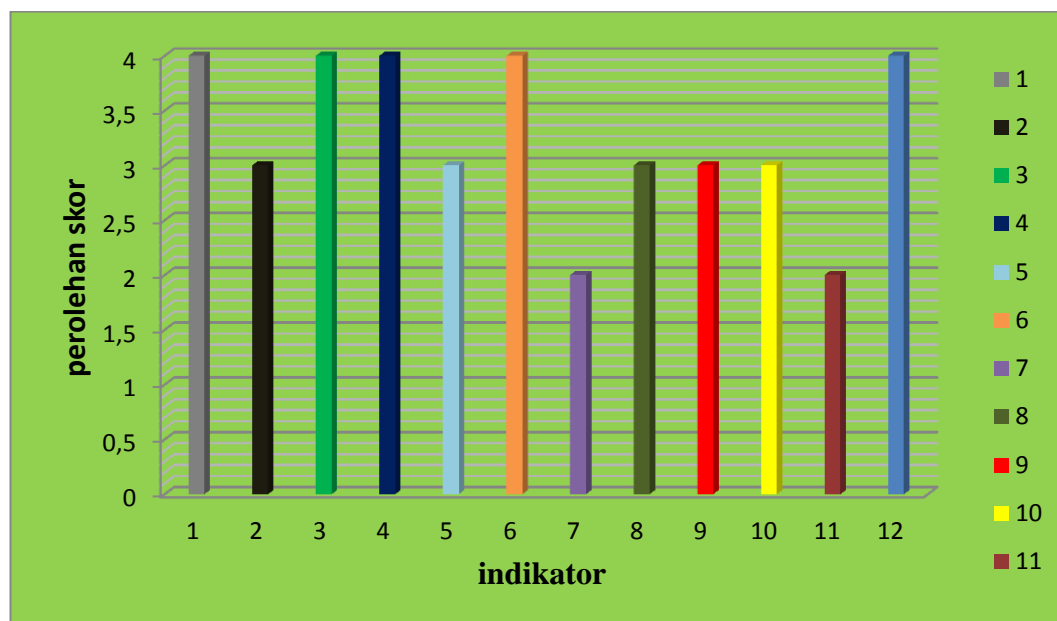
4.1.1.3. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

4.1.1.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1

No	Indikator	Tingkat Kemampuan				Skor	Kriteria
		1	2	3	4		
1	Menyiapkan media dan sumber belajar				√	4	A
2	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran			√		3	B
3	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan				√	4	A
4	Menampilkan media <i>flashcard</i>				√	4	A
5	Melakukan tanya jawab			√		3	B
6	Menjelaskan materi pembelajaran				√	4	A
7	Membimbing individu dalam pembelajaran		√			2	C
8	Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen			√		3	B
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok			√		3	B
10	Membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok			√		3	B
11	Memberikan penguatan kepada siswa		√			2	C
12	Menutup pembelajaran				√	4	B
Jumlah Skor Total						39	
Rerata Skor						3,25	
Persentase						81 %	
Kriteria						Baik (B)	



Gambar 4.1 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS siklus I melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*, diperoleh skor 39, rerata 3,25 dan persentase keberhasilan 81% dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan dengan: (1) guru menyiapkan media dan sumber belajar; (2) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; (3) melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan; (4) menampilkan media *flashcard*; (5) melakukan tanya jawab; (6) menjelaskan materi pembelajaran; (7) membimbing individu dalam pembelajaran; (8) membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen; (9) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; (10) membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok; (11) memberikan penguatan kepada siswa; (12) menutup pembelajaran.

Keterampilan guru dalam menyiapkan media dan sumber belajar mendapatkan skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan media *flashcard* penjelasan yakni *flashcard* perkotaan dan macam aktivitas ekonominya, *flashcard* diskusi yang berupa kartu *flashcard* aktivitas ekonomi dan kata kunci untuk dijelaskan dalam diskusi kelompok; dan menyiapkan sumber belajar yakni buku berupa buku pelajaran (BSE) IPS kelas IV karangan Sadiman, Suranti, dan Tanta serta bahan bacaan yang relevan dengan materi aktivitas ekonomi perkotaan.

Keterampilan dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran guru memperoleh skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan guru memimpin doa untuk memulai pembelajaran. Guru juga melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai. Namun guru belum meminta siswa menyiapkan perlengkapan belajar (buku IPS dan peralatan tulis) pada awal pembelajaran.

Keterampilan melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan guru memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan guru melakukan apersepsi melalui lisan dan nyanyian sesuai dengan materi pembelajaran. guru bersama dengan siswa bernyanyi “naik delman”. Guru melanjutkan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “anak- anak di kota mana sekarang kita tinggal dan apa saja yang kalian lihat pada saat jalan-jalan di kota?”

Keterampilan menampilkan media *flashcard* guru memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Guru sudah menampilkan media *flashcard* sesuai

dengan materi pembelajaran yaitu aktivitas ekonomi perkotaan dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa yakni menampilkan *flashcard* kota Semarang dan menampilkan berbagai macam aktivitas ekonomi perkotaan yakni bidang jasa, perdagangan dan perindustrian. *Flashcard* yang disampaikan guru sudah sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa misalnya untuk bidang jasa guru menampilkan dokter gigi yang sedang mengobati pasien, bidang perdagangan guru menampilkan minimarket.

Keterampilan melakukan tanya jawab guru memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar “anak-anak pada kartu *flashcard* ini ada gambar apa?” dan siswa menjawab “gambar dokter yang sedang memeriksa pasien” dan telah menjawab pertanyaan siswa yang kesulitan dengan bahasa komunikatif. Namun guru belum memberikan giliran menjawab kepada siswa, hal tersebut terlihat dengan seringnya guru mempersilahkan siswa yang berada pada bangku depan untuk menjawab pertanyaan guru sehingga giliran menjawab pertanyaan siswa yang berada pada bangku belakang belum terjadi.

Keterampilan guru menjelaskan materi pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan benar; menjelaskan secara runtut dari pengertian perkotaan, macam aktivitas ekonomi perkotaan dan penjelasan aktivitas ekonomi bidang jasa, aktivitas ekonomi perdagangan, dan aktivitas ekonomi perindustrian. Penyampaian materi pembelajaran sudah dengan memberi contoh atau ilustrasi

hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan macam-macam aktivitas ekonomi bidang jasa guru memberikan contoh, yakni dokter gigi, dosen, guru, sopir, dan arsitek. Pada saat menjelaskan aktivitas ekonomi perdagangan guru juga memberikan contoh yakni swalayan-swalayan, *mall*, dan toko. Pada saat menjelaskan aktivitas ekonomi perindustrian guru juga memberikan contoh yakni industri garmen, sepatu dan boneka.

Keterampilan guru dalam membimbing individu dalam pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik). Guru sudah memberikan tugas yang jelas kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dan membimbing belajar siswa dalam menjawab dan mengkonsep pengetahuan, namun tidak memberikan motivasi secara individu ketika siswa mengerjakan tugas agar tugas diselesaikan dengan baik.

Keterampilan guru dalam membimbing pembentukan kelompok memperoleh skor 3 dengan kategori B (Baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru memberi instruksi kepada siswa untuk berkelompok sejumlah 4 anak. Guru membentuk kelompok belajar dengan membebaskan siswanya memilih anggota kelompok sendiri. Siswa memilih untuk berkelompok menjadi satu, antara bangku depan dan belakang. Kelompok yang terbentuk tidak memperhatikan klasifikasi tingkat kemampuan siswa. Siswa dengan tingkat kemampuan homogen masih terbentuk, seperti kelompok 5 yang terdapat siswa dengan tingkat kemampuan tinggi semua. Hal tersebut bisa menjadikan kurang terbentuknya komunikasi timbal balik positif dari siswa yang tingkat kemampuan rendah dengan siswa yang tingkat kemampuannya tinggi.

Keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok memperoleh skor 3 dengan kategori B (Baik), hal ini ditunjukkan guru dengan membimbing siswa dengan berkunjung ke dalam kelompok namun guru hanya terbatas memperhatikan kerja kelompok dan jawaban LKPD namun secara lisan belum memberi kesempatan siswa untuk bertanya apabila belum mengerti.

Aspek membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok memperoleh skor 3 dengan kategori B (Baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan guru membimbing dari awal yakni menunjuk kelompok yang presentasi, mengarahkan dalam proses penyampaian hasil diskusi dan namun guru belum memberikan saran dalam presentasi hasil kelompok.

Keterampilan guru dalam memberikan penguatan kepada siswa memperoleh skor 2 dengan kategori C (cukup). Hal tersebut ditunjukkan dengan pemberian penguatan yang diberikan guru dengan memberikan penguatan verbal atas hasil kerja siswa. Penguatan verbal yang di berikan berupa perkataan “bagus”, “lanjutkan”, “pintar”, “tingkatkan”. Penguatan secara gestural dan pemberian *reward* bintang prestasi atas hasil kerja siswa belum tampak pada kegiatan pembelajaran.

Keterampilan guru dalam menutup pembelajaran memperoleh skor A dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan evaluasi dengan rubrik penilaian. Dalam menyimpulkan pelajaran, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Setelah pendapat semua siswa

terkumpul, guru meluruskan dan memberikan kesimpulan akhir dari pelajaran dan dilanjutkan dengan guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa, serta guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran.

Persentase keberhasilan keterampilan guru secara keseluruhan mencapai 81% dengan skor yang diperoleh sebanyak 39 dan kategori yang dicapai adalah B. Dari ke-12 aspek tersebut, ada 2 aspek yang mendapat kategori C (cukup). Aspek yang mendapat kategori C (cukup), yaitu membimbing siswa secara individu dan memberikan penguatan kepada siswa. Sedangkan 6 aspek lainnya sudah mencapai kategori B (baik) yaitu: (1) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; (2) melakukan tanya jawab; (3) membentuk kelompok belajar siswa; (4) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; (5) membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok; (6) menutup pembelajaran. Sedangkan 4 aspek lainnya mencapai kategori A (sangat baik) antara lain: (1) mempersiapkan media dan sumber belajar; (2) melakukan apersepsi; (3) menampilkan media *flashcard*; (4) menjelaskan materi pembelajaran;

4.1.1.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus 1 diperoleh data sebagai berikut:

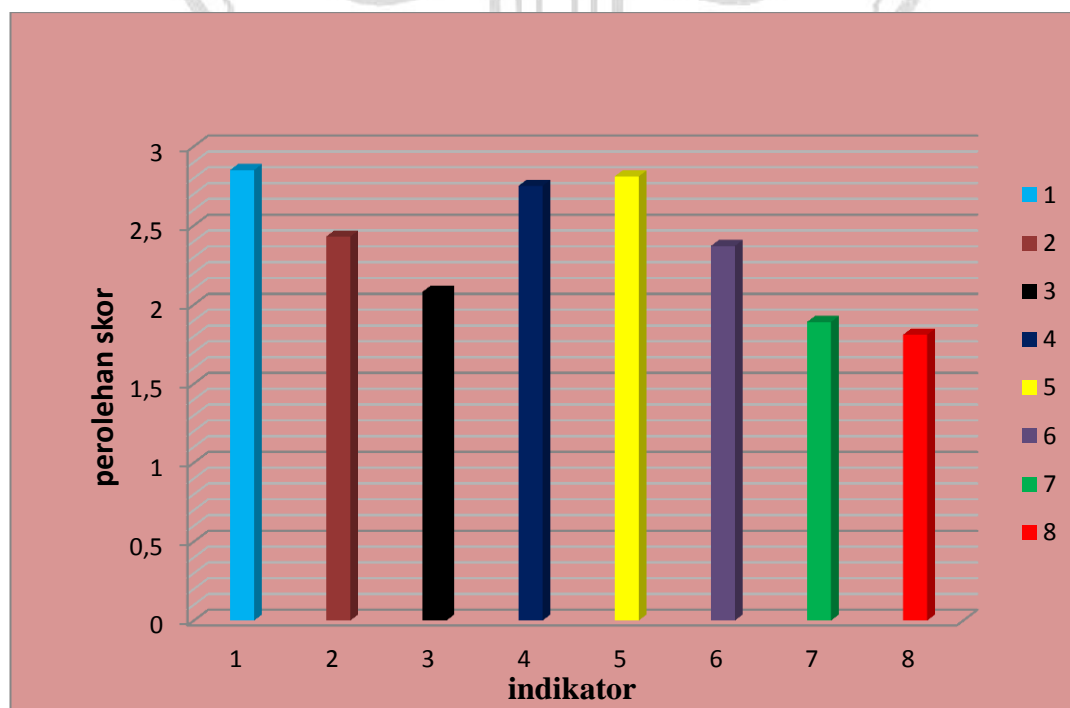
Tabel 4.2
Data Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Indikator	J				SM	JS	R	P	K
		1	2	3	4					
1	Mempersiapkan diri	0	8	26	3	148	106	2,85	72%	B

	dalam menerima pembelajaran									
2	Menanggapi <i>flashcard</i> yang disampaikan oleh guru	0	22	2	13	148	90	2,43	61%	B
3	Aktif bertanya atau mengemukakan pendapat	11	16	6	4	148	77	2,08	52%	B
4	Mendengarkan penjelasan guru	0	18	10	9	148	102	2,75	68%	B
5	Berdiskusi kelompok	1	14	13	9	148	104	2,81	70%	B
6	Mempresentasikan hasil kelompok	0	26	8	3	148	88	2,37	59%	C
7	Membuat kesimpulan pembelajaran	18	2	16	1	148	74	1,89	50%	C
8	Melakukan refleksi pembelajaran	16	14	5	2	148	67	1,81	45%	C
Jumlah skor						708		Kriteria: Cukup (C)		
Jumlah rerata skor						18,9				
Rata-Rata Skor						2,38				
Presentase						60%				

Keterangan:

J: Jumlah, SM: Skor Maksimal, JS: Jumlah Skor, R: Rata-rata, P: Persentase, K:Kategori.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 2,38 dengan jumlah rerata skor 18,9 pada kategori cukup (C). Siswa terlihat antusias melihat guru membawa kartu-kartu besar berukuran 50x30 cm dengan bingkai berwarna-warni yang terbuat dari kardus di bungkus dengan kertas kado dan memiliki dua bagian sisi yang depan bergambar dan bagian belakang berupa keterangan/penjelasan. Serta perlengkapan lain yang digunakan dalam pembelajaran. Ada siswa yang menjerit senang ketika guru mengeluarkan kartu-kartu *flashcard*, ada yang bertepuk tangan, ada yang berdiri dari tempat duduknya, ada juga yang maju kedepan ingin memegang kartu *flashcard*. Siswa masih bertanya-tanya apa yang akan dipelajari.

Aspek mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran memperoleh skor 106 dengan kategori B. Hal ini ditunjukkan bahwa dengan pada saat pembelajaran dimulai ada 3 siswa yang sudah menempati tempat duduk, mengeluarkan perlengkapan belajar dan tidak gaduh. 26 siswa menempati tempat duduk, bersikap tenang namun belum mengeluarkan peralatan belajar. 8 siswa sudah di dalam kelas menempati tempat duduk namun masih gaduh. Persentase keberhasilan aspek mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran sebesar 72% dengan rerata skor 2,86.

Aspek menanggapi *flashcard* yang diberikan oleh guru memperoleh skor 90 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan bahwa pada saat pembelajaran dimulai ada 13 siswa yang memperhatikan tayangan *flashcard* dan menanggapi pertanyaan oleh guru dengan jawaban tepat, 2 siswa yang

memperhatikan tayangan *flashcard* namun masih menanggapi *flashcard* yang diberikan guru dengan jawaban kurang tepat, 22 siswa memperhatikan tayangan *flashcard* tanpa memberikan tanggapan. Persentase keberhasilan aspek menanggapi *flashcard* sebesar 61% dengan rerata skor 2,43.

Aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat memperoleh skor 108 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 4 siswa bertanya atau dan mengemukakan pendapat lebih dari 2 kali, 6 siswa bertanya atau dan mengemukakan pendapat sebanyak 2 kali, 16 siswa bertanya atau mengemukakan pendapat sebanyak 1 kali dan 11 siswa tidak bertanya atau mengemukakan pendapat selama pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat sebesar 52% dengan rerata skor 2,08.

Aspek mendengarkan penjelasan guru memperoleh skor 106 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 9 siswa melakukan 3 deskriptor yakni memperhatikan, menanggapi dan mencatat hal yang penting, 10 siswa melakukan 2 deskriptor dari kegiatan mendengarkan penjelasan guru, dan 18 siswa melakukan 1 deskriptor dari kegiatan mendengarkan penjelasan guru. Persentase keberhasilan aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat sebesar 68% dengan rerata skor 2,86.

Aspek berdiskusi kelompok memperoleh skor 104 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 9 siswa ikut bekerja-sama dalam kelompok dengan memberikan pendapat dan menanggapi pendapat (saran/sanggahan) dari anggota kelompok, 13 siswa ikut bekerjasama dalam

kelompok dengan memberikan pendapat saja tanpa menanggapi pendapat teman yang lain, 14 siswa diam saja dan tidak ikut bekerja sama dalam kelompok, dan 1 siswa bermain sendiri dan tidak mengikuti diskusi kelompok. Persentase keberhasilan aspek berdiskusi kelompok sebesar 70% dengan rerata skor 2,81.

Aspek mempresentasikan hasil diskusi kelompok memperoleh skor 92 dengan kategori cukup (C). Hal ini ditunjukkan dengan 3 siswa membacakan hasil diskusi, memberi tanggapan, dan menerima masukan, 8 siswa melakukan 2 deskriptor mempresentasikan hasil diskusi, dan 26 siswa melakukan 1 deskriptor mempresentasikan hasil diskusi. Persentase keberhasilan aspek berdiskusi kelompok sebesar 59% dengan rerata skor 2,37.

Aspek membuat kesimpulan pembelajaran memperoleh skor 74 dengan kategori cukup (C). Hal ini ditunjukkan dengan 1 siswa membuat kesimpulan sesuai dengan materi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara menyeluruh, 16 siswa membuat kesimpulan sesuai dengan materi yang telah dipelajari namun hanya sebagian saja yang disimpulkan, 2 siswa membuat kesimpulan namun tidak sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Sebanyak 18 siswa tidak menyimpulkan pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek membuat kesimpulan pembelajaran sebesar 47% dengan rerata skor 1,89.

Aspek melakukan refleksi pembelajaran memperoleh skor 67 dengan kategori cukup (C). Hal ini ditunjukkan dengan 2 siswa sudah mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran, mengutarakan tindak lanjut

dari kekurangan, 5 siswa melakukan 2 deskriptor refleksi pembelajaran, 14 siswa melakukan 1 deskriptor refleksi pembelajaran, 16 siswa belum merefleksikan pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek membuat kesimpulan pembelajaran sebesar 45% dengan rerata skor 1,81.

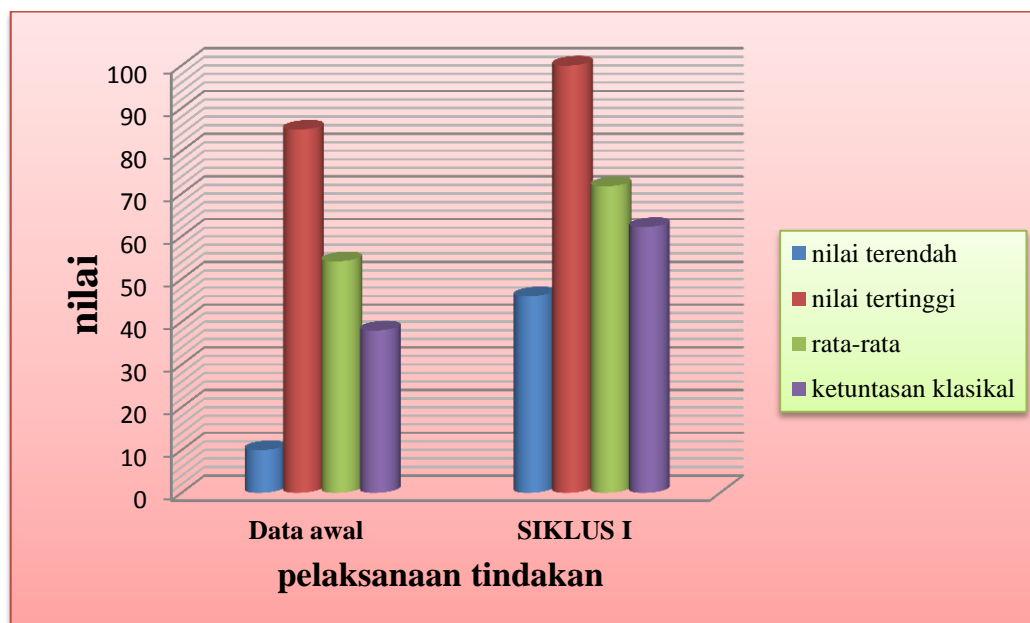
4.1.1.3.3 Deskripsi Observasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kegiatan evaluasi pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang yang dilaksanakan di akhir pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh data nilai hasil belajar terendah siswa 46, nilai hasil belajar tertinggi siswa 100 dengan nilai rata-rata 71,75 dan ketuntasan klasikal 62,2%.

Perbandingan perolehan nilai pada data awal dengan siklus I dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3
Perbandingan hasil belajar data awal dengan siklus I

No	Pencapaian	Data awal	Data Siklus I
1	Nilai terendah	10	46
2	Nilai tertinggi	85	100
3	Rata-rata	54,2	71,75
4	Ketuntasan Klasikal	38%	62,2%



Gambar 4.3 Diagram Hasil belajar IPS pada data awal dan siklus I kelas IVA SDN Sampangan 02

Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.1 dapat dijelaskan bahwa data awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai terendah siswa di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada mata pelajaran IPS adalah 10, nilai tertinggi 85 dengan rata-rata 54,2 dan ketuntasan klasikal 38%. Setelah dilakukan tindakan melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus I diperoleh data nilai terendah 46, tertinggi 100 dengan rata-rata 71,75 dan ketuntasan klasikal 62,2%. Ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I dibandingkan sebelum dilaksanakan tindakan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu dilaksanakan siklus berikutnya dengan segala perbaikan.

4.1.1.4 Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kolaborator untuk menganalisis proses pembelajaran yang telah berlangsung pada siklus I, data tersebut meliputi deskripsi keterampilan guru, deskripsi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Refleksi ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.1.4.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru selama pembelajaran berlangsung pada siklus I ini secara keseluruhan sudah termasuk dalam kategori baik, akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Kekurangan-kekurangan tersebut yaitu:

- 1) Guru dalam mempersiapkan peserta didik dalam belajar masih belum maksimal. Guru belum mengarahkan siswa dalam menyiapkan perlengkapan belajar (buku IPS dan peralatan tulis) pada awal pembelajaran.
- 2) Guru dalam melakukan tanya jawab pada siswa kurang maksimal. Guru belum memberikan giliran menjawab kepada siswa, hal tersebut terlihat dengan seringnya guru mempersilahkan siswa yang berada pada bangku depan untuk menjawab pertanyaan guru sehingga giliran menjawab pertanyaan siswa yang berada pada bangku belakang belum terjadi.
- 3) Guru membentuk kelompok belajar dengan membebaskan siswanya memilih anggota kelompok sendiri, siswa memilih untuk berkelompok menjadi satu antara bangku depan dan belakang. Kelompok yang terbentuk

tidak memperhatikan klasifikasi tingkat kemampuan siswa. Siswa dengan tingkat kemampuan homogen masih terbentuk, seperti kelompok 5 yang terdapat siswa dengan tingkat kemampuan tinggi semua. Hal tersebut bisa menjadikan kurang terbentuknya komunikasi timbal balik positif dari siswa yang tingkat kemampuan rendah dengan siswa yang tingkat kemampuannya tinggi.

- 4) Guru masih belum maksimal membimbing siswa secara individu. Guru sudah memberikan tugas yang jelas kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dan membimbing belajar siswa dalam menjawab, namun guru belum memberikan motivasi secara individu ketika siswa mengerjakan tugas agar tugas diselesaikan dengan baik.
- 5) Guru dalam membimbing siswa saat berdiskusi kelompok masih belum maksimal. Guru membimbing diskusi kelompok dengan berkunjung ke dalam kelompok namun guru hanya terbatas memperhatikan kerja kelompok dan jawaban LKPD, dan secara lisan belum memberi kesempatan siswa untuk bertanya apabila belum mengerti.
- 6) Guru belum maksimal dalam membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok. Guru sudah membimbing dari awal yakni menuju kelompok yang presentasi, mengarahkan dalam proses penyampaian hasil diskusi dan namun guru belum memberikan saran dalam presentasi hasil diskusi kelompok.

- 7) Guru kurang memberikan penguatan pada siswa dengan maksimal. Bentuk penguatan yang diberikan guru hanya penguatan verbal, belum memberikan penguatan secara gestural dan *reward* bintang perstasi kepada siswa.

4.1.1.4.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada siklus pertama ini secara keseluruhan dalam kategori baik, akan tetapi masih perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dalam pembelajaran IPS, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki yaitu:

- 1) siswa belum maksimal dalam mempersiapkan diri dalam pembelajaran, sebagian besar siswa sudah menempati tempat duduk namun masih gaduh;
- 2) siswa dalam memperhatikan tayangan *flashcard* masih menanggapi *flashcard* yang diberikan guru dengan jawaban kurang tepat ataupun siswa memperhatikan tayangan *flashcard* tanpa memberikan tanggapan;
- 3) siswa dalam kegiatan tanya jawab masih belum maksimal. Masih ada siswa yang tidak pernah bertanya dan mengemukakan pendapat. Dan sebagian besar siswa belum bertanya atau mengemukakan pendapat lebih dari 2 kali;
- 4) siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih belum maksimal. Masih banyak siswa yang ikut bekerjasama dalam kelompok dengan memberikan pendapat saja tanpa menanggapi pendapat teman yang lain ataupun diam saja dan tidak bekerja sama dalam kelompok;

- 5) siswa kurang maksimal dalam presentasi hasil diskusi kelompok. Siswa kurang berpartisipasi dalam memberikan tanggapan hasil diskusi;
- 6) siswa kurang maksimal dalam menyimpulkan materi pembelajaran. Masih banyak siswa yang belum ikut serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara menyeluruh;
- 7) siswa kurang maksimal refleksi pembelajaran. Sebagian besar siswa belum berani mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran, melakukan tindak lanjut dari kekurangan.

4.1.1.4.3. Hasil Belajar Siswa

Data awal sebelum dilaksanakan tindakan siklus I nilai terendah siswa di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada mata pelajaran IPS adalah 10, nilai tertinggi 85 dengan rata-rata 54,2 dan ketuntasan klasikal 38%. Setelah dilakukan tindakan, hasil belajar siswa pada siklus I melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diperoleh data nilai terendah 46, tertinggi 100 dengan rata-rata 71,75 dan ketuntasan klasikal 62,2%. Ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I dibandingkan sebelum dilaksanakan tindakan (data awal), akan tetapi peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan hasil belajar (85%) sehingga perlu dilaksanakan siklus berikutnya dengan segala perbaikan.

4.1.1.5. Revisi

Berdasarkan temuan permasalahan yang masih terdapat pada siklus I, maka perlu diadakan revisi. Adapun perbaikan untuk siklus II berdasarkan masukan dari tim kolabolator adalah sebagai berikut:

4.1.1.5.1. Keterampilan Guru

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru yaitu:

1. guru harus mempersiapkan peserta didik dalam belajar yaitu mengarahkan siswa dalam menyiapkan perlengkapan belajar (buku IPS dan peralatan tulis) pada awal pembelajaran dan memusatkan perhatian siswa agar tidak gaduh dalam pembelajaran;
2. guru harus memberikan giliran menjawab dalam tanya jawab agar semua siswa dapat mengungkapkan gagasan/ pendapat;
3. guru harus berimprovisasi dan menggunakan cara baru dalam pembentukan kelompok agar tidak terjadi kelompok yang homogen;
4. guru harus memberikan motivasi secara individu ketika siswa mengerjakan tugas agar diselesaikan dengan baik;
5. guru dalam membimbing siswa saat berdiskusi kelompok, seharusnya saat berkunjung ke kelompok-kelompok secara lisan memberi kesempatan siswa untuk bertanya apabila belum mengerti;
6. guru harus memantau proses presentasi dengan baik, sehingga guru dapat memberikan saran dengan baik ketika presentasi berakhir;
7. guru kurang memberikan penguatan pada siswa dengan maksimal. bentuk penguatan yang diberikan guru hanya penguatan verbal, belum

memberikan penguatan secara gestural dan *reward* bintang prestasi kepada siswa;

8. guru harus menganalisis dengan cepat dan tepat agar proses dan hasil belajar siswa dapat segera diketahui sehingga siswa dapat mengetahui kekurangan serta dapat memperbaiki kekurangannya.

4.1.1.5.2. *Aktivitas Siswa*

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa yaitu:

- 1) guru harus memberikan rangsangan yang menarik agar siswa lebih antusias untuk mendengarkan penjelasan guru;
- 2) guru harus membantu siswa melalui bantuan *flashcard* agar siswa menanggapi/memberikan tanggapan serta tertarik mengikuti pembelajaran;
- 3) guru harus membangkitkan siswa untuk berani bertanya dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran;
- 4) guru harus mendorong partisipasi siswa dalam memberikan kontribusi/berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok;
- 5) guru harus memotivasi siswa untuk dapat maksimal dalam presentasi hasil karya kelompok, serta memberikan saran dan pengarahan yang jelas agar presentasi kelompok dapat berjalan dengan baik;
- 6) guru harus memberikan motivasi siswa untuk ikut serta menyimpulkan materi yang telah dipelajari secara menyeluruh;
- 7) guru harus membimbing siswa dalam merefleksi pembelajaran dengan baik dengan memotivasi siswa untuk mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran.

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti membuat berbagai perencanaan yaitu:

- a. menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar/ materi, LKPD, Kisi- kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen penilaian dengan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada materi aktivitas ekonomi pedesaan;
- b. menyiapkan sumber dan media pembelajaran *flashcard* yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi pedesaan;
- c. menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan dan angket tanggapan siswa.

4.1.2.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 01 Februari 2013 di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pukul 07.00-08.10 WIB. Pokok bahasan pada pembelajaran siklus II adalah aktivitas ekonomi di pedesaan. Pembelajaran berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Pembelajaran IPS diikuti semua siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 37 siswa.

Pra kegiatan pembelajaran dilakukan guru sebelum pembelajaran IPS dimulai. Pada kegiatan ini guru menyiapkan media pembelajaran yang akan

digunakan dalam pembelajaran berupa media *flashcard* dan perlengkapan lain yang mendukung pelaksanaan tindakan siklus II.

Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit, guru dengan mengkondisikan siswa (mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa, dan mengarahkan siswa untuk mengeluarkan perlengkapan belajar). Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi bersama lagu “paman datang” dan menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan hal-hal yang ditemui bila jalan-jalan di desa. Tidak lupa guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi aktivitas ekonomi pedesaan.

Kegiatan Inti selam 45 menit dilakukan dengan kegiatan eksplorasi yang dilakukan guru adalah dengan menayangkan media kartu *flashcard* pedesaan, salah satu macam aktivitas ekonomi di pedesaan yakni pertanian untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Selanjutnya guru menampilkan *flashcard* hasil pertanian dan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai aktivitas lain yang biasa dilakukan di pedesaan. Dengan media *flashcard* tersebut kemudian guru menanyakan kepada siswa aktivitas ekonomi pedesaan selain bidang pertanian. Beberapa siswa menjawab dengan beraneka jawaban ada yang menjawab peternakan (memelihara hewan ternak) dan berdagang hasil bumi. Guru memberi penguatan terhadap jawaban siswa yang benar.

Kegiatan tanya jawab dilanjutkan guru dengan menjelaskan berbagai macam aktivitas ekonomi yang ada di pedesaan yakni pertanian, peternakan, pedagang hasil bumi dan contohnya. Setelah guru menjelaskan kegiatan

selanjutnya adalah pembentukan kelompok dengan cara pembentukan siswa di meja bagian depan dengan siswa di meja belakangnya menjadi satu kelompok. Terdapat 9 kelompok dalam satu kelas dengan jumlah anggota kelompok 4-5 siswa setiap kelompoknya dan guru membagikan LKPD. Guru menjelaskan proses berlangsungnya diskusi dengan menggunakan media *flashcard* pada siswa dan tugas yang harus dilaksanakan siswa dalam diskusi kelompok. Guru membagikan kartu *flashcard* diskusi. Setiap kelompok menjelaskan aktivitas ekonomi pedesaan dan contohnya sesuai dengan pertanyaan yang ada di *flashcard*. Setiap kelompok Guru membimbing jalannya diskusi dengan membimbing siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan dan memberi motivasi agar siswa segera menyelesaikan tugas kelompok mereka dengan jawaban yang tepat dan sesuai. Setelah adanya diskusi dalam kelompok dengan berbagi pengetahuan dan adanya kerja sama pada saat menyelesaikan lembar kerja, setiap kelompok ditunjuk guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat kelompok yang maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan jika ada kelompok yang mempunyai jawaban berbeda yang berlangsung secara berulang untuk setiap kelompok. Guru memberikan penguatan pada siswa dengan penguatan verbal “pintar, pandai, bagus” maupun penguatan gestural dengan “tepuk tangan” dan membenarkan jawaban kelompok. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya guru mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok dengan

menekankan jawaban yang benar dan menambahkan jawaban yang tepat untuk jawaban yang kurang tepat.

Kegiatan akhir dilakukan selama 15 menit, guru dan siswa menyimpulkan materi, siswa mengerjakan evaluasi serta guru dan siswa refleksi pembelajaran. Kegiatan penyimpulan materi yang dilakukan dengan guru memberikan pertanyaan pengertian pedesaan dan macam aktivitas ekonominya dan guru menarik kesimpulan dari jawaban yang dilontarkan oleh siswa. Kegiatan evaluasi dilakukan selama 10 menit dengan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 5 dan isian sebanyak 5. Setelah mengerjakan evaluasi secara bersama-sama, guru dan siswa mengoreksi kegiatan evaluasi. Guru memberikan tindak lanjut pada siswa berupa pemberian pesan untuk mempelajari aktivitas ekonomi pantai untuk pembelajaran IPS berikutnya.

4.1.2.3. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

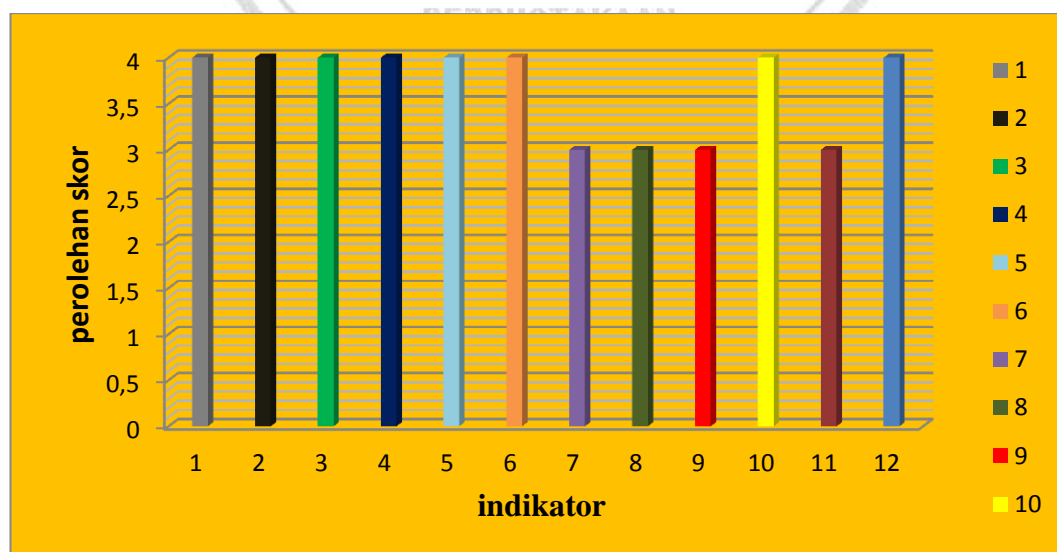
4.1.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator	Tingkat Kemampuan				Skor	Kriteria
		1	2	3	4		
1	Menyiapkan media dan sumber belajar				√	4	A
2	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti				√	4	A

	pembelajaran						
3	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan				√	4	A
4	Menampilkan media <i>flashcard</i>				√	4	A
5	Melakukan tanya jawab				√	4	A
6	Menjelaskan materi pembelajaran				√	4	A
7	Membimbing individu dalam pembelajaran			√		3	B
8	Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen			√		3	B
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok			√		3	B
10	Membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok				√	4	A
11	Memberikan penguatan kepada siswa			√		3	B
12	Menutup pembelajaran				√	4	A
Jumlah Skor Total						44	
Rerata Skor						3,67	
Persentase						91 %	
Kriteria						Sangat Baik (A)	



Gambar 4.4 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus II, diperoleh skor 44 rerata 3,67 dan persentase keberhasilan 91% dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan: (1) guru menyiapkan media dan sumber belajar; (2) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; (3) melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan; (4) menampilkan media *flashcard*; (5) melakukan tanya jawab; (6) menjelaskan materi pembelajaran; (7) membimbing individu dalam pembelajaran; (8) membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen; (9) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; (10) membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok; (11) memberikan penguatan kepada siswa; (12) menutup pembelajaran.

Keterampilan guru dalam menyiapkan media dan sumber belajar mendapatkan skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan media *flashcard* penjelasan yakni *flashcard* pedesaan dan macam aktivitas ekonominya; kartu *flashcard* diskusi untuk masing-masing kelompok yang berupa kartu *flashcard* aktivitas ekonomi pedesaan (pertanian, peternakan, pedagang hasil bumi) dan pertanyaan yang menjadi acuan siswa pada saat menjelaskan dalam diskusi kelompok; dan menyiapkan sumber belajar yakni buku berupa buku pelajaran (BSE) Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV karangan Sadiman, Suranti, dan Tanya serta bahan bacaan yang relevan dengan materi aktivitas ekonomi pedesaan.

Keterampilan dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru memimpin doa untuk memulai pembelajaran. Guru juga melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai. Pada awal pembelajaran guru juga meminta siswa menyiapkan perlengkapan belajar (buku IPS dan peralatan tulis) untuk disiapkan diatas meja belajar.

Keterampilan melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan guru memperoleh skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan guru melakukan apersepsi melalui lisan dan nyanyian sesuai dengan materi pembelajaran. Guru bersama dengan siswa bernyanyi “paman datang”. Guru melanjutkan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “anak- anak siapa yang pernah pergi ke desa?” apa saja yang kalian lihat di desa?” siswa-siswa ada yang menjawab sawah, petani, kebun, hewan ternak, dan sayur mayur.

Keterampilan menampilkan media *flashcard* guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Guru sudah menampilkan media *flashcard* sesuai dengan materi pembelajaran yaitu aktivitas ekonomi pedesaan dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru menampilkan *flashcard* sebuah pemandangan desa yang didominasi oleh lahan pertanian dan juga menampilkan *flashcard* hasil-hasil pertanian. Kemudian meminta siswa membacakan pengertian pedesaan dan hasil pertanian.

Keterampilan melakukan tanya jawab guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar “Anak-anak, menurut kalian pada kartu *flashcard* ini ada gambar mengenai apa?” dan siswa menjawab “lahan pertanian yang sedang dibajak tanah oleh petani”. Kemudian menunjukkan *flashcard* yang lain yaitu peternakan dan pedagang hasil bumi. Kemudian guru menjawab pertanyaan siswa yang kesulitan dengan bahasa komunikatif. Namun guru belum memberikan giliran menjawab kepada siswa, hal tersebut terlihat dengan seringnya guru mempersilahkan siswa yang berada pada bangku depan untuk menjawab pertanyaan guru sehingga giliran menjawab pertanyaan siswa yang berada pada bangku belakang belum terjadi.

Keterampilan guru menjelaskan materi pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan benar; menjelaskan secara runtut dari pengertian pedesaan, macam aktivitas ekonomi pedesaan dan penjelasan aktivitas ekonomi pertanian, aktivitas ekonomi peternakan, dan aktivitas ekonomi pedagang hasil bumi. Penyampaian materi pembelajaran sudah dengan memberi contoh atau ilustrasi hal tersebut terlihat ketika guru menjelaskan macam-macam aktivitas ekonomi pertanian. Memberikan penjelasan mengenai aktivitas pertanian beserta dengan contoh hasil pertanian. Pada saat menjelaskan aktivitas ekonomi peternakan, guru juga memberikan contoh hasil peternakan yakni daging, susu, kulit, bulu, dan kotoran ternak. Pada saat menjelaskan aktivitas ekonomi pedagang hasil

bumi, guru juga memberikan contoh komoditas pedagang hasil bumi yang dijual yakni padi, jagung, kacang-kacangan dan sayur mayur.

Keterampilan guru dalam membimbing individu dalam pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik). Guru sudah memberikan tugas yang jelas kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dan membimbing belajar siswa dalam menjawab dan mengkonsep pengetahuan, namun belum memberikan motivasi secara individu.

Keterampilan guru dalam membimbing pembentukan kelompok memperoleh skor 3 dengan kategori B (Baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru membentuk kelompok secara acak. Guru memberi instruksi kepada siswa untuk berkelompok sejumlah 4 anak sesuai dengan keinginan siswa. Siswa diberi kebebasan untuk memilih kelompoknya dan siswa memilih berkelompok sesuai bangku tempat duduk yakni depan dan belakang. Ternyata berdampak kelompok homogen masih terbentuk. Masih ada kelompok yang terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik yang tinggi semua.

Keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok memperoleh skor 3 dengan kategori B (Baik), hal ini ditunjukkan guru dengan membimbing siswa dengan berkunjung ke beberapa kelompok saja dan masih terbatas memperhatikan kerja kelompok dan belum secara lisan belum memberi kesempatan siswa untuk bertanya apabila belum mengerti.

Keterampilan guru membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal tersebut

ditunjukkan dengan guru membimbing dari awal yakni menuju kelompok yang peresentasi, mengarahkan dalam proses penyampaian hasil diskusi dan guru memberikan saran pada siswa saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan memberikan tambahan/ saran saat jawaban belum lengkap.

Keterampilan guru dalam memberikan penguatan kepada siswa memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan pemberian penguatan yang diberikan guru dengan memberikan penguatan secara verbal maupun gestural atas hasil kerja siswa. Penguatan secara verbal yang di berikan berupa perkataan “bagus”, “lanjutkan”, “pintar”, “tingkatkan”. Penguatan secara gestural yang diberikan berupa mengelus rambut atau menepuk pundak ketika siswa berani presentasi di kelas dan mengelus kepala ketika siswa malu-malu mempresentasikan hasil diskusinya.

Keterampilan guru dalam menutup pembelajaran memperoleh skor A dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan evaluasi dengan rubrik penilaian. Kegiatan menyimpulkan pelajaran, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Setelah pendapat semua siswa terkumpul, guru meluruskan dan memberikan kesimpulan akhir dari pelajaran dan dilanjutkan dengan guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa, serta guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran, dengan mengajak siswa secara bersama-sama dan memotivasi siswa untuk mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran.

Persentase keterampilan guru secara keseluruhan mencapai 81% dengan skor yang diperoleh sebanyak 44 dan kategori yang dicapai adalah A (sangat baik). Dari ke-12 aspek tersebut, ada 4 aspek yang mendapat kategori B (baik). Aspek yang mendapat kategori B (baik), yaitu (1) membimbing siswa secara individu; (2) memberikan penguatan kepada siswa; (3) membentuk kelompok belajar siswa; (4) membimbing siswa dalam diskusi kelompok. Sedangkan 8 aspek lainnya sudah mencapai kategori A (sangat baik) yaitu: (1) mempersiapkan media dan sumber belajar; (2) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; (3) melakukan apersepsi; (4) menampilkan media *flashcard*; (5) melakukan tanya jawab; (6) menjelaskan materi pembelajaran; (7) membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok; (8) menutup pembelajaran.

4.1.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

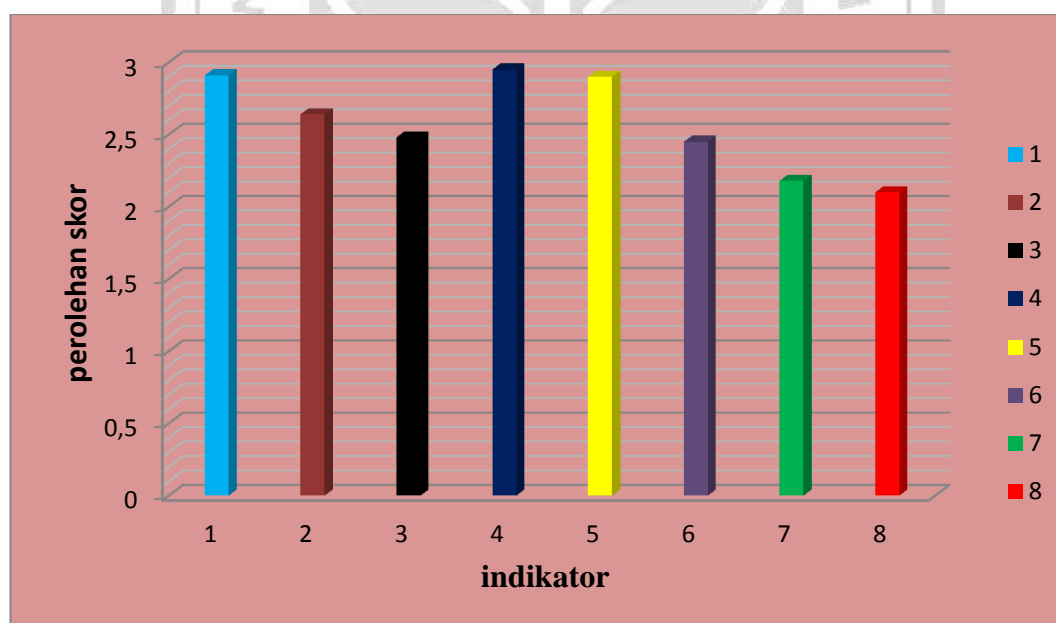
Tabel 4.5
Data Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	J				SM	JS	R	P	K
		1	2	3	4					
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	0	6	28	3	148	108	2,91	73%	B
2	Menanggapi <i>flashcard</i> yang disampaikan oleh guru	0	15	5	17	148	98	2,64	66%	B

3	Aktif bertanya atau mengemukakan pendapat	4	17	10	6	148	92	2,48	62%	B
4	Mendengarkan penjelasan guru	0	11	17	9	148	109	2,95	73%	B
5	Berdiskusi kelompok	0	14	12	11	148	107	2,9	72%	B
6	Mempresentasikan hasil kelompok	0	26	5	6	148	91	2,45	61%	B
7	Membuat kesimpulan pembelajaran	12	4	18	3	148	81	2,18	54%	C
8	Melakukan refleksi pembelajaran	10	16	8	3	148	78	2,10	52%	C
Jumlah skor							746	Kriteria: (B) Baik		
Jumlah rerata skor							20,6			
Rata-Rata Skor							2,57			
Presentase							64%			

Keterangan:

J: Jumlah, SM: Skor Maksimal, JS: Jumlah Skor, R: Rata-rata, P: Persentase, K: Kriteria.



Gambar 4.5 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS siklus II diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 2,57 dengan jumlah rerata

skor 20,6 pada kategori B (baik). Siswa terlihat antusias melihat guru membawa kartu-kartu besar dengan bingkai berwarna-warni, memiliki dua bagian sisi yang depan bergambar dan bagian belakang berupa keterangan/penjelasan. Pada saat siklus II, sambil tersenyum terlihat siswa masih bertanya-tanya kartu apa yang akan di sajikan dalam pembelajaran.

Aspek mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran memperoleh skor 108 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan bahwa dengan pada saat pembelajaran dimulai ada 3 siswa yang sudah menempati tempat duduk, mengeluarkan perlengkapan belajar dan tidak gaduh, 28 siswa menempati tempat duduk, bersikap tenang, namun belum mengeluarkan peralatan belajar, 6 siswa sudah di dalam kelas menempati tempat duduk namun masih gaduh. Persentase keberhasilan aspek mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran sebesar 73% dengan rerata skor 2,91.

Aspek menanggapi *flashcard* yang diberikan oleh guru memperoleh skor 98 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan bahwa pada saat pembelajaran ada 17 siswa yang memperhatikan tayangan *flashcard* dan menanggapi pertanyaan oleh guru dengan jawaban tepat, 5 siswa yang memperhatikan tayangan *flashcard* namun masih menanggapi *flashcard* yang diberikan guru dengan jawaban kurang tepat, 15 siswa memperhatikan tayangan *flashcard* tanpa memberikan tanggapan. Persentase keberhasilan aspek menanggapi *flashcard* sebesar 66% dengan rerata skor 2,64.

Aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat memperoleh skor 92 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 6 siswa bertanya atau

dan mengemukakan pendapat lebih dari 2 kali, 10 siswa bertanya atau dan mengemukakan pendapat sebanyak 2 kali, 17 siswa bertanya atau mengemukakan pendapat sebanyak 1 kali dan 4 siswa tidak bertanya atau mengemukakan pendapat selama pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat sebesar 62% dengan rerata skor 2,48.

Aspek mendengarkan penjelasan guru memperoleh skor 109 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 9 siswa memperhatikan, menanggapi dan mencatat hal yang penting, 17 siswa melakukan 2 deskriptor dari kegiatan mendengarkan penjelasan guru, dan 11 siswa melakukan 1 deskriptor dari kegiatan mendengarkan penjelasan guru. Persentase keberhasilan aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat sebesar 73% dengan rerata skor 2,95.

Aspek berdiskusi kelompok memperoleh skor 105 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 11 siswa ikut bekerja sama dalam kelompok dengan memberikan pendapat dan menanggapi pendapat (saran/sanggahan) dari anggota kelompok, 12 siswa ikut bekerjasama dalam kelompok dengan memberikan pendapat saja tanpa menanggapi pendapat teman yang lain, 14 siswa diam saja dan tidak ikut bekerja sama dalam kelompok. Persentase keberhasilan aspek berdiskusi kelompok sebesar 72% dengan rerata skor 2,9.

Aspek mempresentasikan hasil diskusi kelompok memperoleh skor 88 dengan kategori cukup (B). Hal ini ditunjukkan dengan 6 siswa membacakan

hasil diskusi, memberi tanggapan, dan menerima masukan, 5 siswa melakukan 2 deskriptor mempresentasikan hasil diskusi, dan 26 siswa melakukan 1 deskriptor mempresentasikan hasil diskusi. Persentase keberhasilan aspek berdiskusi kelompok sebesar 61% dengan rerata skor 2,45.

Aspek membuat kesimpulan pembelajaran memperoleh skor 81 dengan kategori cukup (C). Hal ini ditunjukkan dengan 3 siswa menyimpulkan materi pembelajaran secara menyeluruh, 18 siswa membuat kesimpulan sesuai dengan materi yang telah dipelajari namun hanya sebagian saja yang disimpulkan, 4 siswa membuat kesimpulan namun tidak sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Sebanyak 12 siswa tidak menyimpulkan pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek membuat kesimpulan pembelajaran sebesar 54% dengan rerata skor 2,18.

Aspek melakukan refleksi pembelajaran memperoleh skor 78 dengan kategori cukup (C). Hal ini ditunjukkan dengan 3 siswa melakukan kegiatan merefleksi pembelajaran yaitu: (1) mengungkapkan pendapat, (2) mengutarakan kekurangan pembelajaran; (3) mengutarakan tindak lanjut dari kekurangan. 8 siswa melakukan 2 deskriptor refleksi pembelajaran 16 siswa melakukan 1 deskriptor refleksi pembelajaran, 10 siswa belum merefleksi pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek membuat kesimpulan pembelajaran sebesar 52% dengan rerata skor 2,10.

4.1.2.3.3 Deskripsi Observasi Hasil Belajar Siswa

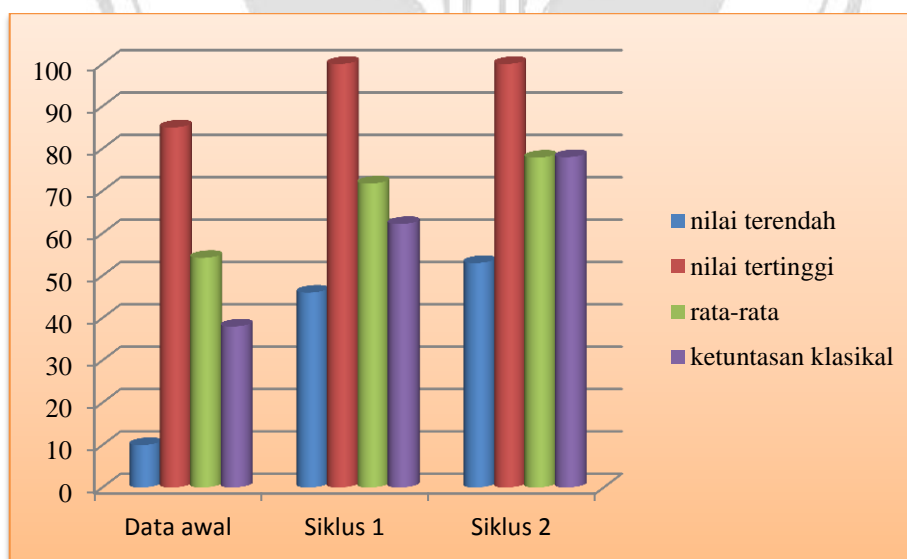
Berdasarkan kegiatan evaluasi pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siswa kelas

IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang yang dilaksanakan di akhir pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data nilai hasil belajar terendah siswa 53, nilai hasil belajar tertinggi siswa 100 dengan nilai rata-rata 77,86 dan ketuntasan klasikal 78%.

Perbandingan perolehan nilai pada data awal, siklus 1 dengan siklus II dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I, dan Siklus II

No	Pencapaian	Data awal	Data Siklus I	Data siklus II
1	Nilai terendah	10	46	53
2	Nilai tertinggi	85	100	100
3	Rata-rata	54,2	71,75	77,86
4	Ketuntasan Klasikal	38%	62,2%	78%



Gambar 4.6 Diagram Hasil belajar IPS pada data awal, siklus I, siklus II

Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar 4.2 dapat dijelaskan bahwa data pada sebelum dilaksanakan tindakan nilai terendah siswa di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada mata pelajaran IPS adalah 10, nilai tertinggi 85 dengan rata-rata 54,2 dan ketuntasan klasikal 38%. Setelah dilakukan tindakan siklus I melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada diperoleh data nilai terendah 46, tertinggi 100 dengan rata-rata 71,75 dan ketuntasan klasikal 62,2%. Setelah tindakan siklus II melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diperoleh data nilai terendah 53, tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 77,86 dan ketuntasan klasikal 78%.

Terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dibandingkan pelaksanaan tindakan siklus I maupun sebelum dilaksanakan tindakan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yakni ketuntasan belajar klasikal yang ditetapkan yakni sebesar 85%, sehingga perlu dilaksanakan siklus berikutnya dengan segala perbaikan.

4.1.2.4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kolaborator untuk menganalisis proses pembelajaran yang telah berlangsung pada siklus II, data tersebut meliputi deskripsi keterampilan guru, deskripsi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Refleksi ini digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus III.

Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.1.4.1 Keterampilan Guru

Keterampilan guru selama pembelajaran berlangsung pada siklus II ini secara keseluruhan sudah termasuk dalam kategori baik, akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada pelaksanaan siklus III. Kekurangan-kekurangan tersebut yaitu:

- a) guru belum membentuk kelompok secara heterogen, hal ini menjadikan belum terbentuknya komunikasi timbal balik positif dari siswa yang tingkat kemampuan rendah dengan siswa yang tingkat kemampuannya tinggi;
- b) guru masih belum maksimal membimbing siswa secara individu, guru harus memberikan motivasi kepada siswa secara individu untuk mengerjakan tugas agar tugas diselesaikan dengan baik;
- c) guru dalam membimbing siswa saat berdiskusi kelompok masih belum maksimal. dalam membimbing diskusi kelompok, guru harus berkunjung ke dalam semua kelompok dan menjadi fasilitator apabila kelompok mengalami kesulitan;
- d) guru memberikan penguatan pada siswa berupa penguatan verbal dan gestural namun belum memberi penguatan berupa *reward* bintang perstasi kepada siswa atas hasil kerjanya;
- e) guru harus memaksimalkan kegiatan menutup pembelajaran yakni kegiatan menyimpulkan materi dan refleksi pembelajaran.

4.1.1.4.2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada siklus II secara keseluruhan dalam kategori baik, akan tetapi masih perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada pelaksanaan siklus III. Pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki yaitu:

- a) siswa dalam mempersiapkan diri dalam pembelajaran, ada 6 siswa yang masih gaduh pada awal pembelajaran;
- b) siswa dalam memperhatikan tayangan *flashcard*, masih ada yang menanggapi *flashcard* yang diberikan guru dengan jawaban kurang tepat ataupun siswa memperhatikan tayangan *flashcard* tanpa memberikan tanggapan;
- c) siswa dalam kegiatan tanya jawab masih belum maksimal. masih ada 6 siswa yang tidak pernah bertanya dan mengemukakan pendapat;
- d) siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih belum maksimal. masih ada 14 siswa yang diam saja dan tidak ikut bekerja sama dalam kelompok;
- e) siswa kurang maksimal dalam presentasi hasil diskusi kelompok. siswa kurang berpartisipasi dalam memberikan tanggapan hasil diskusi. siswa masih belum terbiasa menanggapi jawaban dari kelompok yang maju pada saat presentasi kelompok sehingga belum terjadi interaksi yang baik saat kegiatan presentasi kelompok;

- f) siswa kurang maksimal dalam menyimpulkan materi pembelajaran. masih ada 12 siswa yang belum ikut serta menyimpulkan materi pembelajaran;
- g) siswa kurang maksimal refleksi pembelajaran, sebanyak 10 siswa belum berani mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran, mengungkapkan tindak lanjut dari kekurangan.

4.1.1.4.3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diperoleh data nilai terendah 46, tertinggi 100 dengan rata-rata 71,75 dan ketuntasan klasikal 62,2%. Setelah tindakan siklus II melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diperoleh data nilai terendah 53, tertinggi 100 dengan rata-rata 77,86 dan ketuntasan klasikal 78%. Ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dibandingkan siklus I, akan tetapi peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan hasil belajar (85%) sehingga perlu dilaksanakan siklus III dengan segala perbaikan.

4.1.1.5. Revisi

Berdasarkan temuan permasalahan yang masih terdapat pada siklus II maka perlu diadakan revisi. Adapun perbaikan untuk siklus III berdasarkan masukan dari tim kolabolator adalah sebagai berikut:

4.1.1.5.1. Keterampilan Guru

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru yaitu:

- 1) guru dalam melakukan tanya jawab harus lebih memancing rasa ingin tahu siswa agar mau bertanya maupun berpendapat;

- 2) guru harus terampil mengelola bimbingan kepada siswa secara individu agar siswa lebih maksimal dalam belajar;
- 3) guru harus berimprovisasi dan menggunakan cara baru dalam pembentukan kelompok agar tidak terjadi kelompok yang homogen;
- 4) guru harus memantau proses presentasi, sehingga guru dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan baik ketika presentasi;
- 5) guru harus lebih terampil untuk memberikan penguatan, jangan terlambat memberikan penguatan karena dapat menyebabkan motivasi belajar siswa berkurang;
- 6) guru harus terampil dalam kegiatan menutup pembelajaran, guru harus lebih memancing partisipasi aktif siswa dalam menyimpulkan materi dan refleksi pembelajaran secara bersama-sama. Dengan adanya refleksi pembelajaran secara bersama, guru serta siswa dapat segera mengetahui kekurangan dan diharapkan dapat memperbaikinya pada pertemuan selanjutnya.

4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti membuat berbagai perencanaan yaitu:

- a) menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar/ materi, LKPD, kisi- kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan instrumen penilaian dengan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada materi aktivitas ekonomi pantai;

- b) menyiapkan sumber dan media pembelajaran flashcard yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi pantai;
- c) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan dan angket tanggapan siswa.

4.1.3.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan pada hari Jumat, 08 Februari 2013 di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pukul 07.00-08.10 WIB. Pokok bahasan pada pembelajaran siklus III adalah aktivitas ekonomi di pantai. Pembelajaran berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran. Pembelajaran IPS diikuti semua siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 37 siswa.

Pra kegiatan pembelajaran dilakukan guru sebelum pembelajaran IPS dimulai. Pada kegiatan ini guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran berupa media *flashcard* dan perlengkapan lain yang mendukung pelaksanaan tindakan siklus III.

Kegiatan awal dilakukan selama 10 menit dengan kegiatan guru adalah mempersiapkan siswa dalam belajar yakni dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa, dan mengarahkan siswa untuk mengeluarkan perlengkapan belajar. Guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi bersama lagu “nyiur hijau” dan menyampaikan pertanyaan apa saja yang ditemui oleh siswa jika berjalan-jalan ke pantai . Guru menyampaikan

tujuan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari yaitu mengenai materi aktivitas ekonomi pantai.

Kegiatan Inti selama 45 menit yaitu dengan eksplorasi yang dilakukan guru adalah dengan menayangkan media kartu *flashcard* pantai di depan kelas, siswa menyebutkan hal-hal yang nampak pada kartu *flashcard* tersebut yakni “pantai”. Guru meminta seorang siswa membaca pengertian pantai pada kartu *flashcard* di depan kelas. Setelah guru menunjukkan satu kartu *flashcard* dan melanjutkan dengan tanya jawab dengan siswa mengenai aktivitas ekonomi lain yang ada di daerah pantai yakni nelayan, pertambakan, dan bidang pariwisata.

Kegiatan tanya jawab dilanjutkan oleh guru dengan menjelaskan berbagai macam aktivitas ekonomi yang ada di pantai yakni nelayan, pertambakan, dan bidang pariwisata. Setelah guru menjelaskan kegiatan selanjutnya adalah pembentukan kelompok dengan cara membagi siswa secara heterogen dari rata-rata hasil belajar pada data awal, siklus I, dan siklus II maupun jenis kelamin. Terdapat 9 kelompok dalam satu kelas dengan jumlah anggota kelompok 4-5 siswa setiap kelompoknya. Guru membagikan LKPD, kartu *flashcard* bagian depan yang berisi gambar, kartu bagian belakang yang masih kosong. Guru menjelaskan proses berlangsungnya diskusi dengan menggunakan media *flashcard* pada siswa dan tugas yang harus dilaksanakan siswa dalam diskusi kelompok. Setiap kelompok menjelaskan aktivitas ekonomi daerah pantai yakni nelayan, pertambakan, dan pariwisata dan contohnya pada bagian belakang kartu *flashcard* yang masih kosong. Guru membimbing jalannya diskusi dengan membimbing siswa dalam kelompok

yang mengalami kesulitan, memberikan siswa bertanya dan memberi motivasi agar siswa segera menyelesaikan tugas kelompok mereka dengan jawaban yang tepat dan sesuai.

Setelah adanya diskusi dalam kelompok dengan berbagi pengetahuan dan adanya kerja sama pada saat menyelesaikan lembar kerja, setiap kelompok ditunjuk guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat kelompok yang maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan jika ada kelompok yang mempunyai jawaban berbeda yang berlangsung secara berulang untuk setiap kelompok. Beberapa siswa menunjukkan jarinya, menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi, dan guru meluruskan jawaban dari siswa. Guru memberikan penguatan pada siswa dengan penguatan verbal “pintar, pandai, bagus” maupun penguatan gestural dengan “tepuk tangan” dan juga *reward* bintang prestasi kepada setiap kelompok yang berani presentasi maupun kelompok yang menanggapi hasil diskusi. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya guru mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok dengan menekankan jawaban yang benar dan menambahkan jawaban yang tepat untuk jawaban yang kurang tepat.

Kegiatan akhir selama 15 menit dilakukan dengan guru dan siswa menyimpulkan materi, siswa mengerjakan evaluasi, serta guru dan siswa refleksi pembelajaran.

4.1.3.3. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

4.1.3.3.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru

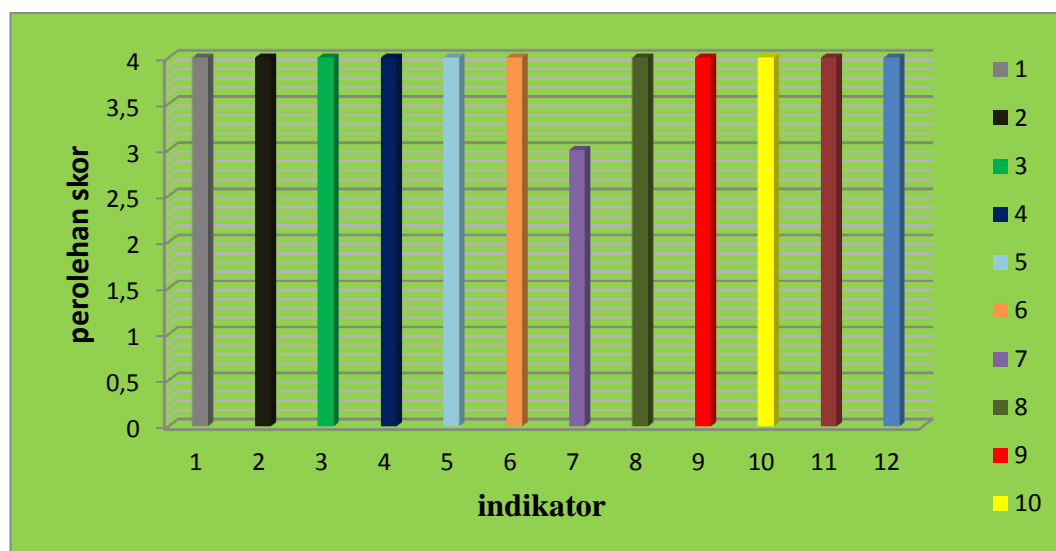
Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus III diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No	Indikator	Tingkat Kemampuan				Skor	Kriteria
		1	2	3	4		
1	Menyiapkan media dan sumber belajar				√	4	A
2	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran				√	4	A
3	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan				√	4	A
4	Menampilkan media <i>flashcard</i>				√	4	A
5	Melakukan tanya jawab				√	4	A
6	Menjelaskan materi pembelajaran				√	4	A
7	Membimbing individu dalam pembelajaran			√		3	B
8	Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen				√	4	A
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok				√	4	A
10	Membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok				√	4	A
11	Memberikan penguatan kepada siswa				√	4	A
12	Menutup pembelajaran				√	4	A
Jumlah Skor Total						47	
Rerata Skor						3,91	
Persentase						97 %	
Kriteria						Sangat Baik (A)	

Keterangan:

TK: Tingkat Kemampuan, S: Skor, K: Kriteria



Gambar 4.7 Diagram Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus III, diperoleh skor 47 rerata 3,91 dan persentase keberhasilan 97% dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan: (1) guru menyiapkan media dan sumber belajar; (2) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; (3) melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan; (4) menampilkan media *flashcard*; (5) melakukan tanya jawab; (6) menjelaskan materi pembelajaran; (7) membimbing individu dalam pembelajaran; (8) membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen; (9) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; (10) membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok; (11) memberikan penguatan kepada siswa; (12) menutup pembelajaran.

Keterampilan guru dalam menyiapkan media dan sumber belajar mendapatkan skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru menyiapkan media *flashcard* penjelasan yakni *flashcard* pantai dan macam aktivitas ekonominya; kartu *flashcard* diskusi untuk masing-masing kelompok yang berupa kartu *flashcard* aktivitas ekonomi pantai (nelayan, pertambakan, pariwisata) yang masih belum terbentuk secara utuh; dan menyiapkan sumber belajar yakni buku berupa buku pelajaran (BSE) Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV karangan Sadiman, Suranti, dan Tantya serta bahan bacaan yang relevan dengan materi aktivitas ekonomi pedesaan.

Keterampilan dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru memimpin doa untuk memulai pembelajaran. Guru juga melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai. Pada awal pembelajaran guru juga meminta siswa menyiapkan perlengkapan belajar (buku IPS dan peralatan tulis) untuk disiapkan diatas meja belajar.

Keterampilan melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru melakukan apersepsi melalui lisan dan nyanyian sesuai dengan materi pembelajaran. Guru bersama dengan siswa bernyanyi “*nyiuur hijau*”. Guru melanjutkan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “anak- anak siapa yang pernah pergi ke pantai?” apa saja yang kalian lihat jika

berjalan-jalan ke pantai?” siswa-siswa ada yang menjawab pasir pantai, kapal-kapal nelayan, pohon kelapa, para pedagang di pinggir pantai dan tambak ikan.

Keterampilan menampilkan media *flashcard* guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Guru sudah menampilkan media *flashcard* sesuai dengan materi pembelajaran yaitu aktivitas ekonomi pantai dan mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru menampilkan *flashcard* sebuah pemandangan pantai. Kemudian meminta siswa mengemukakan apa yang mereka tahu tentang pantai.

Keterampilan melakukan tanya jawab guru memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar. Kemudian guru menjawab pertanyaan siswa yang kesulitan dengan bahasa komunikatif, dan Guru sudah memberikan giliran menjawab kepada siswa yang menunjukkan jari ingin menjawab pertanyaan guru.

Keterampilan guru menjelaskan materi pembelajaran memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan benar; menjelaskan secara runtut dari pengertian pantai, macam aktivitas ekonomi pantai (nelayan, pertambakan, pariwisata). Penyampaian materi pembelajaran sudah dengan memberi contoh atau ilustrasi yang berkaitan aktivitas ekonomi nelayan, pertambakan dan pariwisata.

Keterampilan guru dalam membimbing individu dalam pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kategori B (baik). Guru sudah memberikan tugas yang jelas kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dan membimbing

belajar siswa dalam menjawab dan mengkonsep pengetahuan, namun belum memberikan motivasi secara individu secara menyeluruh kepada semua siswa, karena keterbatasan guru.

Keterampilan guru dalam membimbing pembentukan kelompok memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru membentuk kelompok secara heterogen. Guru sebelum pembelajaran dilaksanakan telah membentuk siswa dari rata-rata hasil belajar pada data awal, siklus I dan siklus II, disetiap kelompok terdiri dari perempuan dan laki-laki. Sehingga saat pembelajaran guru bisa membentuk kelompok diskusi siswa secara heterogen.

Keterampilan guru dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik), hal ini ditunjukkan guru dengan membimbing keseluruhan kelompok, memperhatikan kerja kelompok dan secara lisan memberi kesempatan kelompok untuk bertanya apabila belum mengerti.

Keterampilan guru membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan guru membimbing dari awal yakni menunjuk kelompok yang presentasi secara acak, mengarahkan dalam proses penyampaian hasil diskusi dan guru memberikan saran pada siswa saat mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan memberikan tambahan jawaban saat jawaban belum lengkap.

Keterampilan guru dalam memberikan penguatan kepada siswa

memperoleh skor 4 dengan kategori A (sangat baik). Hal tersebut ditunjukkan dengan pemberian penguatan yang diberikan guru dengan memberikan penguatan secara verbal, gestural maupun reward bintang kepada siswa atas hasil kerjanya.

Keterampilan guru dalam menutup pembelajaran memperoleh skor A dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan evaluasi dengan rubrik penilaian. Kegiatan menyimpulkan pelajaran, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan. Setelah pendapat semua siswa terkumpul, guru meluruskan dan memberikan kesimpulan akhir dari pelajaran dan dilanjutkan dengan guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa, serta guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran, dengan mengajak siswa secara bersama-sama dan memotivasi untuk mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran, dan tindak lanjut kekeurangan yang harus dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Persentase keberhasilan keterampilan guru secara keseluruhan mencapai 97% dengan skor yang diperoleh sebanyak 47 dan kategori yang dicapai adalah A (sangat baik). Dari ke-12 aspek tersebut, ada 1 aspek yang mendapat kategori B (baik), yakni membimbing siswa secara individu. Aspek lainnya sudah mencapai kategori A (sangat baik) yaitu: (1) mempersiapkan media dan sumber belajar; (2) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; (3) melakukan apersepsi; (4) menampilkan media *flashcard*; (5) melakukan tanya jawab; (6) menjelaskan materi pembelajaran; (7) membentuk

kelompok belajar siswa secara heterogen; (8) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; (9) membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok; (10) memberikan penguatan kepada siswa; (11) menutup pembelajaran.

4.1.3.3.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus III diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Aktivitas Siswa Siklus III

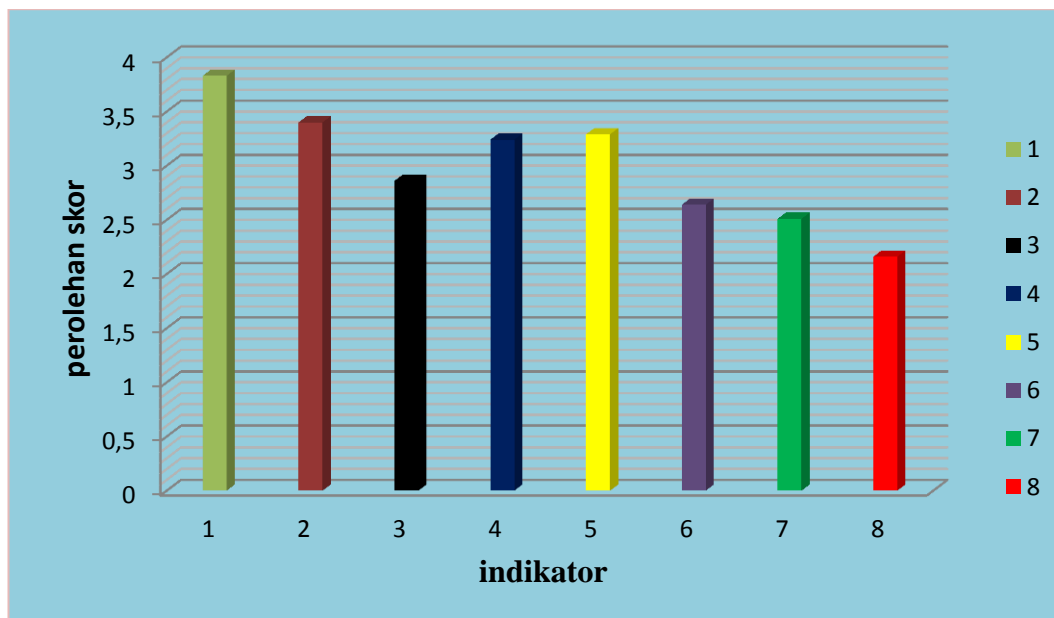
No	Indikator	J				SM	JS	R	P	K
		1	2	3	4					
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	0	1	8	29	148	142	3,83	95%	A
2	Menanggapi <i>flashcard</i> yang disampaikan oleh guru	0	8	6	23	148	126	3,4	85%	A
3	Aktif bertanya atau mengemukakan pendapat	2	13	10	12	148	106	2,86	72%	A
4	Mendengarkan penjelasan guru	0	2	24	11	148	120	3,24	81%	A
5	Berdiskusi kelompok	0	3	20	14	148	122	3,29	82%	A
6	Mempresentasikan hasil kelompok	0	25	4	8	148	98	2,64	66%	B
7	Membuat kesimpulan pembelajaran	8	4	20	5	148	96	2,51	64%	B
8	Melakukan refleksi pembelajaran	10	17	4	6	148	80	2,16	54%	B
Jumlah skor							886	Kriteria: (B) Baik		
Jumlah rerata skor							23,9			
Rata-Rata Skor							2,98			

Presentase	75%	
------------	-----	--

Keterangan:

J: Jumlah, SM: Skor Maksimal, JS: Jumlah Skor, R: Rata-rata, P: Persentase

K: Kategori.



Gambar 4.8 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS siklus III diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 2,98 dengan jumlah rerata skor 23,9 dan kategori B (baik). Siswa terlihat antusias pada pembelajaran. Pada saat siklus III sambil tersenyum terlihat, siswa masih bertanya-tanya kartu apa yang akan disajikan dalam pembelajaran.

Aspek mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran memperoleh skor 142 dengan kategori A (Sangat Baik). Hal ini ditunjukkan bahwa dengan pada saat pembelajaran dimulai sebanyak 29 siswa yang sudah menempati tempat duduk, mengeluarkan perlengkapan belajar dan tidak gaduh, 8 siswa menempati tempat duduk, bersikap tenang, namun belum mengeluarkan peralatan belajar, 1 siswa sudah di dalam kelas menempati

tempat duduk namun masih gaduh. Persentase keberhasilan aspek mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran sebesar 95% dengan rerata skor 3,83.

Aspek menanggapi *flashcard* yang diberikan oleh guru memperoleh skor 126 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan bahwa pada saat pembelajaran ada 23 siswa yang memperhatikan tayangan *flashcard* dan menanggapi pertanyaan oleh guru dengan jawaban tepat, 6 siswa yang memperhatikan tayangan *flashcard* namun masih menanggapi *flashcard* yang diberikan guru dengan jawaban kurang tepat, 8 siswa memperhatikan tayangan *flashcard* tanpa memberikan tanggapan. Persentase keberhasilan aspek menanggapi *flashcard* sebesar 85% dengan rerata skor 3,4.

Aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat memperoleh skor 106 dengan kategori B (baik). Hal ini ditunjukkan dengan 12 siswa bertanya atau dan mengemukakan pendapat lebih dari 2 kali, 10 siswa bertanya atau dan mengemukakan pendapat sebanyak 2 kali, 13 siswa bertanya atau mengemukakan pendapat sebanyak 1 kali dan 2 siswa tidak bertanya atau mengemukakan pendapat selama pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat sebesar 72% dengan rerata skor 2,86.

Aspek mendengarkan penjelasan guru memperoleh skor 120 dengan kategori sangat baik (A). Hal ini ditunjukkan dengan 11 siswa memperhatikan, menanggapi dan mencatat hal yang penting, 24 siswa melakukan 2 deskriptor dari kegiatan mendengarkan penjelasan guru, dan 2 siswa melakukan 1 deskriptor dari kegiatan mendengarkan penjelasan guru. Persentase

keberhasilan aspek aktif bertanya atau mengemukakan pendapat sebesar 81% dengan rerata skor 3,24.

Aspek berdiskusi kelompok memperoleh skor 122 dengan kategori A (sangat baik). Hal ini ditunjukkan dengan 14 siswa ikut bekerja sama dalam kelompok dengan memberikan pendapat dan menanggapi pendapat (saran/sanggahan) dari anggota kelompok, 20 siswa ikut bekerjasama dalam kelompok dengan memberikan pendapat saja tanpa menanggapi pendapat teman yang lain, 3 siswa diam saja dan tidak ikut bekerja sama dalam kelompok. Persentase keberhasilan aspek berdiskusi kelompok sebesar 82% dengan rerata skor 3,29.

Aspek mempresentasikan hasil diskusi kelompok memperoleh skor 98 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 8 siswa melakukan seluruh deskriptor kegiatan mempresentasikan hasil diskusi kelompok yakni: membacakan hasil diskusi; memberi tanggapan; dan menerima masukan, 4 siswa melakukan 2 deskriptor mempresentasikan hasil diskusi, dan 25 siswa melakukan 1 deskriptor mempresentasikan hasil diskusi. Persentase keberhasilan aspek berdiskusi kelompok sebesar 66% dengan rerata skor 2,64.

Aspek membuat kesimpulan pembelajaran memperoleh skor 96 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 5 siswa menyimpulkan materi pembelajaran secara menyeluruh, 20 siswa membuat kesimpulan sesuai dengan materi yang telah dipelajari namun hanya sebagian saja yang disimpulkan, 4 siswa membuat kesimpulan namun kurang jelas dalam penyampaiannya. Sebanyak 8 siswa tidak menyimpulkan pembelajaran.

Persentase keberhasilan aspek membuat kesimpulan pembelajaran sebesar 64% dengan rerata skor 2,59.

Aspek melakukan refleksi pembelajaran memperoleh skor 80 dengan kategori baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan 6 siswa melakukan semua deskriptor dalam kegiatan merefleksi pembelajaran yaitu: (1) mengungkapkan pendapat, (2) mengutarakan kekurangan pembelajaran; (3) mengutarakan tindak lanjut dari kekurangan. 4 siswa melakukan 2 deskriptor refleksi pembelajaran, 17 siswa melakukan 1 deskriptor refleksi pembelajaran, 10 siswa belum merefleksi pembelajaran. Persentase keberhasilan aspek membuat kesimpulan pembelajaran sebesar 54% dengan rerata skor 2,16.

4.1.3.3.2. Deskripsi Observasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kegiatan evaluasi pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang yang dilaksanakan di akhir pembelajaran pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data data nilai hasil belajar terendah siswa 56, nilai hasil belajar tertinggi siswa 100 dengan nilai rata- rata 81,40 dan ketuntasan klasikal 86,4%.

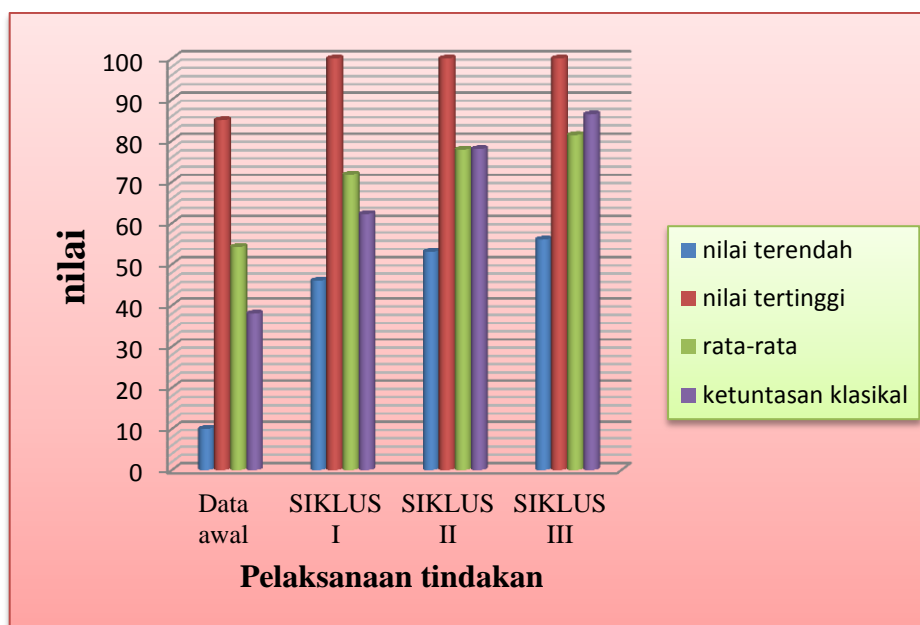
Perbandingan perolehan nilai pada data awal, siklus I siklus II dengan siklus III dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9

Perbandingan hasil belajar data awal, siklus I, Siklus II dan siklus III

No	Pencapaian	Data awal	Data Siklus I	Data siklus II	Data Siklus III
1	Nilai terendah	10	46	53	56
2	Nilai tertinggi	85	100	100	100
3	Rata-rata	54,2	71,75	77,86	81,40

4	Ketuntasan Klasikal	38%	62,2%	78%	86,4%
---	---------------------	-----	-------	-----	-------



Gambar 4.9 Diagram Hasil belajar IPS pada data awal, siklus I, siklus II, siklus III

Berdasarkan tabel 4.9 dan gambar 4.3 dapat dijelaskan bahwa data pada sebelum dilaksanakan tindakan nilai terendah siswa di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang pada mata pelajaran IPS adalah 10, nilai tertinggi 85 dengan rata-rata 54,2 dan ketuntasan klasikal 38%. Setelah dilakukan tindakan siklus I melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada diperoleh data nilai terendah 46, tertinggi 100 dengan rata-rata 71,75 dan ketuntasan klasikal 62,2%. Setelah tindakan siklus II melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* diperoleh data nilai terendah 53, tertinggi 100 dengan rata-rata 77,86 dan

ketuntasan klasikal 78%. Pada Siklus III diperoleh data nilai terendah 56, tertinggi 100 dengan rata-rata 80,4 dan ketuntasan klasikal 86,4%.

Terjadi peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus III dibandingkan pelaksanaan tindakan siklus II, siklus I maupun sebelum dilaksanakan tindakan, dan peningkatan yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yakni ketuntasan belajar klasikal siswa sebesar 85%,

4.1.3.4. Refleksi

Refleksi dilaksanakan oleh peneliti bersama tim kolabolator untuk menganalisis proses pembelajaran yang telah berlangsung pada siklus III, data tersebut meliputi deskripsi keterampilan guru, deskripsi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Adapun hasil refleksi tersebut adalah sebagai berikut:

4.1.3.4.1. Keterampilan Guru

Keterampilan guru selama pembelajaran berlangsung pada siklus III ini secara keseluruhan sudah sangat baik (A), akan tetapi masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya. Kekurangan tersebut yaitu: keterampilan guru dalam membimbing individu dalam pembelajaran, guru belum memberikan motivasi secara individu secara menyeluruh kepada semua siswa.

4.1.3.4.2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada siklus III secara keseluruhan sudah termasuk dalam kategori baik (B), akan tetapi masih perlu ditingkatkan dan diperbaiki pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya.

Dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*, siswa terlihat senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Aktivitas siswa yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki yaitu

- 1) keterlibatan siswa dalam menanggapi/mengemukakan pendapat pada presentasi hasil kelompok perlu diperhatikan. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung pemerolehan pengalaman siswa dalam keterlibatan pembelajaran;
- 2) keterlibatan siswa dalam membuat kesimpulan pembelajaran perlu ditingkatkan, sebab menyimpulkan adalah kegiatan mengulas kembali materi yang telah diajarkan;
- 3) keterlibatan siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran, perlu ditingkatkan, siswa merupakan salah satu sumber informasi dalam tercapainya pembelajaran yang diharapkan, sehingga partisipasi siswa untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah berlangsung perlu untuk ditingkatkan.

4.1.3.4.3 Hasil Belajar

Hasil refleksi hasil belajar menunjukkan bahwa pada siklus III ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sudah mencapai 86,4%. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai standar indikator keberhasilan yang telah ditentukan yakni 85%. Untuk itu pelaksanaan tindakan di hentikan pada siklus III. Akan tetapi, kesinambungan pembelajaran akan tetap dipertahankan dan ditingkatkan pada pembelajaran berikutnya.

4.1.3.5. Revisi

Berdasarkan uraian data tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada siklus III sudah berjalan dengan baik karena keterampilan guru mengajar, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan. Pencapaian keterampilan guru sekurang-kurangnya baik (B) telah tercapai, pencapaian aktivitas siswa sekurang-kurangnya baik (B) telah tercapai, hasil belajar IPS sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya 85% siswa mencapai ketuntasan individual ≥ 61 . Tetapi demi menjaga kualitas pembelajaran yang lebih baik, peneliti menetapkan beberapa revisi yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut:

4.1.3.5.1 Keterampilan Guru

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru yaitu: guru harus bisa mengelola bimbingan kepada siswa agar siswa dapat lebih optimal dalam pembelajaran.

4.1.3.5.2. Aktivitas Siswa

Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan aktivitas siswa yaitu:

- 1) guru senantiasa melakukan perubahan dan perbaikan proses pembelajaran. Guru harus memberikan stimulus yang dapat merangsang siswa untuk antusias mengikuti pembelajaran.
- 2) guru harus konsisten dan berkesinambungan dalam memotivasi siswa untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dalam pembelajaran dan tidak segan-

segar bertanya jika mengalami kesulitan.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan pemaknaan temuan didasarkan pada temuan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar setiap siklusnya pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siswa kelas IVA SD N Sampangan 02 Kota Semarang.

4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 39 dengan kategori B (Baik). Pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 44 dengan kategori A (sangat baik). Pada siklus III terjadi peningkatan skor menjadi 47 dengan kategori A (sangat baik). Peningkatan terjadi secara bertahap disetiap pertemuan.

Peningkatan pada masing-masing pertemuan juga terjadi di setiap indikator. Indikator mempersiapkan media dan sumber belajar mendapat skor 4 pada siklus I, mendapat skor 4 pada siklus II, mendapat skor 4 pada siklus III. Skor pada aspek mempersiapkan media dan sumber belajar mendapat nilai yang stabil dari siklus I karena guru sudah melakukan semua kegiatan mempersiapkan media dan sumber belajar yang terdiri dari menyiapkan media *flashcard* penjelasan, *flashcard* diskusi kelompok dan sumber belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) yang menyatakan bahwa

tugas guru diantaranya: (1) memberikan dorongan kepada siswa agar tumbuh semangat untuk belajar, sehingga minat belajar tumbuh kondusif dalam diri siswa; (2) menggunakan alat peraga dan sumber belajar; (3) melaksanakan diskusi dalam kelas.

Indikator mempersiapkan peserta didik dalam belajar mendapat skor 3 pada siklus I, mendapat skor 4 pada siklus II, mendapat skor 4 pada siklus III. Hal ini dikarenakan dalam mempersiapkan peserta didik, guru belum meminta siswa mempersiapkan peralatan belajar (buku IPS dan peralatan tulis). Akan tetapi pada siklus berikutnya (siklus II dan III) guru sudah mempersiapkan peserta didik dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa bersama dan meminta siswa mempersiapkan peralatan belajar pada awal pembelajaran sehingga mendapat skor 4. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006:42-43) Yang menyatakan bahwa membuka pelajaran ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan prakondisi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar.

Indikator melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, guru memperoleh skor 4 pada siklus I, mendapat skor 4 pada siklus II dan mendapat skor 4 pada siklus III. Skor pada aspek melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, mendapat nilai yang stabil dari siklus I karena guru sudah melakukan apersepsi melalui lisan dan nyanyian sesuai dengan materi pembelajaran. hal ini sesuai dengan pendapat Usman

(2009:92-93) bahwa apersepsi harus: (1) menarik perhatian siswa; (2) membangkitkan motivasi; (3) membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa.

Indikator menampilkan media *flashcard*, guru memperoleh skor 4 pada siklus I, mendapat skor 4 pada siklus II dan mendapat skor 4 pada siklus III. Skor pada indikator melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, mendapat nilai yang stabil dari siklus I hingga III karena guru sudah menampilkan media *flashcard* sesuai dengan materi pembelajaran, dan juga telah mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Marno dan Idris (2012:95) yang menjelaskan bahwa mengenai penyampaian materi suatu bahan pelajaran harus disampaikan secara sistematis dan terencana dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Indikator melakukan tanya jawab guru memperoleh skor 3 pada siklus I, mendapat skor 4 pada siklus II dan mendapat skor 4 pada siklus III. Pada siklus I, guru memperoleh skor 3 hal ini dikarenakan dalam melakukan tanya jawab dengan siswa guru belum memberikan giliran menjawab kepada siswa, giliran menjawab masih terbatas pada siswa yang duduk di depan. Akan tetapi pada siklus berikutnya (siklus II dan III) guru sudah mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *flashcard*; memberikan giliran menjawab kepada siswa; menjawab pertanyaan siswa yang kesulitan dengan bahasa komunikatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mulyasa (2011:70-73) yang menjelaskan

bahwa keterampilan bertanya mencakup: (1) pertanyaan yang jelas dan singkat; (2) pemberian acuan; (3) pemindahan giliran; dan (4) pemberian tuntunan.

Indikator menjelaskan materi pembelajaran guru memperoleh skor 4 pada siklus I, skor 4 pada siklus II dan mendapat skor 4 pada siklus III. Skor pada indikator melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, mendapat nilai yang stabil dari siklus I hingga III karena guru sudah menyampaikan materi ajar dengan benar; menjelaskan secara runtut; serta penyampaian dengan memberi contoh atau ilustrasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Marno dan Idris (2012:95) yang menjelaskan bahwa keterampilan menjelaskan menyampaikan bahan pelajaran yang berkaitan dengan hubungan antarkonsep secara runtut, sehingga suatu bahan pelajaran yang disampaikan secara sistematis dan terencana dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Indikator keterampilan guru dalam membimbing individu dalam pembelajaran memperoleh skor 3 pada siklus I, memperoleh skor 4 pada siklus II, dan memperoleh skor 4 pada siklus III. Pada siklus I, guru memperoleh skor 3 hal ini dikarenakan dalam pembelajaran guru belum memberikan motivasi secara individu ketika siswa mengerjakan tugas, namun pada siklus II dan III guru sudah memberikan tugas yang jelas kepada siswa dengan memberikan pertanyaan dan membimbing belajar siswa dalam menjawab, mengkonsep pengetahuan, dan memotivasi secara individu ketika mengerjakan tugas. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Mulyasa (2011:92) bahwa pengajaran kelompok kecil dan perseorangan dengan cara: (1)

memberikan motivasi dan membuat variasi dalam pemberian tugas; (2) membimbing dan memudahkan belajar; (3) merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar; (4) pemberian tugas yang jelas, menantang dan menarik.

Indikator keterampilan guru dalam membimbing pembentukan kelompok memperoleh skor 3 pada siklus I, memperoleh skor 3 pada siklus II, dan memperoleh skor 4 pada siklus III. Pada siklus I dan II guru memperoleh skor 3 dikarenakan guru dalam membentuk kelompok masih mebebaskan siswanya untuk memilih anggota kelompok sendiri untu siklus III, guru telah membentuk kelompok siswa secar heterogen dari rata-rata hasil belajar pada data awal, siklus I dan II. Hal itu sesuai dengan pendapat Usman (2009:94) yaitu menjelaskan bahwa guru memimpin siswa yang sedang berdiskusi sesuai dengan kelompoknya untuk berbagi informasi, memecahkan masalah, atau pengambilan keputusan, dengan cara meningkatkan partisipasi peserta didik dan menyebarkan kesempatan berpartisipasi.

Indikator keterampilan guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok memperoleh skor 3 pada siklus I, memperoleh skor 3 pada siklus II, dan memperoleh skor 4 pada siklus III. Pada siklus I dan II, guru memperoleh skor 3 dikarenakan dalam membimbing siswa dalam diskusi kelompok dengan berkunjung ke dalam kelompok namun tidak memberi kesempatan siswa untuk bertanya. Pada siklus III guru memperoleh askor 4 hal ini dikarenakann guru sudah membimbing keseluruhan kelompok, memperhatikan kerja kelompok dan

secara lisan memberi kesempatan kelompok untuk bertanya apabila belum mengerti.

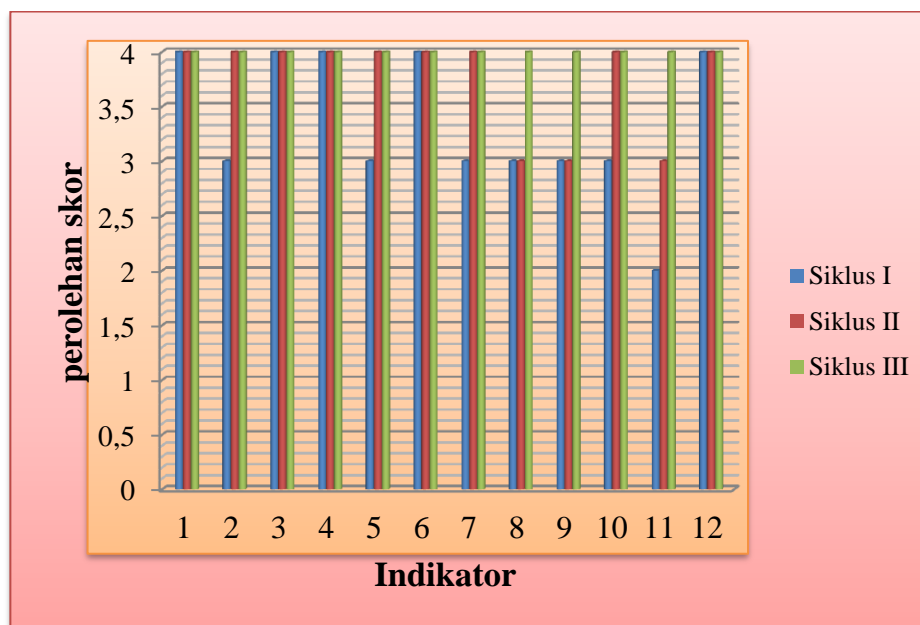
Indikator keterampilan guru membimbing siswa dalam presentasi hasil diskusi kelompok memperoleh skor 3 pada siklus I, memperoleh skor 4 pada siklus II dan siklus III. Pada siklus I guru memperoleh skor 3 dikarenakan guru belum memberikan saran dalam presentasi hasil diskusi kelompok. Pada siklus II dan III guru memperoleh skor 4 karena dalam membimbing siswa dalam presentasi hasil diskusi kelompok guru telah membimbing dari awal, proses, dan memberikan saran dalam presentasi hasil kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2011:91) bahwa keterampilan mengelola kelas adalah dengan cara meningkatkan perilaku yang baik, mengajarkan perilaku baru dengan contoh dan pembiasaan serta peningkatan keterlibatan dan kerjasama siswa.

Indikator keterampilan guru dalam memberikan penguatan kepada siswa memperoleh skor 2 pada siklus I, memperoleh skor 3 pada siklus II dan memperoleh skor 4 siklus III. Pada siklus I guru memperoleh skor 2 dikarenakan guru belum hanya memberikan penguatan secara verbal saja berupa pujian kepada peserta didik. Pada siklus II guru hanya memberikan penguatan secara verbal dan gestural, guru belum memberikan *reward* bintang prestasi karena bingung menentukan siswa yang layak untuk mendapatkan *reward* bintang prestasi. Tetapi untuk siklus III guru sudah memberikan dan dapat menentukan siswa yang mendapat *reward* bintang prestasi, yaitu siswa yang berani menjawab pertanyaan dengan tepat, siswa yang mengerjakan

lembar kerja dengan tepat waktu, dan siswa yang berani menyimpulkan pembelajaran dengan tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Marno dan Idris (2012:32) menyatakan bahwa penguatan dapat berupa pujian dan persetujuan, sedangkan penguatan nonverbal berupa gerak isyarat, sentuhan (penguatan gestural) dan penguatan berupa simbol atau benda (*reward* bintang prestasi)

Indikator keterampilan guru dalam menutup pembelajaran mendapat skor 4 pada siklus I, mendapat skor 4 pada siklus II, mendapat skor 4 pada siklus III. Skor pada Indikator menutup pembelajaran mendapat nilai yang stabil dari siklus I karena guru sudah melakukan semua kegiatan. Hal ini ditunjukkan dengan guru menyimpulkan pelajaran dan memberikan evaluasi dengan rubrik penilaian serta dilanjutkan dengan kegiatan refleksi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Usman (2009:92-93) bahwa komponen keterampilan menutup pelajaran meliputi; (1) menarik kesimpulan mengenai materi yang dipelajari; (2) mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan; (3) dan mengevaluasi.

Indikator keterampilan guru selama siklus I, II dan III dapat ditunjukkan dalam diagram batang tentang peningkatan ketercapaian indikator keterampilan guru melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dalam pembelajaran IPS kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang sebagai berikut:



Gambar 4.10 Diagram Peningkatan Ketercapaian Indikator Keterampilan Guru Siklus I, II dan II

Indikator tersebut mencakup: 1) mempersiapkan media dan sumber belajar; 2) mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran; 3) melakukan apersepsi. 4) menampilkan media *flashcard*; 5) melakukan tanya jawab; 6) menjelaskan materi pembelajaran. 7) membimbing individu dalam pembelajaran; 8) membentuk kelompok belajar. 9) membimbing siswa dalam diskusi kelompok; 10) memberikan penguatan kepada siswa; 11) membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok; 12) menutup pembelajaran.

Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* ini didukung oleh pendapat Mulyasa (2011:85-92) yang mengemukakan bahwa keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, adalah: (1) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (2) keterampilan

bertanya; (3) keterampilan memberikan penguatan; (4) keterampilan mengadakan variasi; (5) keterampilan menjelaskan; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan. Hal tersebut juga didukung oleh wawancara guru kolaborator, guru melaksanakan keterampilan dasar mengajar tersebut dalam pembelajaran. Guru telah menggunakan sintaks model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada pembelajaran IPS dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* sangat sesuai untuk membantu siswa dalam proses maupun hasil pembelajaran IPS. Pembelajaran yang menciptakan iklim interaksi dan komunikasi yang baik dan mengutamakan perkembangan anak, menjadikan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

4.2.1.1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS terjadi secara bertahap peningkatan disetiap siklus. Siklus I diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 2,38; jumlah rerata skor 18,9 dengan presentase 61% pada kategori C (cukup). Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 2,5; jumlah rerata skor 20,6 dengan presentase 63% pada kategori B (baik). Pada siklus III juga terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi sebesar 2,98 dengan jumlah rerata skor 23,9 presentase 75% dan termasuk dalam kategori B (baik).

Peningkatan pada masing-masing siklus juga terjadi di setiap

indikator aktivitas siswa. Indikator mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata skor 2,86, pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,91 dan pada siklus III memperoleh rata-rata skor 3,83. Hal itu dikarenakan guru selalu memperbaiki pembelajaran dengan memberikan inovasi stimulus untuk mempengaruhi siswa agar selalu mempersiapkan diri dalam pembelajaran yakni diantaranya dengan memberikan motivasi baik lisan maupun gestural kepada siswa.

Indikator menanggapi *flashcard* yang disampaikan oleh guru pada siklus I memperoleh rata-rata skor 2,43; pada siklus II memperoleh rata-rata 2,64; pada siklus III memperoleh rata-rata 3,4. Pada siklus I masih banyak siswa yang memperhatikan kartu *flashcard* namun belum menanggapi kartu *flashcard* yang disampaikan oleh guru, pada siklus selanjutnya guru berusaha memperbaiki pembelajaran dengan memberikan inovasi stimulus untuk mempengaruhi siswa agar selalu tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi tersebut diantaranya dengan menampilkan media *flashcard* yang sesuai dengan kegiatan sehari-hari dan memberikan motivasi baik lisan maupun gestural kepada siswa.

Indikator aktif bertanya atau mengemukakan pendapat pada siklus I memperoleh rata-rata skor 2,08; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,48 pada siklus III memperoleh rata-rata skor 2,86. Pada siklus I sebagian siswa masih malu untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Guru berinisiatif untuk memberikan dorongan kepada siswa pada siklus II melalui motivasi berupa ucapan dan himbuan, Selain itu guru juga mengembangkan

keterampilannya dalam bertanya dengan memberikan pancingan-pancingan kepada peserta didik agar tertarik dalam mengemukakan pendapat maupun bertanya.

Indikator mendengarkan penjelasan guru pada siklus I memperoleh rata-rata skor 2,86; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,95; pada siklus III memperoleh rata-rata skor 3,24. Peningkatan pada setiap siklus dikarenakan guru selalu memperbaiki pembelajaran dengan memberikan inovasi stimulus untuk mempengaruhi siswa agar selalu mendengarkan penjelasan guru yaitu dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari siswa, memberikan ilustrasi atau contoh yang relevan dengan materi dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Indikator berdiskusi kelompok pada siklus I memperoleh rata-rata skor 2,81; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,9; pada siklus III memperoleh rata-rata skor 3,24. Hal itu dikarenakan guru selalu memperbaiki pembelajaran dengan memberikan inovasi stimulus untuk mempengaruhi siswa agar selalu tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi tersebut diantaranya, perubahan kertas yang digunakan sebagai media menulis siswa dalam diskusi kelompok. Pada siklus I, *flashcard* diskusi kelompok yang disampaikan guru secara klasikal di depan kelas untuk semua kelompok dan siswa langsung mendiskusikan pada langsung pada LKPD, pada siklus II sudah menggunakan *flashcard* diskusi kelompok masing-masing, setiap kelompok mendapat kartu *flashcard* secara langsung dan siswa mendiskusikan pada langsung pada LKPD. Pada siklus III *flashcard* yang

dibagikan oleh guru masih belum terbentuk, yang terdiri dari kartu bagian depan berisi gambar dan pada bagian belakang kartu masih kosong. Siswa harus membuat sendiri kartu *flashcard* dengan cara melengkapi bagian penjelasan kartu *flashcard* berdasarkan hasil diskusi kelompok. Sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan diskusi kelompok.

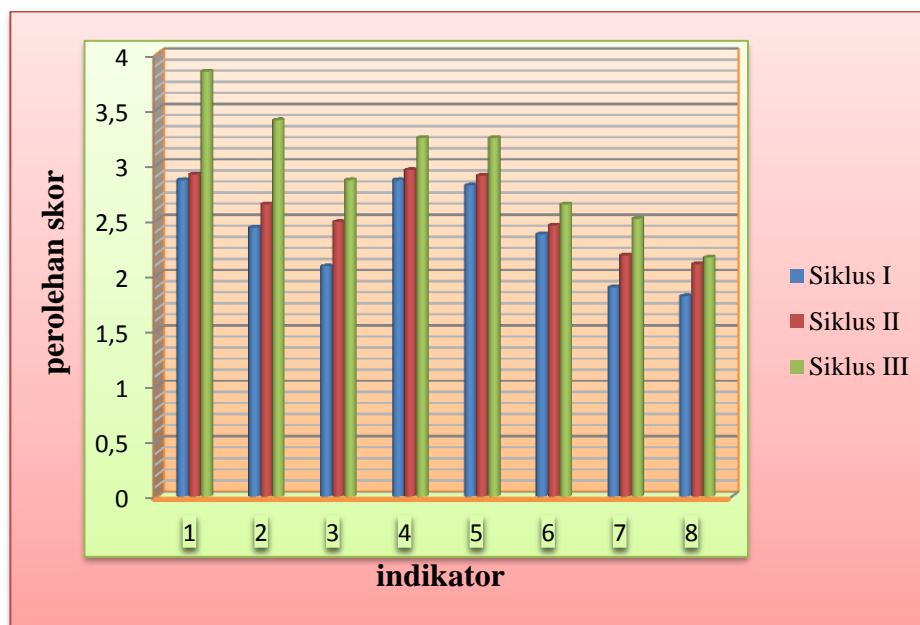
Indikator mempresentasikan hasil kelompok memperoleh rata-rata skor 2,37; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,45; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,64. Peningkatan indikator mempresentasikan hasil kelompok hal itu dikarenakan pada setiap siklus guru berusaha untuk memberikan penguatan dan pemberian reward kepada siswa yang aktif. Hal ini menjadikan dorongan bagi siswa yang belum berkontribusi untuk dapat berperan aktif dalam mempresentasikan hasil kelompok. Selain itu, pada siklus I siswa masih bingung dalam melakukan presentasi, karena belum adanya saran yang diberikan guru dalam presentasi. Akan tetapi pada presentasi pertemuan berikutnya, saran sudah disampaikan oleh guru sesuai dengan bahasa anak sehingga anak paham kekurangan yang dilakukan.

Indikator membuat kesimpulan pembelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata skor 1,89; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,18; pada siklus III memperoleh rata-rata skor 2,51. kegiatan yang paling jarang dilakukan siswa adalah menyampaikan simpulan, sehingga skor pada aspek ini tidak maksimal. Inisiatif guru untuk meningkatkan aspek ini dengan memberikan motivasi verbal kepada siswa pada setiap siklus. Akan tetapi peningkatan yang terjadi kurang maksimal sehingga guru melakukan strategi

yang juga digunakan pada aspek lain, yaitu pemberian penguatan yang berupa verbal, gestural, dan *reward* bintang prestasi. Peningkatan yang terjadi semakin baik sehingga guru melanjutkan pemberian penguatan dengan porsi sesuai dengan kondisi kelas.

Indikator melakukan refleksi pembelajaran pada siklus I memperoleh rata-rata skor 1,81; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,10; pada siklus II memperoleh rata-rata skor 2,16. Aspek melakukan refleksi terdiri dari kegiatan mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran, mengungkapkan pendapat, dan mengutarakan tindak lanjut dari kekurangan. Dari 3 kegiatan aspek tersebut, seperti pada aspek menyimpulkan materi kegiatan yang paling jarang dilakukan siswa adalah mengungkapkan pendapat, mengutarakan kekurangan pembelajaran, sehingga skor pada aspek ini tidak maksimal. Inisiatif guru untuk meningkatkan aspek ini sama seperti pada aspek menyimpulkan materi yaitu memberikan motivasi verbal kepada siswa pada siklus II. Peningkatan yang terjadi semakin baik sehingga guru melanjutkan pemberian penguatan dengan porsi sesuai dengan kondisi kelas.

Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS selama siklus I, II dan III dapat ditunjukkan dalam diagram batang tentang rerata peningkatan ketercapaian indikator aktivitas siswa melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dalam pembelajaran IPS kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang sebagai berikut:



Gambar 4.11 Diagram Peningkatan Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III

Indikator tersebut mencakup: 1) mempersiapkan diri dalam pembelajaran; 2) menanggapi media *flashcard*; 3) Aktif bertanya atau mengemukakan pendapat; 4) mendengarkan penjelasan guru; 5) Berdiskusi kelompok; 6) mempersentasikan hasil kelompok; 7) menyimpulkan materi pelajaran; 8) melakukan refleksi.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* didukung oleh pendapat Usman (2011:101) yang mengemukakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran meliputi: (1) *visual activities*; (2) *oral activities*; (3) *listening activities*; (4) *writing activities*; (5) *drawing activities*; (6) *motor activities*; (7) *mental activities*; (8) *emotional activities*. Aktivitas belajar tersebut dapat terlaksana secara optimal apabila ditunjang dengan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan situasi

kelas serta materi yang diajarkan. Model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media pembelajaran *Flashcard* sangat mendukung dalam pembelajaran IPS, hal tersebut sesuai dengan penjelasan DePorter (2010:8-33) bahwa *quantum teaching* merupakan model pembelajaran yang menggunakan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar lingkungan belajar, guru menyusun bahan pengajaran yang sesuai, mengembangkan keterlibatan siswa secara aktif dan memudahkan proses belajar siswa. Selain itu Yulianti (2012:49) juga menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran diantaranya mengasah kecerdasan otak (kognisi), mengaktualisasikan potensi-potensi kritis pada diri anak, mempersiapkan fungsi intelektual, dan aspek emosi dan sosialnya. Dengan demikian, pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* bukan hanya menjadi sarana yang dapat dinikmati dan menyenangkan saja tetapi juga bersifat mendidik.

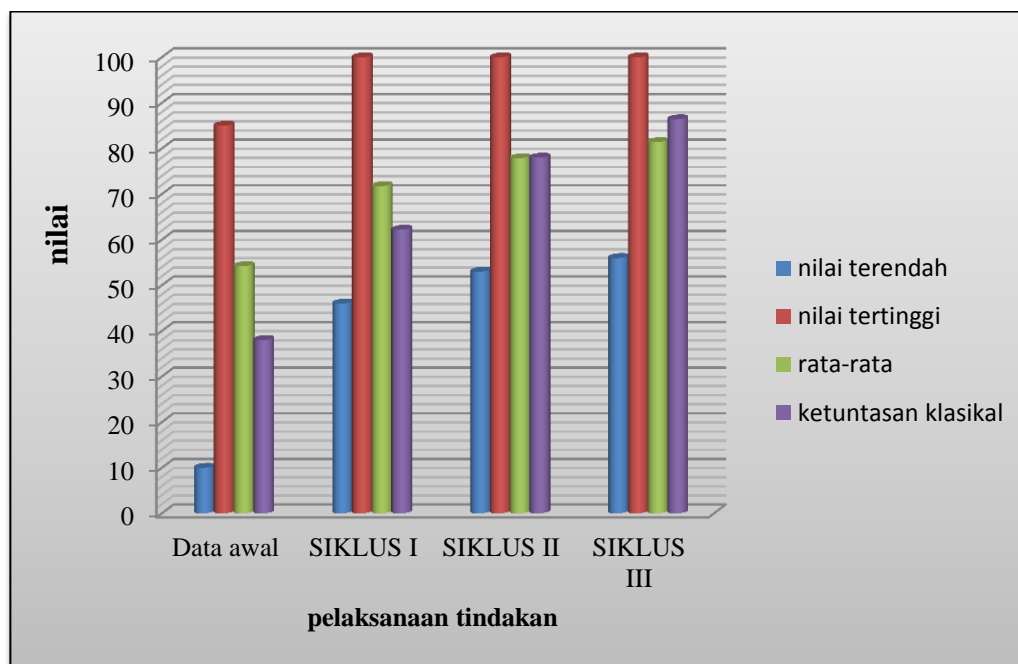
Hal tersebut juga diperkuat hasil angket tanggapan siswa. Sebagian besar siswa merasa senang dengan cara mengajar yang dilakukan guru. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* menjadikan sebagian besar siswa lebih mudah dalam belajar. Penggunaan media yang menarik menjadikan sebagian besar siswa paham dengan materi yang dipelajari. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan menjadikan sebagian besar siswa ingin belajar kembali seperti pembelajaran yang telah dilakukan dengan

menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

4.2.1.3. Observasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan observasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS terjadi peningkatan secara bertahap disetiap siklus. Data pada sebelum dilaksanakan tindakan nilai terendah siswa pada pembelajaran IPS adalah 10, nilai tertinggi 85 dengan rata- rata 54,2 dan ketuntasan klasikal 38%. Setelah dilakukan tindakan melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siklus I diperoleh data nilai terendah 46, tertinggi 100 dengan rata- rata 71,75 dan ketutasan klasikal 62,2%. Setelah tindakan siklus II diperoleh data nilai terendah 53, tertinggi 100 dengan rata- rata 77,86 dan ketuntasan klasikal 78%. Pada Siklus III diperoleh data nilai terendah 56, .tertinggi 100 dengan rata- rata 80,4 dan ketuntasan klasikal 86,4%.

Secara lebih jelas peningkatan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 4.12 Diagram Peningkatan Ketercapaian Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III

Hal ini sesuai dengan pemikiran Widoyoko (2012:25-28) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran melibatkan dua subjek yaitu guru dan siswa dan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berbagai perubahan yang terjadi pada siswa sebagai hasil proses pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu *output* dan *outcome*. *Output* merupakan kecakapan yang dikuasai siswa yang segera dapat diketahui setelah mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan *Outcome* adalah prestasi sosial siswa dalam masyarakat yang merupakan hasil pembelajaran yang bersifat jangka panjang. Adapun hasil belajar IPS siswa merupakan *output* hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang segera dapat diketahui setelah mengikuti proses pembelajaran.

Ketuntasan belajar klasikal melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* pada siswa kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang telah sesuai dengan target yang direncanakan. Indikator keberhasilan pencapaian ketuntasan belajar klasikal minimal 85% dan pada siklus III diperoleh 86,4%, berarti penelitian sudah berhasil pada siklus III. Untuk itu pelaksanaan tindakan di hentikan pada siklus III. Akan tetapi, kesinambungan pembelajaran akan tetap dipertahankan dan ditingkatkan pada pembelajaran berikutnya.

4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian

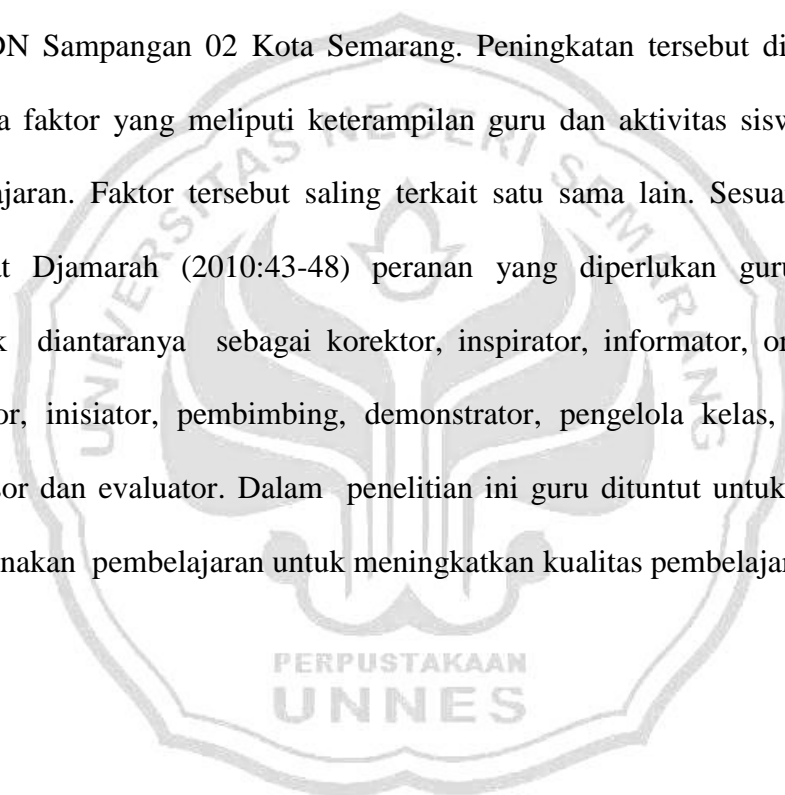
Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* di SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Selain itu, implikasi yang didapat dari penelitian ini ada tiga hal, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah adanya temuan-temuan positif ke arah perbaikan dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini membuka wawasan/pengetahuan guru terhadap model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas, sehingga dapat memacu guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis demi meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa merasa

kurang motivasi dalam pembelajaran. Setelah diberi pembelajaran ini, siswa dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih antusias, gembira dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Implikasi paedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan penggunaan melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dalam pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang. Peningkatan tersebut dipengaruhi beberapa faktor yang meliputi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Faktor tersebut saling terkait satu sama lain. Sesuai dengan pendapat Djamarah (2010:43-48) peranan yang diperlukan guru sebagai pendidik diantaranya sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor dan evaluator. Dalam penelitian ini guru dituntut untuk terampil melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* yang sudah peneliti laksanakan di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil observasi keterampilan guru pada pelaksanaan siklus I memperoleh skor 39 dengan kategori B (Baik). Pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 44 dengan kategori A (sangat baik). Pada siklus III terjadi peningkatan skor menjadi 47 dengan kategori A (sangat baik). Keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang- kurangnya mencapai kategori baik.
2. Pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang dapat meningkatkan Aktivitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I jumlah rerata skor 18,9 dengan kategori C (cukup). Pada siklus II terjadi peningkatan jumlah rerata skor 20,6 dengan kategori B (baik). Pada siklus

III terjadi peningkatan dengan jumlah rerata skor 23,9 dengan B (baik). Hal ini telah mencapai indikator keberhasilan aktivitas siswa yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik.

3. Pembelajaran IPS melalui melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa 71,75 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 62,2%. Pada siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 77,86 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 78%. Pada Siklus III terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 80,4 dengan presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,4%. Hasil belajar IPS siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal mencapai 85% dengan KKM IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang tahun ajaran 2012/2013 adalah 61.

Dengan demikian maka hipotesis tindakan telah terbukti kebenarannya bahwa model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian melalui model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*, maka peneliti memberikan saran-saran yaitu sebagai berikut:

5.2.1. Bagi Guru

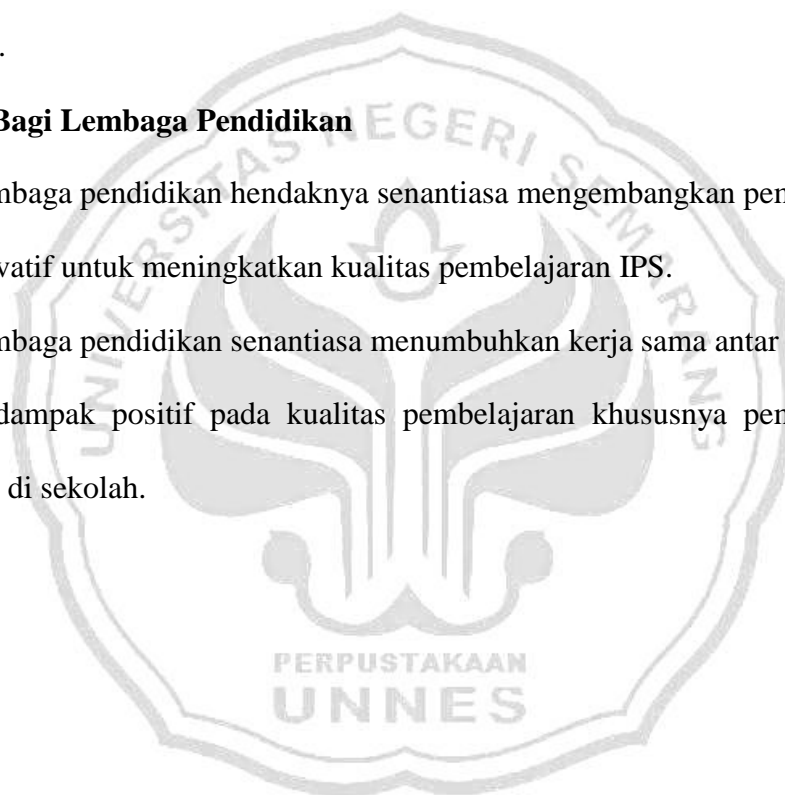
1. Guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS.
2. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS.
3. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Guru hendaknya senantiasa meningkatkan motivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran IPS.
5. Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS.

5.2.2. Bagi Siswa

1. Siswa hendaknya senantiasa meningkatkan motivasi dan minat belajar pada pembelajaran IPS.
2. Siswa hendaknya meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS.
3. Siswa hendaknya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

5.2.3. Bagi Lembaga Pendidikan

1. Lembaga pendidikan hendaknya senantiasa mengembangkan pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.
2. Lembaga pendidikan senantiasa menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran IPS di sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan penelitian dan pengembangan Pusat kurikulum. 2007. *Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *SKKD Tingkat SD/ MI*. Jakarta: Depdiknas.
- Burhanuddin dan Wahyuni. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Depdiknas. 2007. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- DePorter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi dan Mike Hernacki. 2011. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif, Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elsusanti. 2012. <http://rifnis04.wordpress.com/2010/04/06/dari-quantum-teaching-hingga-konsep-edutainment/>. Diakses pada tanggal 14 Januari 2013 pukul 14.33
- Fernandi, Luki.** 2012. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Quantum Teaching Dengan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IVA SDN Tambakaji 04 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herrhyanto, Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas terbuka
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasibuan, JJ. dan Moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Laksono, Fibri Budi. 2012. *Peningkatan IPS Ragam Krama pada Siswa SD Kelas 2 melalui Media Flash Card*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Lapono, Nabisi. dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Marno dan M. Idris. 2012. *Strategi dan Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurseto, Tejo. 2012. *Media Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Poerwanti.Endang, dkk. 2008. *Asesmen pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safitri, Hermadhani. 2012. *Peningkatan Kualitas pembelajaran IPS Model Quantum Teaching dengan Media CD Pembelajaran pada Siswa Kelas IVB SDN Kalibanteng Kidul 01*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.

- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyanto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Siddiq, M Djauhar, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Soewarso, dkk. 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Sugandi, Achmad. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT UNNES PRESS
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Susanti, Evy Rosalina. 2011. *Penerapan model quantum teaching untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran ips kelas v mi islamiyah kebonsari kota malang*. <http://library.um.ac.id/free-contents/index.php/pub/detail/penerapan-pendekatan-quantum-learning-untuk-meningkatkan-aktivitas-dan-hasil-belajar-ips-siswa-kelas-iv-sdn-bangoan-1-kabupaten-tulungagung-enggar-fitrianingrum-53693.html>. diakses pada tanggal 27 September 2012 pada pukul 09.47 WIB.
- Taneo, Silvester Petrus, dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2007. *Model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- _____. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Uno, Hamzah B. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifa'i RC, Achmad dan Tri Ani, Chatarina. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Usman, Uzer. (2010). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2007. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yuliyanty, Rani. 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya



LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Penelitian



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN
GAJAHMUNGKUR
SEKOLAH DASAR NEGERI SAMPANGAN 02
Alamat : Jl. MENOREH Tengah X/9 Telp. 8310032 Semarang

SURAT IJIN PENELITIAN

Nomor : 421.01 / 13 / 2013

Berdasarkan surat permohonan nomor 260/UN37.11/PP/2013 tanggal 16 Januari 2013 untuk melaksanakan pengamatan dan pengambilan data guna menyusun skripsi bagi mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, maka kami menerima dan memberi ijin kepada:

nama : Nurul Azizah
NIM : 1401409064
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Untuk melaksanakan pengamatan dan pengambilan data di kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang mulai 30 Januari sampai 8 Februari 2013 (sampai pengamatan dan pengambilan data selesai). Demikian surat ijin dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 08 Februari 2013

Kepala SDN Sampangan 02



Sri Muslijastuti, S.Pd

NIP. 19540109 197701 2 002



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 DINAS PENDIDIKAN
 UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN
 GAJAHMUNGKUR
 SEKOLAH DASAR NEGERI SAMPANGAN 02
 Alamat : Jl. MENOREH Tengah X/9 Telp. 8310032 Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.03/13/2013

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala SDN Sampangan 02 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Azizah
 NIM : 1401409064
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SDN Sampangan 02 Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang dari tanggal 30 Januari sampai 8 Februari 2013 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* BERBASIS MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS IVA SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG".

Demikian surat keterangan ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 08 Februari 2013

Kepala SDN Sampangan 02


 Sri Murtiasuti, S.Pd
 UPTD PEND. 19540109 197701 2 002



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GAJAHMUNGKUR
SD NEGERI SAMPANGAN 02
 JL. Menoreh Tengah X/9 Sampangan TeIp. 8310032 Semarang

SURAT KETERANGAN
 NO. 421. 2/ 02/ 2013

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sri Mudjiastuti, S.Pd
 NIP : 19540109 197701 2002
 Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Sampangan 02
 Unit Kerja : UPTD Pendidikan Kecamatan Gajahmungkur Kota Semarang

Menyatakan bahwa:

Kelas : IVA
 Mata Pelajaran : IPS
 KKM : 61

Merupakan benar-benar Kriteria Ketuntasan Minimal yang berlaku pada kelas tersebut SDN Sampangan 02 Semarang.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 Februari 2013

Kepala SD Negeri Sampangan 02


Sri Mudjiastuti, S.Pd
 NIP: 19540109 197701 2002

Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen

**KISI-KISI
INSTRUMEN PENELITIAN
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* BERBASIS
MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS IVA SDN
SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG**

No	Variabel	Indikator	Sumber data	instrument
1	Ketrampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran <i>quantum teaching</i> dengan media <i>flashcard</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media dan sumber belajar <i>(keterampilan menggunakan variasi)</i> 2. Mempersiapkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran <i>(keterampilan membuka pembelajaran)</i> 3. Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan <i>(keterampilan membuka pembelajaran, keterampilan menggunakan variasi)</i> 4. Menampilkan <i>flashcard</i> <i>(keterampilan menggunakan variasi)</i> 5. Melakukan tanya jawab <i>(keterampilan bertanya)</i> 6. Menjelaskan materi pembelajaran <i>(keterampilan menjelaskan)</i> 7. Membimbing individu dalam pembelajaran <i>(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)</i> 8. Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen <i>(keterampilan mengelola kelas)</i> 9. Membimbing siswa dalam kelompok <i>(kete-</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Tim kolaborasi 3. Data dokumen (foto dan video) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Lembar wawancara

		<p><i>rampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</i></p> <p>10. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok (<i>keterampilan membimbing diskusi kelompok</i>)</p> <p>11. Memberikan penguatan/ motivasi kepada siswa (<i>keterampilan memberikan penguatan</i>)</p> <p>12. Menutup pembelajaran (<i>keterampilan menutup pembelajaran</i>)</p>		
2	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran <i>quantum teaching</i> dengan media <i>flashcard</i></p>	<p>1 Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (<i>Emotional activities</i>)</p> <p>2 Menjawab pertanyaan guru sesuai dengan materi (<i>oral activities, Mental activities</i>)</p> <p>3 Menanggapi <i>flashcard</i> yang diberikan oleh guru (<i>oral activities</i>)</p> <p>4 Mendengarkan penjelasan guru (<i>listening</i>)</p> <p>5. Berdiskusi kelompok (<i>Mental activities</i>)</p> <p>6. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok (<i>oral activities, Mental activities</i>);</p> <p>7 Membuat kesimpulan pembelajaran (<i>oral activities, Mental activities</i>);</p> <p>8. Melakukan refleksi pembelajaran (<i>oral activities, Emotional activities</i>)</p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Data dokumen (foto dan video saat kegiatan pembelajaran)</p>	<p>1. Lembar pengamatan</p> <p>2. Catatan lapangan</p> <p>3. Angket tanggapan siswa</p>

3	<p>Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran <i>quantum teaching</i> dengan media <i>flashcard</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian perkotaan 2. Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di perkotaan 3. Menjelaskan aktivitas ekonomi bidang jasa di perkotaan 4. Menjelaskan aktivitas perdagangan di perkotaan 5. Menjelaskan aktivitas perindustrian di perkotaan 6. Menjelaskan pengertian pedesaan 7. Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di pedesaan 8. Menjelaskan aktivitas pertanian di pedesaan 9. Menjelaskan aktivitas peternakan di pedesaan 10. Menjelaskan aktivitas perdagangan hasil bumi di pedesaan 11. Menjelaskan pengertian daerah pantai 12. Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di daerah pantai 13. Menjelaskan aktivitas nelayan di daerah pantai 14. Menjelaskan aktivitas pertambakan di daerah pantai 15. Menjelaskan aktivitas pariwisata di daerah pantai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Foto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tes Tertulis
---	--	---	---	---

Lampiran 3. Instrumen penelitian

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM
MENGELOLA PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
*QUANTUM TEACHING DENGAN MEDIA FLASHCARD***

Siklus :

Nama Guru : **Dwi Sunarmi, S Pd SD**
 Nama SD : SDN Sampangan 02
 Kelas/Semester : 1VA
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Tingkat Kemampuan				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Menyiapkan media dan sumber belajar					
2	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran					
3	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan					
4	Menampilkan media <i>flashcard</i>					
5	Melakukan tanya jawab					
6	Menjelaskan materi pembelajaran					
7	Membimbing individu dalam pembelajaran					
8	Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen					
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok					
10	Membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok					
11	Memberikan penguatan kepada siswa					
12	Menutup pembelajaran					
Jumlah skor						

Jumlah skor= , kategori:

Menentukan rentang nilai pada kriteria penilaian:

R = Skor min: 12

T = Skor maksimum: 48

n = banyaknya skor = (R-T) + 1 = (48-12) + 1 = 37

Q2 = median

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4}(n + 1) \\ &= \frac{2}{4}(37 + 1) \\ &= \frac{2}{4} \times 38 \\ &= 19\end{aligned}$$

Jadi nilai Q2 adalah 30

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n + 2) \\ &= \frac{1}{4}(37 + 2) \\ &= \frac{1}{4} \times 39 \\ &= 9,75\end{aligned}$$

Jadi nilai Q1 adalah = 20,75

Kriteria Penilaian :

Q3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } Q3 &= \frac{1}{4}(3n + 2) \\ &= \frac{1}{4}(111 + 2) \\ &= \frac{1}{4} \times 113 \\ &= 28,25\end{aligned}$$

Jadi nilai Q3 adalah = 39,25

Q4 = kuartil keempat = T = 48

Skor	Kategori
$39,25 \leq \text{skor} \leq 48$	Sangat baik (A)
$30 \leq \text{skor} < 39,25$	Baik (B)
$20,75 \leq \text{skor} < 30$	cukup (C)
$12 \leq \text{skor} < 20,75$	kurang (D)

**INDIKATOR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA
PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM*
*TEACHING DENGAN MEDIA FLASHCARD***

Nama Guru : Nurul Azizah
 Nama SD : SDN Sampangan 02
 Kelas/Semester : IV/ Dua
 Hari/Tanggal :

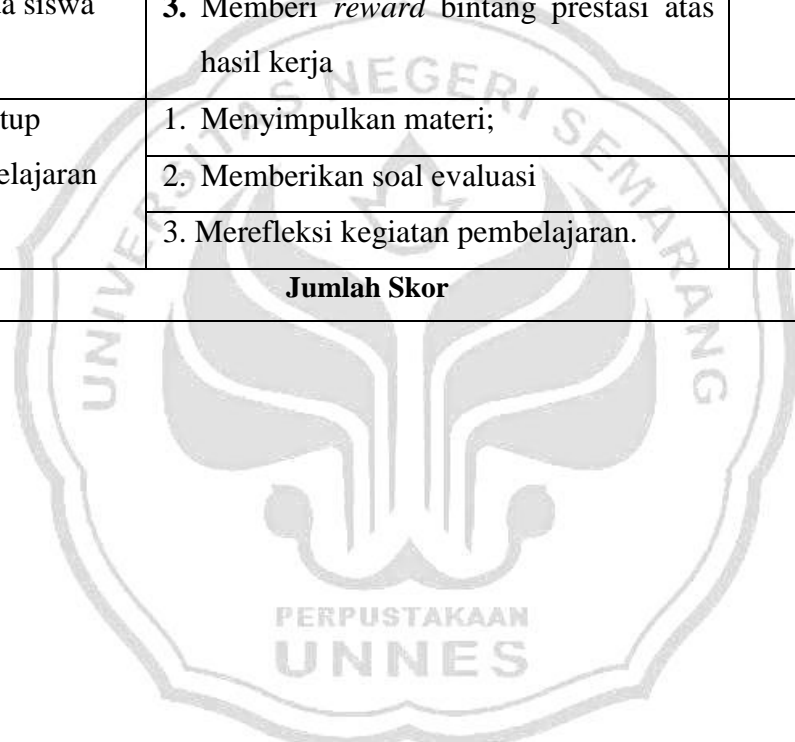
PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda (√) pada skor penilaian yang sesuai dengan deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut
 1. Jika deskriptor tak tampak dalam kategori kurang (skor 1)
 2. Jika satu deskriptor yang tampak dalam kategori cukup (skor 2)
 3. Jika dua deskriptor yang tampak dalam kategori baik (skor 3)
 4. Jika tiga deskriptor yang tampak dalam kategori sangat baik (skor 4)

No	Indikator	Deskriptor	√	Skor
1.	Mempersiapkan media dan sumber Belajar	1. Menyiapkan media <i>flashcard</i> penjelasan		
		2. Menyiapkan <i>flashcard</i> diskusi		
		3. Menyiapkan dan sumber belajar		
2.	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran	1. Melakukan doa;		
		2. Melakukan presensi siswa		
		3. Meminta siswa menyiapkan perlengkapan belajar		
3.	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi	1. Melakukan apersepsi		
		2. Melakukan apersepsi melalui lisan sesuai dengan materi pembelajaran		

	yang akan diajarkan	3. Melakukan apersepsi melalui nyanyian sesuai dengan materi pembelajaran		
4.	Menampilkan media <i>flashcard</i>	1. Menampilkan media <i>flashcard</i>		
		2. Menampilkan media <i>flashcard</i> sesuai dengan materi pembelajaran		
		3. Mengaitkan <i>flashcard</i> dengan kehidupan sehari-hari siswa		
5.	Melakukan tanya jawab	1. Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar		
		2. Memberikan giliran menjawab kepada siswa		
		3. Menjawab pertanyaan siswa yang kesulitan dengan bahasa komunikatif.		
6.	Menjelaskan materi pembelajaran	1. Menyampaikan bahan ajar dengan benar		
		2. Menjelaskan secara runtut		
		3. Penyampaian dengan memberi contoh atau ilustrasi		
7.	Membimbing individu dalam pembelajaran	1. Pemberian tugas yang jelas		
		2. Memberikan motivasi		
		3. Membimbing belajar		
8.	Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen	1. Membentuk kelompok belajar		
		2. Membimbing pembentukan kelompok		
		3. Mengheterogenkan siswa sesuai dengan kemampuan		
9.	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	1. Membimbing siswa dalam kelompok		
		2. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya		
		3. Berkunjung ke setiap kelompok-		

		kelompok		
10.	Membimbing siswa dalam presentasi hasil karya kelompok	1. Membimbing awal presentasi		
		2. Membimbing proses presentasi		
		3. Memberikan saran dalam presentasi hasil kelompok		
11.	Memberikan penguatan kepada siswa	1. Memberikan penguatan secara verbal		
		2. Memberikan penguatan secara gestural		
		3. Memberi <i>reward</i> bintang prestasi atas hasil kerja		
12.	Menutup pembelajaran	1. Menyimpulkan materi;		
		2. Memberikan soal evaluasi		
		3. Merefleksi kegiatan pembelajaran.		
		Jumlah Skor		



**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
QUANTUM TEACHING DENGAN MEDIA FLASHCARD**

Siklus : ...

Nama Siswa :
 Nama SD : SDN Sampangan 02
 Kelas / Semester : IVA / 2
 Hari / Tanggal :
 Petunjuk : Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Tingkat Kemampuan				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (<i>Emotional activities</i>);					
2	Menjawab pertanyaan guru sesuai dengan materi (<i>oral activities, Mental activities</i>);					
3	Menanggapi <i>flashcard</i> yang disampaikan oleh guru (<i>oral activities</i>);					
4	Mendengarkan penjelasan guru (<i>listening activities</i>)					
5	Berdiskusi kelompok (<i>Mental activities</i>);					
6	Mempresentasikan Hasil diskusi kelompok					
7	Membuat kesimpulan pembelajaran (<i>oral activities, Mental activities</i>);					
8	Melakukan refleksi pembelajaran (<i>oral activities, Emotional activities</i>)					
Jumlah skor						

Jumlah skor = Kategori.....

Menentukan rentang nilai pada kriteria penilaian:

R = Skor min : 8

T = Skor maksimum : 32

n = banyaknya skor = $(T-R)+1 = 32 - 8 + 1 = 23$

Q2 = median

$$\begin{aligned} \text{Letak Q2} &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(23+1) \\ &= \frac{2}{4} \times 24 \\ &= 12 \end{aligned}$$

Jadi nilai Q2 adalah 19

Q1 = kuartil pertama

$$\begin{aligned} \text{Letak Q1} &= \frac{1}{4}(n+2) \\ &= \frac{1}{4}(23+2) \\ &= \frac{1}{4} \times 25 \\ &= 6,25 \end{aligned}$$

Jadi nilai Q1 adalah = 13,25

Q3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned} \text{Letak Q3} &= \frac{1}{4}(3n+2) \\ &= \\ &= \frac{1}{4} \times 71 \\ &= 17,75 \end{aligned}$$

Jadi nilai Q3 adalah = 24,75

Q4 = kuartil keempat = T = 32

Kriteria Penilaian:

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$24,75 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik (A)
$19 \leq \text{skor} < 24,75$	Baik (B)
$13,25 \leq \text{skor} < 19$	Cukup (C)
$8 \leq \text{skor} < 13,25$	Kurang (D)

**DESKRIPTOR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* DENGAN MEDIA
FLASHCARD DALAM PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IVA SDN
SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG**

Nama Siswa :
 Nama SD : SDN Sampangan 02
 Kelas/Semester : IV/ Dua
 Hari/Tanggal :

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda (√) pada skor penilaian yang sesuai dengan deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut
 - a) Jika deskriptor tak tampak dalam kategori kurang (skor 1)
 - b) Jika satu deskriptor yang tampak dalam kategori cukup (skor 2)
 - c) Jika dua deskriptor yang tampak dalam kategori baik (skor 3)
 - d) Jika tiga deskriptor yang tampak dalam kategori sangat baik (skor 4)

No	Indikator	Deskriptor	√	Skor
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	1. Siswa memasuki ruang kelas		
		2. Bersikap tenang		
		3. Mengeluarkan peralatan tulis dan sumber belajar		
2.	Menanggapi tayangan <i>flashcard</i> yang diberikan oleh guru	1. Memperhatikan tayangan <i>flashcard</i>		
		2. Menanggapi tayangan <i>flashcard</i>		
		3. Menjawab dengan jawabab tepat		

3.	Aktif bertanya dan mengemukakan pendapat	1. Bertanya		
		2. Mengemukakan pendapat		
		3. Menjawab pertanyaan		
4.	Mendengarkan penjelasan guru	1. Memperhatikan penjelasan guru		
		2. Menanggapi penjelasan guru		
		3. Mencatat hal yang penting		
5.	Berdiskusi dengan kelompok	1. Ikut bekerjasama dengan kelompok		
		2. memberikan pendapat		
		3. mau menanggapi pendapat (saran/sanggahan) dari anggota kelompok		
6.	Mempresentasikan hasil kelompok	1. Membacakan hasil diskusi		
		2. Memberi tanggapan/menanggapi hasil diskusi		
		3. Menerima masukan		
7.	Membuat kesimpulan pembelajaran	1. Membuat kesimpulan		
		2. Menyimpulkan sesuai materi		
		3. Menyimpulkan materi secara menyeluruh		
8.	Melakukan refleksi pembelajaran	1. Mengungkapkan pendapat		
		2. Mengutarakan kekurangan pembelajaran		
		3. Mengemukakan tindak lanjut dari kekurangan		

ANGKET TANGGAPAN SISWA
SELAMA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
***QUANTUM TEACHING* BERBASIS MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA**
KELAS IVA SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
Siklus

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Sampangan 03

Kelas/Semester : IVA / 2

Hari/Tanggal :

Petunjuk Kerja:

Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai!

1. Apakah kamu senang dengan cara mengajar Bu Guru tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu paham dengan materi tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah media yang digunakan tadi menarik?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah dengan *flashcard* tadi, kamu lebih mudah dalam belajar IPS?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Apakah kamu mau belajar lagi dengan menggunakan cara mengajar Bu Guru seperti tadi?
 - a. Ya
 - b. Tidak

LEMBAR WAWANCARA GURU
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* DENGAN
MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IVA
SDN SAMPANGAN 02 KOTA SEMARANG
Siklus

Nama SD : SDN Sampangan 02
 Nama Guru :
 Kelas/Semester : IV / 2
 Materi :
 Hari/Tanggal :

Petunjuk Kerja:

Jawablah pertanyaan di bawah ini secara lisan!

4. Apakah menurut Anda pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?
 Jawab :
5. Apakah menurut Anda model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS?
 Jawab :
4. Apa saja kelebihan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?
 Jawab :
5. Apa saja kekurangan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?
 Jawab :
6. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!
 Jawab :

CATATAN LAPANGAN
Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Siklus :.....

Nama SD : SDN Sampangan 02

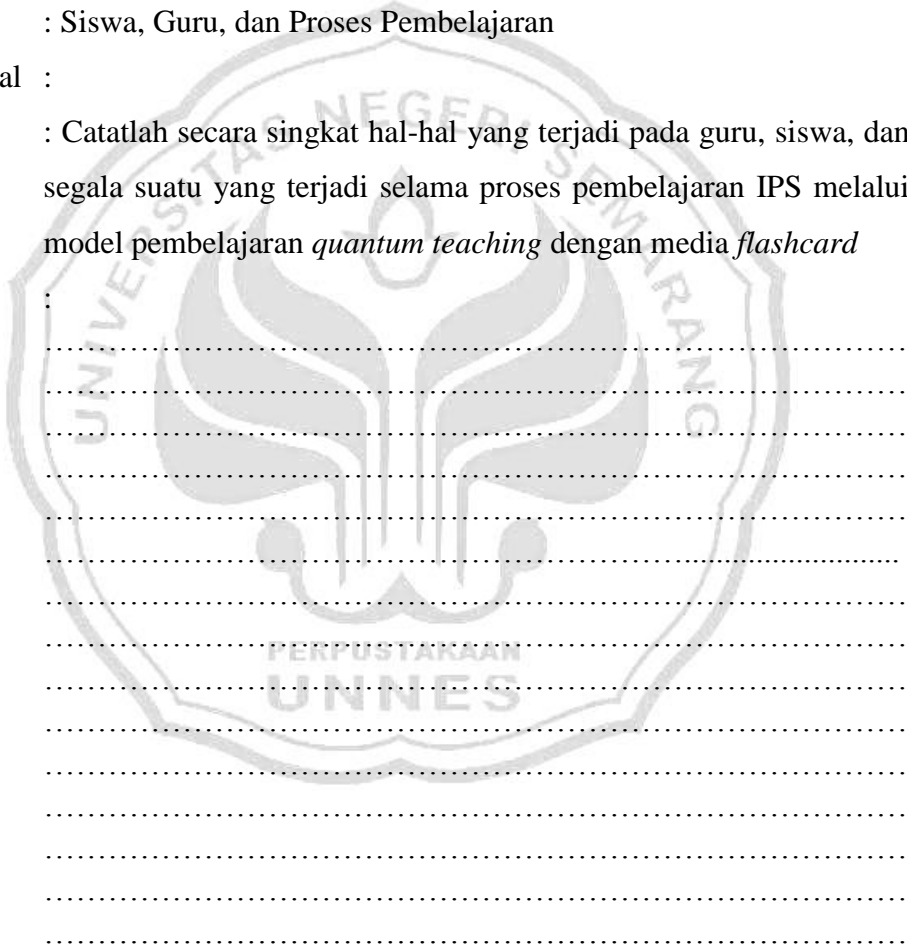
Kelas : IVA

Subyek : Siswa, Guru, dan Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan segala suatu yang terjadi selama proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*

Catatan :



The form area contains a large, faint watermark of the UNNES logo, which is a stylized tree with a book at its base. The text 'UNNES' is written below the tree. Surrounding the tree is the text 'UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG'. Below the logo, the word 'PERPUSTAKAAN' is written, followed by 'UNNES' in a larger font. The entire form area is filled with horizontal dotted lines for writing.

Semarang,
Observer

Lampiran 4. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS 1**

Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : IV / II
Sekolah : SDN Sampangan 02
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (2 jam pelajaran)

A. Standar Kompetensi

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

C. Indikator

- 2.1.1 Menjelaskan pengertian perkotaan
- 2.1.2 Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di perkotaan
- 2.1.3 Menjelaskan aktivitas ekonomi bidang jasa di perkotaan
- 2.1.4 Menjelaskan aktivitas perdagangan di perkotaan
- 2.1.5 Menjelaskan aktivitas perindustrian di perkotaan

D Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media pembelajaran *flashcard*, siswa dapat menjelaskan pengertian perkotaan dengan tepat.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan macam aktivitas ekonomi di perkotaan dengan baik.
3. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas ekonomi bidang jasa di perkotaan dengan tepat.
4. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas perdagangan di perkotaan dengan tepat.

5. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan menjelaskan aktivitas perindustrian di perkotaan dengan tepat.

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin,
2. Tekun
3. Kerjasama

F. Materi Pokok:

Aktivitas ekonomi di perkotaan

G. Strategi Pembelajaran:

Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard*

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

a. Kegiatan awal (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam, mempresensi siswa, mengajak berdoa bersama dan mengkondisikan siswa
2. Guru melakukan apersepsi dengan memutar lagu dan mengajak siswa bernyanyi bersama “*Pada Hari Minggu*”. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa: “anak- anak di kota mana sekarang kita tinggal dan apa saja yang kalian lihat pada saat jalan-jalan di kota?”
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa memperhatikan media *flashcard* “perkotaan” yang ditampilkan guru (*tumbuhkan, eksplorasi*)
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai “ jenis aktivitas ekonomi yang sering dilakukan masyarakat perkotaan” (*alami, eksplorasi*)
3. Siswa menyebutkan macam-macam aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat perkotaan (*alami*)
4. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran “perkotaan dan aktivitas ekonominya” (*namai*)
5. Guru membentuk kelompok heterogen siswa, masing-masing 4 siswa

dalam 1 kelompok.

6. Masing-masing kelompok mendapatkan LKPD
 7. Guru menunjukkan *flashcard* kelompok (berisi gambar dan kata kunci) dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok
 8. Kelompok mendiskusikan permasalahan pada LKPD (*demonstrasi, elaborasi*)
 9. Guru memberikan bimbingan agar tugas siswa dapat dikerjakan dengan baik
 10. Kelompok siswa membuat laporan hasil diskusi
 11. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (*ulangi*)
 12. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok
 13. Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi (*konfirmasi*)
 14. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif
 15. Guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan)
- c. Kegiatan Akhir (15 menit)**
1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran
 2. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran
 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi
 4. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa
 5. Tindak lanjut dengan memperbaiki dan pengayaan.

I. SUMBER DAN MEDIA AJAR

Sumber ajar:

Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar

Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.

Nurseto, Tejo. 2012. *Media Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Indriani, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bogor: Yudhistira

Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suranti, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Tantya, Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Yuliyanty, Rani. 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya

Media pembelajaran: *flashcard*

J. PENILAIAN

1. Prosedur tes
 - a. Tes awal : Tidak ada
 - b. Tes dalam proses : Ada
 - c. Tes akhir : Ada
2. Jenis tes
 - a. Non Tes
 - b. Tes tertulis
3. Instrumen tes
 - c. Lembar Kerja Siswa (terlampir)
 - d. Lembar Penilaian
 - e. Lembar Soal Tes Evaluasi (terlampir)

Semarang, 30 Januari 2013

Mengetahui,

Guru Kolaborator

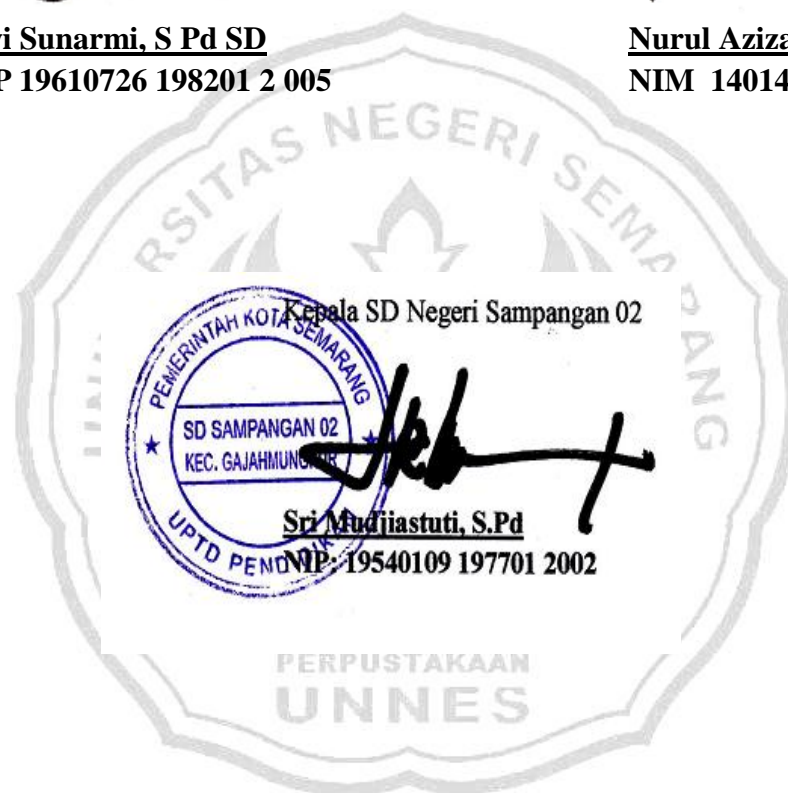


Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005

Peneliti,



Nurul Azizah
NIM 1401409064



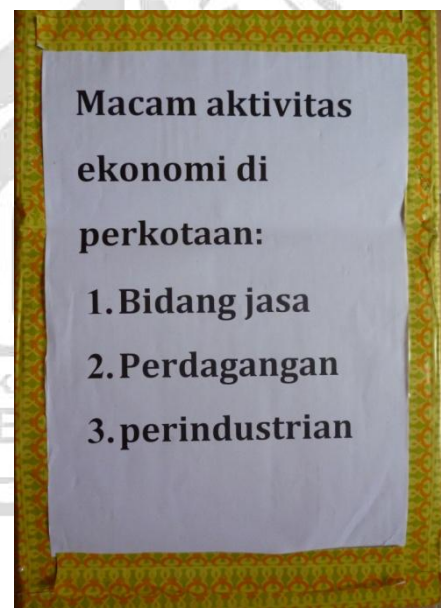
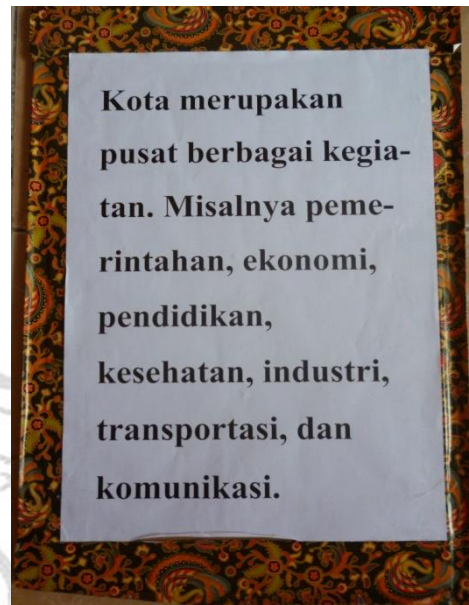
Sri Mudjiastuti, S.Pd
NIP: 19540109 197701 2002

Lampiran 1. Lagu

“ Pada Hari Minggu ”

*Pada hari Minggu ku turut Ayah ke kota
Naik delman istimewa ku duduk di muka
Ku duduk samping Pak Kusir yang sedang bekerja
Mengendarai kuda supaya baik jalannya
Her....
Tuk.... tik... tak....tik.... tuk....
tik...tak...tik...tuk tik...tak...tik...tuk 2x
Suara sepatu kuda*

Lampiran2. Contoh beberapa media *flashcard*



Lampiran 3. Materi

“Aktivitas Ekonomi di Perkotaan”

Kegiatan ekonomi masyarakat perkotaan sangat beragam. Kota merupakan daerah tujuan masyarakat di sekitarnya. Di antara mereka datang ke kota dengan harapan memperoleh pekerjaan, meningkatkan kesejahteraan, serta menaikkan harga diri/gengsi. Kota merupakan pusat berbagai kegiatan. Misalnya pemerintahan, ekonomi, pendidikan, kesehatan, industri, transportasi, komunikasi, dan lain-lain. Oleh karena itu, kegiatan ekonomi di kota lebih beragam. Berbeda dengan kegiatan ekonomi masyarakat yang tinggal di pedesaan, pegunungan, atau daerah pantai. Jenis kegiatan ekonomi di daerah perkotaan antara lain sebagai berikut.



1. Bidang Jasa

Sebagian besar jenis kegiatan ekonomi di perkotaan adalah bidang jasa atau pelayanan untuk orang lain. Jasa adalah usaha yang tidak menghasilkan barang. Bentuknya berupa pelayanan. Pelayanan tersebut membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus. Pemakai jasa tidak menerima barang. Akan tetapi, pemakai merasakan hasil dari penyedia jasa tersebut. Misalnya, dokter memeriksa pasiennya atau tukang ojek yang siap mengantarkan kita. Kegiatan jasa dapat berupa tenaga keahlian, pikiran, atau keterampilannya.



Jenis kegiatan di bidang jasa antara lain dokter dan tenaga medis, guru, pengacara, teknisi, konsultan, montir, kapster (salon), dan lain-lain.

2. Bidang Perdagangan

Jenis kegiatan ekonomi bidang perdagangan terdapat di semua wilayah, baik perkotaan, pedesaan, pantai, maupun pegunungan. Namun, perdagangan di perkotaan mengalami kemajuan yang lebih pesat dan beraneka ragam. Perdagangan merupakan kegiatan jual beli di pasar untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kegiatan perdagangan dapat berupa pasar, warung, dan toko yang menjual kebutuhan sehari-hari secara eceran sesuai kebutuhan pembeli.

Bidang perdagangan menjadi alternatif utama kegiatan masyarakat perkotaan karena dapat menopang kegiatan ekonomi lainnya. Selain itu, perdagangan menawarkan peluang pekerjaan yang lebih menjanjikan. Kegiatan ekonomi lain yang berhubungan dengan perdagangan antara lain pramuniaga/pelayan toko, sales/orang yang menawarkan barang, kasir, dan buruh angkut. Dalam perkembangan perdagangan muncul pasar modern. Bentuk pasar modern yaitu swalayan, mini market, supermarket, dan departement store. Selain itu, masih banyak lagi kegiatan perdagangan yang dilakukan oleh perseorangan. Misalnya pedagang kaki lima (PKL) pedagang asongan, warung, dan lain-lain.



3. Bidang Industri

Jenis kegiatan lain di perkotaan adalah bidang industri. Bidang industri merupakan jenis kegiatan ekonomi yang bertujuan mengolah bahan mentah menjadi setengah jadi atau bahan jadi. Sebagai contoh pabrik sepatu, pabrik semen, pabrik kertas, produk makanan kaleng, pabrik cat. Bidang industri biasanya tidak bisa dilaksanakan di semua wilayah. Penempatan bidang industri

tergantung pada banyak faktor. Diantaranya sumber bahan baku, tenaga kerja, dan transportasi. Faktor-faktor tersebut membuat sebagian besar industri dibangun di kota. sama. Bidang industri terbagi menjadi tiga jenis. Ada industri kecil, industri dasar dan menengah, serta industri besar.



Biasanya membutuhkan banyak tenaga kerja dan modal usaha yang besar. Sering dilakukan secara berkelompok atau kerja Misalnya industri otomotif PT INKA, PT PAL, PT Dirgantara Indonesia, dan PT Krakatau Steel. Bidang industri merupakan kegiatan ekonomi yang menyediakan banyak lapangan pekerjaan. Misalnya bagian produksi, pengawas pabrik, serta pengepakan dan pengangkutan barang. Selain itu, tenaga administrasi, teknisi, satpam, pegawai pemasaran, dan lain-lain.

LEMBAR PENILAIAN KARAKTER BANGSA

Nama Siswa:.....

Petunjuk berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!

No	Karakter Bangsa	Deskriptor	√	skor
1	Disiplin	2. Siswa menyiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran berlangsung		
		3. Siswa tampak rapi dan tertib selama mengikuti pembelajaran		
		4. Siswa tampak siap menerima penjelasan guru		
		5. Siswa melaksanakan semua instruksi guru dari awal hingga akhir		
2..	Tekun	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik		
		2 siswa mencermati media yang ditampilkan guru dengan baik		
		2. Siswa mencatat hal-hal penting		
		3. Siswa belajar dari berbagai sumber		
3.	Kerjasama	1. Siswa dapat bekerja dalam kelompok		
		2. Siswa berpendapat dalam diskusi kelompok		
		3. Siswa mengerjakan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh		
		4. Siswa tidak mendominasi dalam diskusi kelompok		



LEMBAR KERJA

Nama Anggota

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

Petunjuk:

1. Perhatikan flash card disampaikan oleh guru
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu



Bidang jasa

Kata Kunci:

1. **bidang jasa**
2. **aktivitas ekonomi**
3. **pelayanan**
4. **konsumen**
5. **3 contoh mata pencaharian bidang jasa**

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

2.



Industri

Kata Kunci:

1. Industri
2. Mengolah
3. Barang mentah
4. Barang jadi
5. Tenaga kerja
6. Bahan baku
7. 3 contoh industri

Jawab:

.....

.....

3.



Perdagangan

Kata Kunci:

1. Perdagangan
2. Aktivitas ekonomi
3. Menyalurkan barang
4. Produsen
5. Konsumen
6. 3 Contoh tempat perdagangan

Jawab:.....

.....

Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa

1. Bidang jasa merupakan aktivitas ekonomi yang memberikan pelayanan kepada konsumen. contoh mata pencaharian bidang jasa yaitu: guru, dokter, tukang ojek, dan tukang kayu.
2. Industri merupakan aktivitas ekonomi untuk mengolah barang mentah barang jadi. Industri membutuhkan tenaga kerjadan bahan baku. contoh industri adalah industri sepatu, konveksi, dan obat-obatan.
3. Perdagangan merupakan aktivitas ekonomi untuk menyalurkan barang dari produsen ke konsumen. Contoh tempat perdagangan toko, pasar, dan swalayan.

Skor penilaian

Jawaban Benar skor 10

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**KISI-KISI PENULISAN SOAL FORMATIF
SIKLUS 1**

Sekolah : SDN Sampangan 02
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IV/2
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi
 Alokasi Waktu : 10menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penialain		Ranah	Nomor soal
			Teknik penilaian	Bentuk Intrumen		
2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Aktivitas ekonomi perkotaan	2.1.1 Menjelaskan pengertian perkotaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	C2	1 Romawi I
		2.1.2 Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di perkotaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	C 4	2,3,4 Romawi I
		2.1.3 Menjelaskan aktivitas ekonomi bidang jasa di		Pilihan Ganda Isian Singkat	C4 C 4	5 Romawi 1 1 Romawi

		perkotaan				II
		2.1.4 Menjelaskan aktivitas perdagangan di perkotaan		Isian singkat	C2 C1	3 4 Romawi II
		2.1.5 Menjelaskan aktivitas perindustrian di perkotaan		Isian singkat	C2 C2	2; 5 Romawi II



SOAL EVALUASI

Kelas / Semester : IV /1
 Alokasi Waktu : 10 menit

Nama :

No. Absen:

B. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) huruf a, b,c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Pusat berbagai macam kegiatan pemerintahan, pendidikan, perdagangan, perindustrian, kesehatan biasanya berada pada....
 - a. perkotaan
 - b. pedesaan
 - c. pegunungan
 - d. Pantai
2. Bidang ekonomi yang melakukan pelayanan kepada konsumen disebut....
 - a. perkebunan
 - b. perdagangan
 - c. perindustrian
 - d. Jasa
3. Usaha konveksi atau garmen adalah usaha yang menghasilkan
 - a. obat
 - b. minuman
 - c. pakaian jadi
 - d. Makanan
4. Usaha meubel adalah usaha yang menghasilkan
 - a. perabot rumah tangga dari kayu
 - b. perabot rumah tangga dari besi
 - c. kendaraan bermotor
 - d. barang elektronik
5. Dibawah ini merupakan mata pencaharian ekonomi dibidang jasa kecuali.....
 - a. dokter
 - b. pembuat tahu
 - c. guru
 - d. tukang ojek

B. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Usaha montir, salon, tukang ojek termasuk usaha di bidang
2. Bidang ekonomi yang mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau setengah jadi disebut bidang
3. Kegiatan jual beli misalnya di pasar atau toko untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari disebut....
4. Pedagang yang berjualan di pinggir-pinggir jalan sering disebut dengan PKL atau singkatan dari....
5. Dalam perindustrian selain bahan baku juga dibutuhkan.....

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

Pilihan ganda:

1. a
2. d
3. c
4. a
5. b

Isian singkat:

1. jasa
2. industri
3. perdagangan
4. pedagang kaki lima
5. tenaga kerja

Penskoran:

Skor penilaian pilihan ganda:

Jawaban Benar skor 1

Skor penilaian isian singkat:

Jawaban benar skor 2

Jumlah skor perolehan

NILAI = -----x 100

Skor maksimal

Sintaks Pembelajaran IPS

Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media Flashcard

1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar
2. Guru melakukan apersepsi
3. Siswa memperhatikan media *flashcard* yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (tumbuhkan)
4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab (alami)
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran (namai)
6. Siswa dibentuk kelompok secara heterogen oleh guru
7. Guru menyampaikan media *flashcard* diskusi dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok (demonstrasikan)
8. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi)
9. Guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan)
10. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran
11. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS 2

Mata Pelajaran	: IPS
Kelas / Semester	: IV / II
Sekolah	: SDN Sampangan 02
Alokasi Waktu	: 2X35 menit (2 jam pelajaran)

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

C. Indikator

- 2.1.6 Menjelaskan pengertian pedesaan
- 2.1.7 Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di pedesaan
- 2.1.8 Menjelaskan aktivitas pertanian di pedesaan
- 2.1.9 Menjelaskan aktivitas peternakan di pedesaan
- 2.1.10 Menjelaskan aktivitas perdagangan di pedesaan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan media pembelajaran *flashcard*, siswa dapat menjelaskan pengertian pedesaan dengan tepat
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan macam aktivitas ekonomi di pedesaan
3. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas pertanian di pedesaan dengan tepat
4. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas peternakan di pedesaan dengan tepat
5. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas perdagangan hasil bumi di pedesaan dengan tepat

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin,
2. Tekun
3. Kerjasama

F. Materi Pokok:

Aktivitas ekonomi di pedesaan

G. Strategi Pembelajaran:

Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard*

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN**a. Kegiatan awal (10 menit)**

- 1) Guru mengucapkan salam, mempresensi siswa, mengajak berdoa bersama dan mengkondisikan siswa
- 2) Guru melakukan apersepsi dengan memutar lagu dan mengajak siswa bernyanyi bersama “*Paman Datang*”
Dan memberikan pertanyaan kepada siswa: “Anak- anak siapa yang pernah pergi ke desa? Apa saja yang kalian lihat?”
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa memperhatikan media *flashcard* “pedesaan” yang ditampilkan guru (*tumbuhkan, eksplorasi*)
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai “ jenis aktivitas ekonomi yang sering dilakukan masyarakat pedesaan” (*alami, eksplorasi*)
3. Siswa menyebutkan macam-macam aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat pedesaan (*alami*)
4. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran “pedesaan dan aktivitas ekonominya” (*namai*)
5. Guru membentuk kelompok heterogen siswa, masing-masing 4-5 siswa dalam 1 kelompok
6. Masing-masing kelompok mendapatkan LKPD

7. Guru membagikan *flashcard* diskusi kelompok dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok
8. Kelompok mendiskusikan permasalahan pada LKPD (*demonstrasi, elaborasi*)
9. Guru memberikan bimbingan agar tugas siswa dapat dikerjakan dengan baik
10. Kelompok siswa membuat laporan hasil diskusi
11. kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (*ulangi*)
12. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok
13. Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi (*konfirmasi*)
14. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif
15. Guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (*rayakan*)

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

- 1) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran
- 2) Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran
- 3) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- 4) Guru melakukan analisis hasil evaluasi siswa
- 5) Tindak lanjut dengan perbaikan dan pengayaan.

I.SUMBER DAN MEDIA AJAR

a) Sumber ajar:

Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar

Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.

Nurseto, Tejo. 2012. *Media Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Indriani, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bogor: Yudhistira

Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suranti, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Tantya, Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Yuliyanty, Rani. 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya

b) Media pembelajaran: *flashcard*

J.PENILAIAN

1. Prosedur tes
 - a Tes awal : Tidak ada
 - b Tes dalam proses : Ada
 - c Tes akhir : Ada
2. Jenis tes
 - a. Non Tes
 - b. Tes tertulis
3. Instrumen tes
 - a) Lembar Kerja Siswa (terlampir)
 - b) Lembar Penilaian
 - c) Lembar Soal Tes Evaluasi (terlampir)

Semarang, 01 Februari 2013

Mengetahui,

Guru Kolaborator

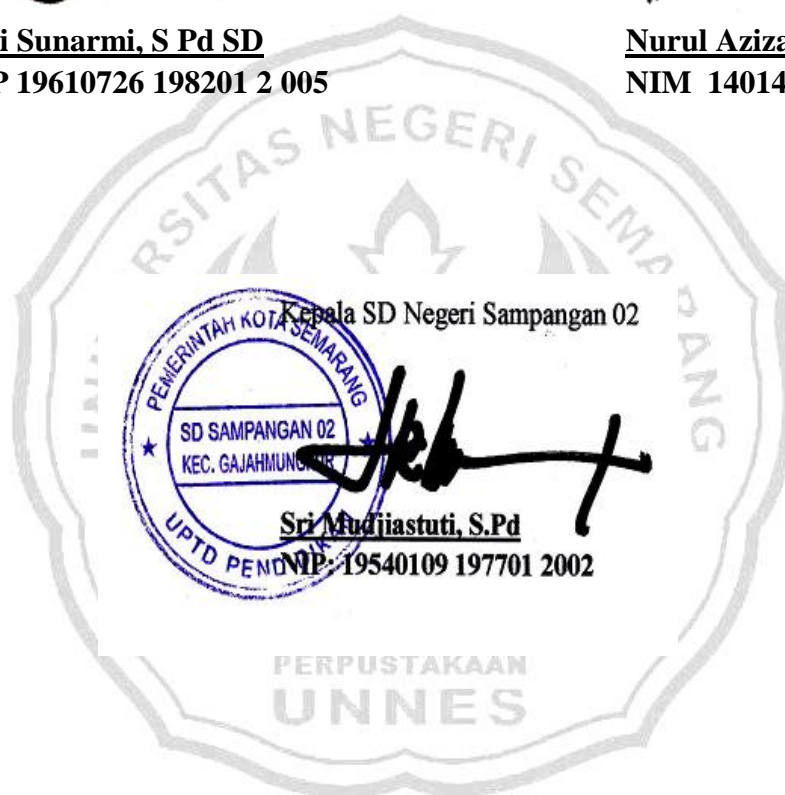


Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005

Peneliti,



Nurul Azizah
NIM 1401409064



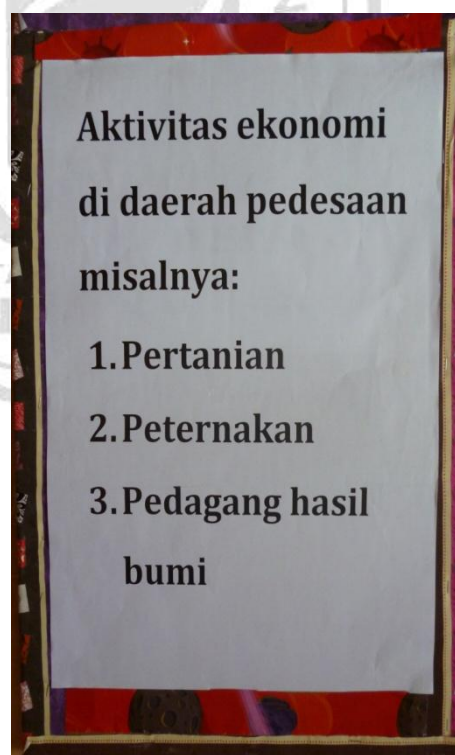
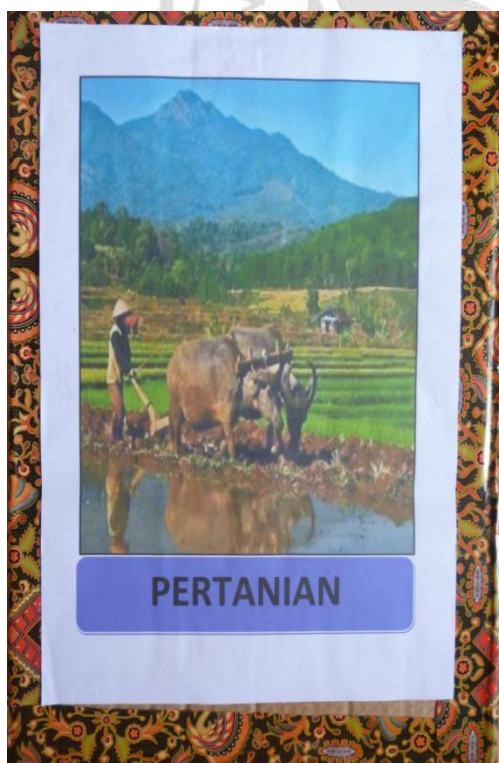
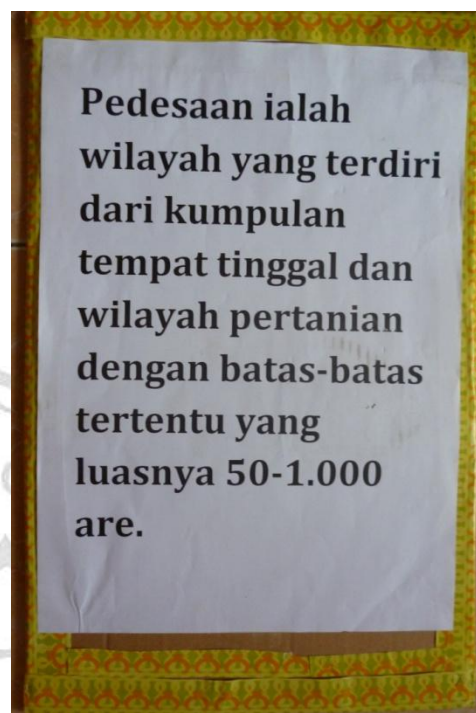
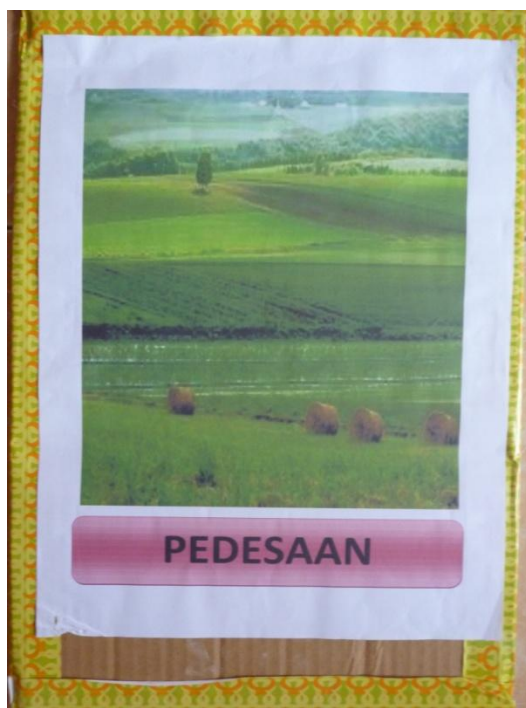
Lampiran 1. Lagu

“ Paman Datang”

*Kemarin paman datang
Pamanku dari desa
Dibawakannya rambutan, pisang dan sayur mayur
segala rupa
Pergi ke kebun tentang ternaknya berkembang biak
semua....*

*Padaku.... Paman berjanji
Mengajak libur ke desa
Hatiku girang tidak terperi
Terbayang sudah aku di sana
Mandi di sungai, turun ke sawah, menggiring
kerbau ke kandang*

Lampiran2.contoh beberapa media *flashcard*



Lampiran 2. Materi

“Aktivitas Ekonomi di Pedesaan”

Pedesaan ialah wilayah yang terdiri dari kumpulan tempat tinggal dan wilayah pertanian dengan batas-batas tertentu yang luasnya 50-1.000 are. Jenis kegiatan ekonomi masyarakat sangat tergantung pada pengolahan tanah. Dari penjualan hasil pertanian mereka memperoleh pendapatan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Lahan yang masih luas di pedesaan banyak dimanfaatkan penduduk untuk menjadi sumber mata pencaharian yaitu dengan bercocok tanam. Mata pencarian penduduk di pedesaan berada dalam bidang antara :



1. Pertanian

Hampir 75% penduduk Indonesia yang tinggal di pedesaan bermata pencaharian sebagai petani. Oleh karena itu, Indonesia disebut negara agraris.. Usaha pertanian banyak dilakukan di pedesaan karena banyak lahan subur.



Tanah harus dijaga kesuburannya. Salah satu upaya yaitu tidak menanam lahan pertanian dengan tanaman pangan terus-menerus. Seusai panen Pertanian adalah kegiatan bercocok tanam. Bertujuan menghasilkan bahan pangan. Hasil

yang diperoleh padi, jagung, kacang, kedelai, dan sebagainya. Ada dua

jenis petani, yakni petani pemilik lahan dan petani penggarap. Petani pemilik lahan mengolah lahan pertaniannya sendiri. Petani penggarap mengerjakan sawah/ladang yang bukan miliknya sendiri. Mereka mengolah sawah atau ladang tuan tanah atau petani lain.



Gambar hasil pertanian

2. Peternakan



Peternakan adalah kegiatan memelihara dan mengembangbiakkan hewan ternak. Hewan ternak berupa sapi, kuda, kerbau, kambing, sejenis unggas (hasilnya daging dan telur). Peternakan memerlukan lahan yang luas

sebagai lokasinya. Orang yang melakukan pekerjaan ini disebut peternak. Hasil peternakan yang bisa dimanfaatkan antara lain daging, telur, susu, kulit, bulu dan tenaganya.

3. Pedagang hasil bumi

Pedagang hasil bumi menjual barang-barang hasil bumi ke pasar di kota. Biasanya mereka datang ke desa-desa untuk membeli hasil pertanian. Mereka membeli padi, jagung, sayur-mayur, buah-buahan dan sebagainya. Dan selanjutnya pedagang membawa hasil-hasil bumi tersebut di bawa ke kota.



LEMBAR PENILAIAN KARAKTER BANGSA

Nama Siswa:.....

Petunjuk berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!

No	Karakter Bangsa	Deskriptor	√	skor
1	Disiplin	1. Siswa menyiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran berlangsung		
		2. Siswa tampak rapi dan tertib selama mengikuti pembelajaran		
		3. Siswa tampak siap menerima penjelasan guru		
		4. Siswa melaksanakan semua instruksi guru dari awal hingga akhir		
2..	Tekun	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik		
		2. Siswa mencermati media yang ditampilkan guru dengan baik		
		3. Siswa mencata hal-hal penting		
		4. Siswa belajar dari berbagai sumber		
3.	Kerjasama	1. Siswa dapat bekerja dalam kelompok		
		2. Siswa berpendapat dalam diskusi kelompok		
		3. Siswa mengerjakan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh		
		4. Siswa tidak mendominasi dalam diskusi kelompok		

LKS (Lembar Kegiatan Siswa)



LEMBAR KERJA

Nama Anggota

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

Petunjuk:

1. Perhatikan kartu *flashcard*
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan *Flashcard*
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu.

1.



Tugas:

Jelaskan aktivitas pertanian di pedesaan dan berikan hasil pertanian di pedesaan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....



Tugas:

Jelaskan aktivitas ekonomi peternakan di pedesaan dan berikan hasil peternakan!

Jawab:

.....

.....

.....

.....



Tugas:

Jelaskan aktivitas pedagang hasil bumi di pedesaan dan berikan contoh barang pedagang hasil bumi di pedesaan!

Jawab:

.....

.....

.....

Jawaban Lembar Kerja Siswa

1. Pertanian adalah aktivitas ekonomi yang ada di Indonesia karena tanah di Indonesia subur. Pertanian membutuhkan pengolahan tanah, pembibitan dan pemupukan. Contoh hasil pertanian: Padi, jagung, dan palawija.
2. Peternakan adalah aktivitas ekonomi yang memelihara dan mengembangkan hewan. Contoh hasil peternakan yang dimanfaatkan adalah daging, kulit, susu, dan tenaga ternak .
3. Pedagang hasil bumi adalah mata pencaharian yang menyalurkan barang dari produsen ke konsumen berupa hasil bumi pedesaan. Contoh: padi, jagung, sayuran, palawija (kacang hijau dan kedelai)

Penskoran:

Skor penilaian

Jawaban Benar skor 10

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

KISI-KISI PENULISAN SOAL FORMATIF
SIKLUS 2

Sekolah : SDN Sampangan 02
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IV/2
 Alokasi Waktu : 10 menit
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penialain		Ranah	Nomor soal
			Teknik penilaian	Bentuk Intrumen		
2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Aktivitas ekonomi pedesaan	2.1.6 Menjelaskan pengertian pedesaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	C1	1 Romawi I
		2.1.7 Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di pedesaan		Pilihan Ganda Isian Singkat	C 2	1 Romawi II 3 Romawi II

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Teknik penilaian	Bentuk Instrumen	Ranah	Nomor soal
2.2 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Aktivitas ekonomi pedesaan	2.1.8 Menjelaskan aktivitas pertanian di pedesaan	Tes tertulis	Pilihan Ganda	C4	3 Romawi 1
		2.1.10 Menjelaskan aktivitas perdagangan di pedesaan		Pilihan Ganda		C4
				Isian singkat	C2	2 Romawi II

SOAL EVALUASI

Kelas / Semester : IV /1

Alokasi Waktu : 10menit

Nama :

No. Absen:

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) huruf a, b,c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Wilayah yang terdiri dari kumpulan tempat tinggal dan wilayah pertanian dengan batas-batas tertentu yang luasnya 50-1.000 are disebut....
 - a. pedesaan
 - b. pantai
 - c. perkotaan
 - d. perkampungan
 2. Pedagang hasil bumi menyalurkan barang dari produsen ke....
 - a. konsumen
 - b. produsen
 - c. distributor
 - d. produsen dan konsumen
 3. Jenis tumbuhan yang cocok untuk ditanam di pedesaan adalah
 - a. kopi
 - b. durian
 - c. padi
 - d. teh
 4. Hasil peternakan yang biasa dimanfaatkan untuk mencukupi kebutuhan manusia antara lain.....
 - a. kandang, kotoran, daging
 - b. susu, daging, kulit
 - c. rumput, daging, susu
 - d. kulit, rumput, kandang
 5. Gambar disamping merupakan hasil peternakan yang dimanfaatkan.....
 - a. susunya
 - b. kulitnya
 - c. dagingnya
 - d. tenaganya
- B. Isilah dengan jawaban yang benar!**
1. Lahan yang subur di pedesaan sering digunakan penduduk untuk.....
 2. Pedagang hasil bumi membeli dagangan dari desa dijual ke....
 3. 75% penduduk bermata pencaharian sebagai petani maka Indonesia disebut negara....
 4. Kegiatan memelihara dan mengembangbiakkan hewan disebut....
 5. Petani memanfaatkan tenaga untuk mengangkut hasil pertanian.



Kunci Jawaban Soal Evaluasi**Pilihan ganda**

1. a
- 2.a
- 3.c
4. b
5. d

Isian singkat:

1. bercocok tanam/ bertani
2. kota
3. agraris
4. berternak
5. kuda

Penskoran:

Skor penilaian pilihan ganda:

Jawaban Benar skor 1

Skor penilaian isian singkat:

Jawaban benar skor 2

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan} \times 2}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sintaks Pembelajaran IPS

Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media Flashcard

1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar
2. Guru melakukan apersepsi
3. Siswa memperhatikan media *flashcard* yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (tumbuhkan)
4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab (alami)
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran (namai)
6. Siswa dibentuk kelompok secara heterogen oleh guru
7. Guru menyampaikan media *flashcard* diskusi dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok (demonstrasikan)
8. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi)
9. Guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan)
10. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran
11. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS 3

Mata Pelajaran	: IPS
Kelas / Semester	: IV / II
Sekolah	: SDN Sampangan 02
Alokasi Waktu	: 2X35 menit (2 jam pelajaran)

A. Standar Kompetensi

5. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya

C. Indikator

- 2.1.11 Menjelaskan pengertian daerah pantai
- 2.1.12 Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di daerah pantai
- 2.1.13 Menjelaskan aktivitas nelayan di daerah pantai
- 2.1.14 Menjelaskan aktivitas pertambangan di daerah pantai
- 2.1.15 Menjelaskan aktivitas pariwisata di daerah pantai

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan media pembelajaran *flashcard*, siswa dapat menjelaskan pengertian daerah pantai dengan tepat
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan macam aktivitas ekonomi di daerah pantai dengan baik.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan aktivitas di daerah pantai dengan tepat.
4. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas pertambangan di daerah pantai dengan tepat.
5. Melalui diskusi kelompok dengan media *flashcard*, siswa dapat menjelaskan aktivitas pariwisata di daerah pantai dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin,
2. Tekun
3. Kerjasama

E. Materi Pokok:

Aktivitas ekonomi di daerah pantai

F. Strategi Pembelajaran:

Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media *Flashcard*

G. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN**a). Kegiatan awal (10 menit)**

1. Guru mengucapkan salam, mempresensi siswa, mengajak berdoa bersama dan mengkondisikan siswa
2. Guru melakukan apersepsi dengan memutar lagu dan mengajak siswa bernyanyi bersama “*nyiur hijau*”. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa: “Anak- anak siapa yang pernah pergi ke daerah pantai? Pantai apa saja anak-anak?”
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa memperhatikan media *flashcard* “daerah pantai” yang ditampilkan guru (*tumbuhkan, eksplorasi*)
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai “ jenis aktivitas ekonomi yang sering dilakukan masyarakat daerah pantai” (*alami, eksplorasi*)
3. Siswa menyebutkan macam-macam aktivitas ekonomi yang dilakukan masyarakat daerah pantai (*alami*)
4. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran “dataran daerah pantai dan aktivitas ekonominya” (*namai*)
5. Guru membentuk kelompok heterogen siswa, masing-masing 4-5 siswa dalam 1 kelompok
6. Masing-masing kelompok mendapatkan LKPD dan bagian-bagian *flashcard* (*kartu depan dan kartu belakang*)
7. Kelompok mendiskusikan penjelasan pada bagian belakang kartu *flashcard*

yang tepat berdasarkan penjelasan kartu bagian depan. (*demonstrasi, elaborasi*)

8. Guru memberikan bimbingan agar tugas siswa dapat dikerjakan dengan baik
 9. Kelompok siswa membuat laporan hasil diskusi
 10. kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (*ulangi*)
 11. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi kelompok
 12. Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi (*konfirmasi*)
 13. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum aktif
 14. Guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (*rayakan*)
- c) **Kegiatan Akhir (15 menit)**
1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran
 2. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran
 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi
 4. Guru melakukan analisis hasil evaluasi siswa
 5. Tindak lanjut dengan perbaikan dan pengayaan.

H. SUMBER DAN MEDIA AJAR

1. Sumber ajar:

Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar

Deporter, Bobbi. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.

Nurseto, Tejo. 2012. *Media Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Indriani, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bogor: Yudhistira

Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suranti, dkk. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Tantya, Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Yuliyanty, Rani. 2012. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya

2. Media pembelajaran: *flashcard*

I. PENILAIAN

1. Prosedur tes

- a Tes awal : Tidak ada
- b Tes dalam proses : Ada
- c Tes akhir : Ada

2. Jenis tes

- a. Non Tes
- b. Tes tertulis

C. Instrumen tes

- a. Lembar Kerja Siswa (terlampir)
- b. Lembar Penilaian
- c. Lembar Soal Tes Evaluasi (terlampir)

Semarang, 08 Februari 2013

Mengetahui,

Guru Kolaborator

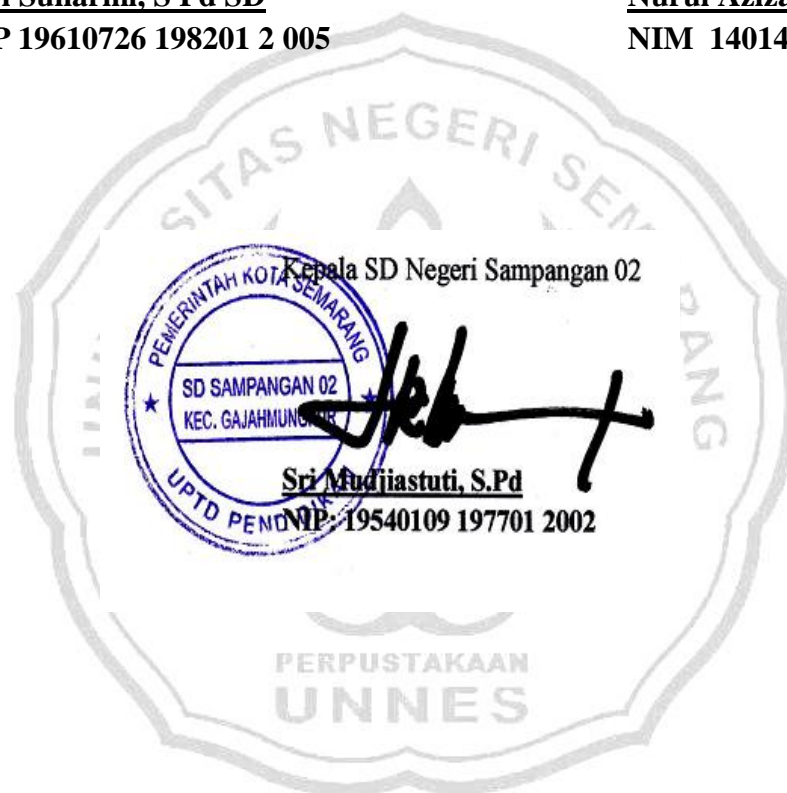


Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005

Peneliti,



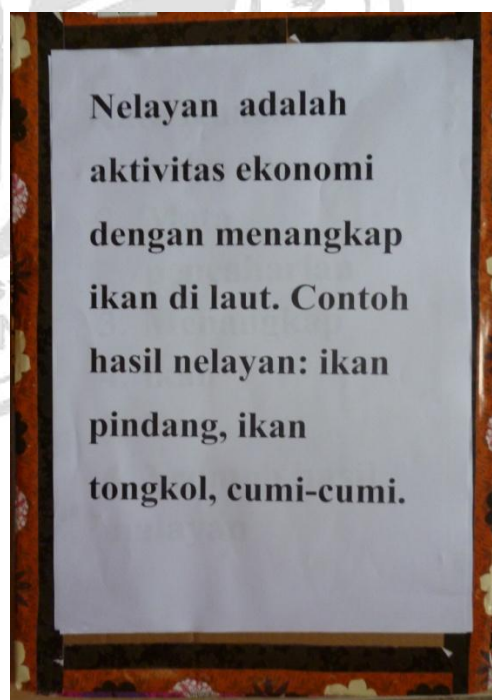
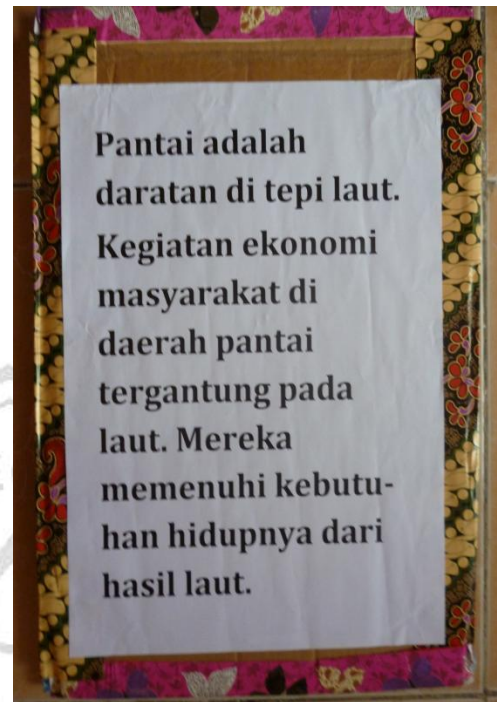
Nurul Azizah
NIM 1401409064



Lampiran 1. Lagu*“ Nyiur Hijau ”*

*Nyiur hijau, ditepi pantai
Siar siur daunnya melambai
Padi mengembang kuning merayu
Burung-burung bernyanyi gembira*



Lampiran 2. Contoh beberapa Media *flashcard*

Lampiran 2. Materi

“Aktivitas Ekonomi di Daerah pantai”

Pantai adalah daratan di tepi laut. Pantai yang landai, berpasir dan bersih sering dikunjungi para wisatawan. Banyak sekali kegiatan yang dilakukan, seperti berjemur, bermain layang-layang, olahraga, dan sebagainya.

Kegiatan ekonomi masyarakat di daerah pantai tergantung pada laut. Mereka memenuhi kebutuhan hidupnya dari hasil laut. Sebagian besar dari mereka bekerja sebagai nelayan. Hasil laut yang bisa dimanfaatkan antara lain ikan, udang, kepiting, dan rumput laut. Hasil laut yang mereka dapatkan dijual ke pasar. Beberapa lapangan kerja yang bisa dilakukan di daerah pantai wisata. Misalnya warung makan atau kafe, penjualan souvenir, pemandu wisata, dan penyewaan perangkat olahraga air. Selain itu, membuka vila atau rumah peristirahatan, jasa transportasi, pengawetan ikan, pembuatan garam, dan lain-lain.

a. Nelayan

Pekerjaan sehari-hari seorang nelayan adalah menangkap ikan di laut. Biasanya nelayan mulai berangkat menangkap ikan pada malam hari. Pagi hari mereka pulang dengan membawa ikan. Ikan-ikan tersebut akan dijual di tempat pelelangan ikan. Para



Para nelayan menangkap ikan pada malam hari karena alasan-alasan berikut ini. Pada malam hari bertiup angin darat yang membantu mendorong perahu ke tengah laut. Ikan tertarik pada sinar lampu yang terang di tengah laut yang gelap gulita. Ini memudahkan nelayan untuk menangkap ikan.

b. Pertambakan

Petani tambak adalah orang yang memiliki mata pencaharian dengan cara memelihara ikan di tambak.

Tambak dalam perikanan adalah kolam buatan, biasanya di daerah pantai, yang diisi air dan dimanfaatkan sebagai sarana



budidaya perairan. Hewan yang dibudidayakan adalah hewan air, terutama ikan, udang, serta kerang. Penyebutan “tambak” ini biasanya dihubungkan dengan air payau atau air laut. Kolam yang berisi air tawar biasanya disebut kolam saja atau empang.

Tambak merupakan salah satu jenis habitat yang dipergunakan sebagai tempat untuk kegiatan budidaya air payau yang berlokasi di daerah pesisir. Secara umum tambak biasanya dikaitkan langsung dengan pemeliharaan udang windu, walaupun sebenarnya masih banyak spesies yang dapat dibudidayakan di tambak misalnya ikan bandeng, ikan nila, ikan kerapu, kakap putih dan sebagainya.

c. Pariwisata

Masyarakat setempat membuka usaha pariwisata. Ada yang mendirikan tempat penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata. Ada pula yang membuka usaha jasa transportasi, penyewaan perlengkapan pantai, dan kursus pelatihan olahraga pantai maupun olahraga air. Saat tidak ada hujan, pantai sering digunakan untuk ajang pentas seni, festival layang-layang dan lomba olahraga. Pada bulan Oktober 2008 Pantai Kuta dan beberapa pantai di Bali dimanfaatkan untuk penyelenggaraan Kejuaraan Asean Beach Games atau kejuaraan olahraga pantai se-Asia.

LEMBAR PENILAIAN KARAKTER BANGSA

Nama Siswa:.....

Petunjuk berilah tanda (√) pada deskriptor yang tampak!

No	Karakter Bangsa	Deskriptor	√	skor
1	Disiplin	1. Siswa menyiapkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran berlangsung		
		2. Siswa tampak rapi dan tertib selama mengikuti pembelajaran		
		3. Siswa tampak siap menerima penjelasan guru		
		4. Siswa melaksanakan semua instruksi guru dari awal hingga akhir		
2..	Tekun	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan baik		
		2. siswa mencermati media yang ditampilkan guru dengan baik		
		3. Siswa mencatat hal-hal penting		
		4. Siswa belajar dari berbagai sumber		
3.	Kerjasama	1. Siswa dapat bekerja dalam kelompok		
		2. Siswa berpendapat dalam diskusi kelompok		
		3. Siswa mengerjakan tugas kelompok dengan sungguh-sungguh		
		4. Siswa tidak mendominasi dalam diskusi kelompok		

LKS (Lembar Kegiatan Siswa)



LEMBAR KERJA

Nama Anggota

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

Petunjuk:

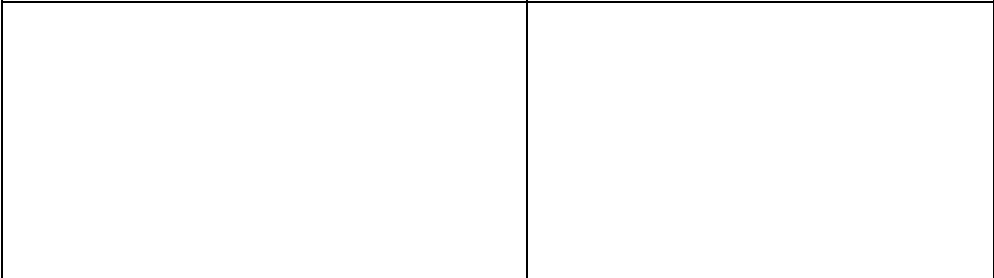
- 5. Buatlah kartu flashcard kegiatan ekonomi pantai dengan memberikan penjelasannya.
- 6. Diskusikan dengan teman sekelompokmu.

1

a

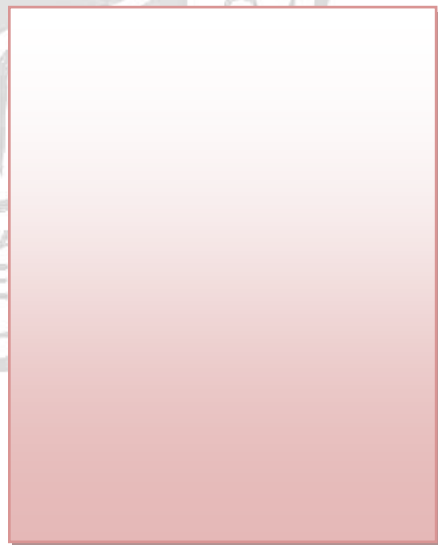


Nelayan





Pertambakan



pariwisata



Jawaban Lembar Kerja Siswa**Nelayan**

Nelayan merupakan Aktivitas ini menangkap atau menghasilkan ikan dan dijual pada tempat pelelangan ikan. Hasil tangkapan nelayan berupa: ikan pindang, ikan tongkol, cumi-cumi.

**Pertambakan**

Pertambakan merupakan Kegiatan budidaya air payau yang berlokasi di daerah pesisir. kolam buatan, yang diisi air dan dimanfaatkan sebagai sarana budidaya perairan. Hewan yang dibudidayakan adalah hewan air, terutama ikan (bandeng), udang, serta kerang.



Pariwisata

Pariwisata merupakan aktivitas ekonomi yang memanfaatkan sumber daya keruangan. Aktivitas ekonomi ini biasanya dilengkapi dengan fasilitas tempat penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata, jasa transportasi, penyewaan perlengkapan pantai.

1. Nelayan adalah aktivitas menangkap atau menghasilkan ikan dan dijual pada tempat pelelangan ikan. Aktivitas ekonomi ini membutuhkan angin darat dan angin laut. Contoh hasil nelayan: ikan pindang, ikan tongkol, cumi-cumi
2. Pertambakan adalah Kegiatan budidaya air payau yang berlokasi di daerah pesisir. kolam buatan, biasanya di daerah pantai, yang diisi air dan dimanfaatkan sebagai sarana budidaya perairan. Hewan yang dibudidayakan adalah hewan air, terutama ikan (bandeng), udang, serta kerang.
3. Pantai merupakan aktivitas ekonomi yang memanfaatkan sumber daya keruangan. Aktivitas ekonomi ini biasanya dilengkapi dengan fasilitas tempat penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata, jasa transportasi, penyewaan perlengkapan pantai.

Penskoran:

Skor penilaian

Jawaban Benar skor 10

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

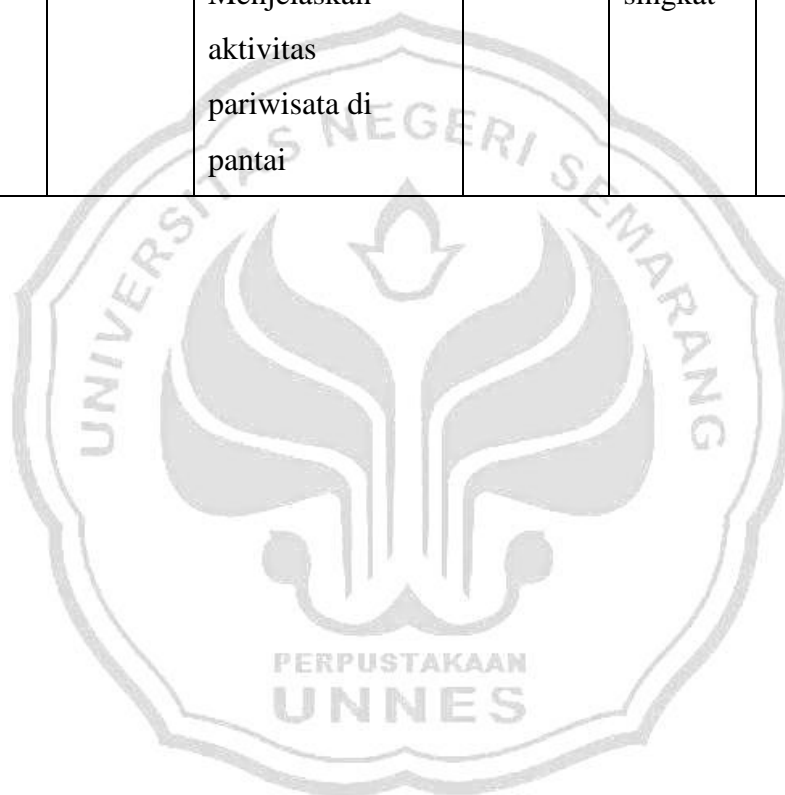
Kisi-Kisi Penulisan Soal Formatif

Siklus 3

Sekolah : SDN Sampangan 02
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : IV/2
 Alokasi Waktu : 20 menit
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penialain		Ranah	Nomor soal
			Teknik penilaian	Bentuk Instrumen		
2.3 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Aktivitas ekonomi pedesaan	2.1.6 Menjelaskan pengertian pantai	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	C1	1 Romawi I 3 Romawi II
		2.1.7 Menyebutkan macam aktivitas ekonomi di pantai		Pilihan Ganda	C 2	4 Romawi I
		2.1.8 Menjelaskan aktivitas nelayan di pantai		Isian Singkat	C2	2 Romawi II
				Pilihan Ganda	C2 C4	2 5 Romawi I

		2.1.9 Menjelaskan aktivitas pertambahan di pantai		Pilihan Ganda Isian singkat	C3 C2	4 Romawi I Romawi II
		2.1.10 Menjelaskan aktivitas pariwisata di pantai		Isian singkat	C2	4 Romawi II



SOAL EVALUASI

Kelas / Semester : IV / 1
 Alokasi Waktu : 20 menit

Nama :

No. Absen:

C. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) huruf a, b,c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Daratan di tepi laut merupaksn pengertian dari
 - a. pantai
 - b. daratan
 - c. kota
 - d. desa
 2. Bagi seorang nelayan daerah yang sangat penting untuk memenuhi kebutuhan adalah daerah.....
 - a. darat
 - b. udara
 - c. laut
 - d. pegunungan
 3. Tanaman rumput laut paling sesuai ditanam dan dikembangkan di daerah
 - a. panas
 - b. dingin
 - c. pantai
 - d. padang rumput
 4. Tambak garam banyak diusahakan di Pulau
 - a. Madura
 - b. Jawa bagian utara
 - c. Mentawai
 - d. Sumbawa
 - 5.masyarakat memanfaatkan keindahan alam daerah pantai, biasanya dengan aktivitas ekonomi....
 - a perindustrian
 - b. pariwisata
 - c. perdagangan
 - d. pertambakan
- B. Isilah dengan jawaban yang benar!**
1. Menangkap ikan di laut, memelihara ikan di tambak, membuat garam, dan membuat barang kerajinan dari kerang adalah pekerjaan yang dilakukan penduduk yang tinggal di
 2. Lebih dari dua pertiga wilayah indonesia berupa lautan maka Indonesia disebut dengan negara....
 3. Tambak membutuhkan kolam air....
 4. Mendirikan tempat penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata merupakan pemanfaatan pantai dibidang....
 5. Ikan bandeng dan udang windu merupakan hasil dari aktivitas ekonomi

Kunci Jawaban Soal Evaluasi**Pilihan ganda**

1. a
2. c
3. c
4. b
5. b

Isian singkat

1. pantai
2. maritim
3. payau
4. pariwisata
5. pertambakan

Penskoran:

Skor penilaian pilihan ganda:

Jawaban Benar skor 1

Skor penilaian isian singkat:

Jawaban benar skor 2

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan} \times 2}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sintaks Pembelajaran IPS

Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Berbasis Media Flashcard

1. Guru menyiapkan peserta didik untuk belajar
2. Guru melakukan apersepsi
3. Siswa memperhatikan media *flashcard* yang disampaikan guru untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran (tumbuhkan)
4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab (alami)
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pembelajaran (namai)
6. Siswa dibentuk kelompok secara heterogen oleh guru
7. Guru menyampaikan media *flashcard* diskusi dan kelompok siswa mendiskusikan lembar kerja kelompok (demonstrasikan)
8. Kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi (ulangi)
9. Guru memberikan penguatan/motivasi kepada seluruh siswa (rayakan)
10. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran
11. Siswa dan guru melakukan refleksi pembelajaran

Lampiran 5. Data Hasil Penelitian
--

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Menyiapkan media dan sumber belajar	4	4	4
2	Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran	3	4	4
3	Melakukan apersepsi sesuai dengan materi yang akan diajarkan	4	4	4
4	Menampilkan media <i>flashcard</i>	4	4	4
5	Melakukan tanya jawab	3	4	4
6	Menjelaskan materi pembelajaran	4	4	4
7	Membimbing individu dalam pembelajaran	2	3	3
8	Membentuk kelompok belajar siswa secara heterogen	3	3	4
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok	3	3	4
10	Membimbing siswa dalam presentasi diskusi kelompok	3	4	4
11	Memberikan penguatan kepada siswa	2	3	4
12	Menutup pembelajaran	4	4	4
	Jumlah Skor	39	44	47

Guru Kolaborator



Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	CH	3	3	2	2	2	2	1	2	17	C
2	DAP	3	3	2	4	4	2	1	1	19	B
3	MV	3	4	2	3	4	2	3	1	21	B
4	VP	3	2	1	2	2	2	1	3	16	C
5	AB	2	4	2	3	2	4	2	2	22	B
6	AMI	3	4	3	3	4	3	3	3	27	A
7	AFJ	2	2	2	3	2	2	2	1	16	C
8	ARN	3	4	3	2	2	2	1	2	19	B
9	CRY	2	2	1	2	2	2	1	1	13	C
10	DS	2	4	2	3	2	2	2	2	19	B
11	DNS	3	3	1	3	2	2	3	1	18	C
12	DFN	3	2	2	3	3	2	3	1	19	B
13	DA	3	2	1	2	3	2	1	1	15	C
14	EPS	3	4	2	3	3	3	3	1	22	B
15	EL	3	2	1	3	2	2	1	1	15	C
16	FRS	2	4	3	2	1	4	2	1	15	C
17	FM	2	3	1	3	3	2	1	2	15	C
18	FRAK	4	4	4	4	2	4	4	3	29	A
19	FZY	3	2	2	2	2	2	2	1	12	D
20	FF	3	3	2	2	3	2	1	1	15	C
21	FAR	3	2	2	2	3	2	1	2	15	C
22	HF	3	3	3	3	4	4	3	3	26	A
23	IRS	3	3	4	3	3	2	3	1	22	B
24	KR	3	4	1	3	3	2	3	2	21	B
25	LNK	3	4	3	4	4	4	3	1	25	A
26	LB	3	3	3	2	3	2	3	1	20	B
27	MD	3	2	3	4	2	3	3	2	22	B
28	NH	4	4	4	4	3	3	3	2	27	A
29	RNR	4	2	1	3	3	2	1	1	17	C
30	RA	3	2	2	2	3	2	2	2	18	C
31	SAPB	2	2	1	2	3	2	1	1	14	C
32	SSN	3	4	2	2	4	4	3	3	25	B
33	UH	3	2	2	2	4	2	1	2	18	B
34	VE	3	2	1	2	3	2	1	2	16	C
35	ASA	3	2	1	2	2	2	1	1	14	C
36	AW	3	4	2	2	4	3	3	3	22	B
37	APB	3	2	2	2	2	2	1	2	16	C
Jumlah Skor										702	
Rata-rata skor										18,97	
Kategori										C	

Semarang, 30 Januari 2013

Observer



Nur Hidayah Isnaini



HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SIKLUS II

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	CH	3	3	2	2	2	2	1	2	17	C
2	DAP	3	3	2	4	4	2	4	3	23	B
3	MV	3	4	2	3	4	2	3	3	25	B
4	VP	3	2	1	2	2	2	1	3	16	C
5	AB	3	4	2	4	2	4	1	2	22	B
6	AMI	3	4	3	4	4	3	3	4	27	A
7	AFJ	2	2	2	3	2	2	3	1	17	C
8	ARN	3	4	3	2	2	2	1	2	19	B
9	CRY	2	2	1	3	2	2	1	2	15	C
10	DS	3	2	2	3	2	2	3	2	19	B
11	DNS	3	3	1	3	2	2	3	1	18	C
12	DFN	3	2	2	4	3	2	3	2	21	B
13	DA	3	2	1	3	3	2	3	1	19	B
14	EPS	3	4	2	3	3	3	3	3	23	B
15	EL	3	2	1	3	2	2	2	1	16	C
16	FRS	2	4	3	3	2	4	3	2	23	B
17	FM	3	4	1	3	3	2	1	2	19	B
18	FRAK	4	4	4	4	3	3	4	4	30	A
19	FZY	2	3	2	2	3	2	2	3	19	B
20	FF	3	3	2	3	3	2	1	1	18	C
21	FAR	3	2	2	2	3	2	1	2	17	C
22	HF	4	4	4	4	4	4	4	3	30	A
23	IRS	3	3	4	3	3	2	3	1	22	B
24	KR	3	4	2	3	3	2	3	2	22	B
25	LNK	3	4	3	4	4	4	3	2	27	A
26	LB	3	4	3	2	3	2	3	1	21	B
27	MD	3	2	3	4	2	3	4	2	23	B
28	NH	4	4	4	4	3	3	3	4	28	A
29	RNR	2	2	2	3	3	2	2	1	17	C
30	RA	3	2	2	3	3	2	1	2	18	C
31	SAPB	2	2	3	3	3	2	1	1	17	C
32	SSN	3	4	3	3	4	3	3	3	26	A
33	UH	3	3	2	3	4	2	1	2	20	B
34	VE	3	2	2	3	3	2	1	2	18	C
35	ASA	3	4	2	2	2	2	2	1	18	C
36	AW	3	4	3	3	4	3	3	3	26	A
37	APB	3	3	3	2	2	2	3	2	20	B
Jumlah Skor									706		
Rata-rata skor									20,78		
Kategori									B		

Semarang, 01 Januari 2013

Observer



Nur Hidayah Isnaini



HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SIKLUS III

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah Skor	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	CH	4	4	4	2	2	2	3	2	23	B
2	DAP	4	4	3	4	4	2	3	2	26	A
3	MV	4	4	4	3	4	4	3	1	27	A
4	VP	3	2	2	3	3	2	2	2	19	B
5	AB	4	4	3	4	3	4	3	2	27	A
6	AMI	4	4	4	4	4	4	3	4	31	A
7	AFJ	3	2	2	3	3	2	3	2	20	B
8	ARN	3	4	3	3	3	2	3	2	23	B
9	CRY	4	2	2	3	3	2	1	2	19	B
10	DS	4	2	2	3	3	2	3	2	21	B
11	DNS	4	4	1	3	3	2	3	2	22	B
12	DFN	4	4	3	4	3	2	3	1	24	B
13	DA	4	2	4	4	4	2	3	3	26	A
14	EPS	4	4	3	4	4	3	3	3	28	A
15	EL	4	2	4	3	3	2	2	2	22	B
16	FRS	2	4	3	3	3	4	3	1	23	B
17	FM	4	4	4	3	4	2	1	2	24	B
18	FRAK	4	4	4	4	4	4	3	4	31	A
19	FZY	4	3	2	3	3	2	2	3	22	B
20	FF	4	3	2	3	3	2	3	2	22	B
21	FAR	4	2	2	3	3	2	1	2	19	B
22	HF	4	4	4	4	4	4	4	3	31	A
23	IRS	3	3	4	3	3	2	3	1	22	B
24	KR	4	4	2	3	3	2	4	2	23	B
25	LNK	4	4	3	4	4	4	3	2	28	A
26	LB	4	2	2	3	3	2	3	1	20	B
27	MD	4	3	4	4	4	3	4	1	27	A
28	NH	4	4	4	4	3	3	4	4	29	A
29	RNR	4	4	2	3	3	2	2	1	21	B
30	RA	4	4	2	3	3	2	3	2	23	B
31	SAPB	4	4	3	3	3	2	2	1	22	B
32	SSN	3	4	3	3	4	4	3	4	28	A
33	UH	4	3	4	3	4	2	3	2	25	A
34	VE	3	4	2	3	3	2	1	2	20	B
35	ASA	4	4	2	3	3	2	1	1	20	B
36	AW	4	4	3	3	4	3	3	2	26	A
37	APB	3	3	2	3	4	2	3	1	21	B
Jumlah Skor										886	
Rata-rata skor										23,9	
Kategori										B	

Semarang, 08 Januari 2013

Observer



Nur Hidayah Isnaini



DATA NILAI HASIL BELAJAR SISWA

No	Nama	Nilai awal	Kategori	Siklus I	Kategori	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	CH	10	BT	46	BT	53	BT	60	BT
2	DAP	55	BT	53	BT	83	T	86	T
3	MV	35	BT	80	T	86	T	100	T
4	VP	20	BT	93	T	60	BT	60	BT
5	AB	35	BT	93	T	86	T	73	T
6	AMI	90	T	100	T	100	T	100	T
7	AFJ	55	BT	46	BT	73	T	73	T
8	ARN	70	T	86	T	86	T	100	T
9	CRY	40	BT	53	BT	60	BT	86	T
10	DS	30	BT	53	BT	73	T	56	BT
11	DNS	45	BT	66	T	86	T	80	T
12	DFN	90	T	60	BT	86	T	100	T
13	DA	70	T	93	T	83	T	100	T
14	EPS	45	BT	73	T	86	T	100	T
15	EL	70	T	86	T	73	T	66	T
16	FRS	30	BT	53	BT	73	T	56	BT
17	FM	45	BT	60	BT	60	BT	73	T
18	FRAK	85	T	73	T	86	T	93	T
19	FZY	20	BT	46	BT	60	BT	56	BT
20	FF	55	BT	66	T	73	T	73	T
21	FAR	60	BT	80	T	86	T	80	T
22	HF	85	T	86	T	86	T	100	T
23	IRS	35	BT	80	T	86	T	86	T
24	KR	65	T	66	T	73	T	80	T
25	LNK	45	BT	53	BT	53	BT	80	T
26	LB	60	T	80	T	100	T	73	T
27	MD	45	BT	60	BT	86	T	73	T
28	NH	75	T	86	T	86	T	86	T
29	RNR	60	BT	60	BT	70	T	100	T
30	RA	90	T	93	T	86	T	86	T
31	SAPB	75	T	100	T	86	T	100	T
32	SSN	70	T	73	T	86	T	100	T
33	UH	75	T	80	T	86	T	86	T
34	VE	60	BT	93	T	86	T	86	T
35	ASA	45	BT	60	BT	60	BT	66	T
36	AW	75	T	80	T	86	T	73	T
37	APB	40	BT	46	BT	53	BT	66	T
Rata-rata		54,2		71,75		77,86		81,40	

Keterangan : BT = Belum tuntas; T = Tuntas

Semarang, Februari 2013

Guru Kolaborator



Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005



HASIL ANGKET TANGGAPAN SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang

SIKLUS I

Pertanyaan :

1. Apakah kamu senang dengan cara mengajar Bu Guru tadi?

Hasil: 36 siswa menyatakan senang, 1 siswa (Rizki) menjawab tidak senang

2. Apakah kamu paham dengan materi tadi?

Hasil: 34 siswa menyatakan paham terhadap materi, 3 siswa (Athaila, Karisma, Vadila) menjawab kurang paham dengan materi pembelajaran.

3. Apakah media yang digunakan tadi menarik?

Hasil: 34 siswa menyatakan media yang digunakan menarik, dan 3 siswa (Riski, Selina, Ivan) menyatakan bahwa media yang digunakan kurang menarik.

4. Apakah dengan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*, kamu lebih mudah dalam belajar IPS?

Hasil: 36 siswa menyatakan lebih mudah dalam belajar IPS. 1 siswa (Athaila) menjawab tidak lebih mudah dalam belajar IPS

5. Apakah kamu mau belajar lagi dengan menggunakan cara mengajar Bu Guru seperti tadi?

Hasil: Semua siswa menjawab ingin belajar lagi dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

HASIL ANGKET TANGGAPAN SISWA
Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA
SDN Sampangan 02 Kota Semarang

SIKLUS II

Pertanyaan :

1. Apakah kamu senang dengan cara mengajar Bu Guru tadi?

Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menyatakan senang dengan cara mengajar Bu Guru mengajar.

2. Apakah kamu paham dengan materi tadi?

Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menyatakan paham dengan materi tadi.

3. Apakah media yang digunakan tadi menarik?

Hasil: 35 siswa menyatakan media yang digunakan menarik, dan 2 siswa (Sekar dan Zaki) menyatakan bahwa media yang digunakan kurang menarik.

4. Apakah dengan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*, kamu lebih mudah dalam belajar IPS?

Hasil: 36 siswa menyatakan lebih mudah dalam belajar IPS. 1 siswa (Ivan) menjawab tidak lebih mudah dalam belajar IPS

5. Apakah kamu mau belajar lagi dengan menggunakan cara mengajar Bu Guru seperti tadi?

Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menjawab ingin belajar lagi dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

HASIL ANGGKET TANGGAPAN SISWA
Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA
SDN Sampangan 02 Kota Semarang
SIKLUS III

Pertanyaan :

1. Apakah kamu senang dengan cara mengajar Bu Guru tadi?

Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menyatakan senang dengan cara mengajar Bu Guru mengajar.

2. Apakah kamu paham dengan materi tadi?

Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menyatakan paham dengan materi tadi.

5. Apakah media yang digunakan tadi menarik?

Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menyatakan media yang digunakan menarik.

6. Apakah dengan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*, kamu lebih mudah dalam belajar IPS?

Hasil: 36 siswa menyatakan lebih mudah dalam belajar IPS. 1 siswa (Athaila) menjawab tidak lebih mudah dalam belajar IPS.

7. Apakah kamu mau belajar lagi dengan menggunakan cara mengajar Bu Guru seperti tadi?

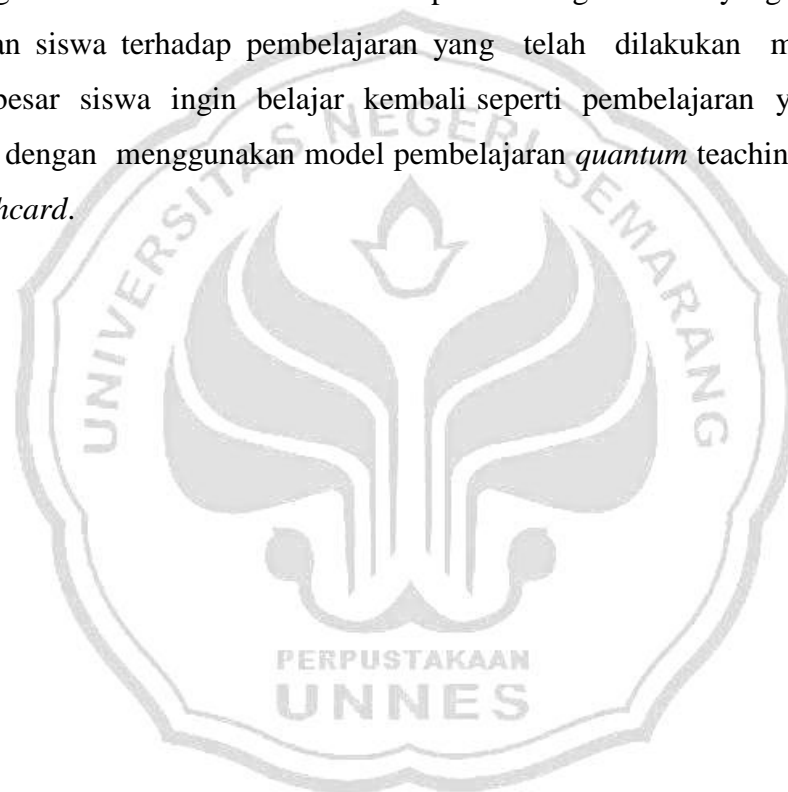
Hasil: Semua siswa atau 37 siswa menjawab ingin belajar lagi dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

Kesimpulan hasil angket tanggapan siswa :

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa dari pelaksanaan tindakan siklus I, II dan III, dapat disimpulkan dari setiap siklus pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* mengalami peningkatan respon siswa ke arah lebih positif, yakni diantaranya pada tindakan siklus III, hampir semua siswa menyatakan bahwa: 1) senang dengan cara mengajar Bu

Guru mengajar; 2) paham dengan materi; 3) media yang digunakan menarik; 4) lebih mudah dalam belajar IPS; 5) belajar lagi dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.

Oleh karena itu peneliti bersama kolaborator dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dengan cara mengajar yang dilakukan guru. Pembelajaran dengan menggunakan model *quantum teaching* berbasis media *flashcard* menjadikan semua siswa lebih mudah dalam belajar IPS. Penggunaan media yang menarik membuat semua siswa paham dengan materi yang dipelajari. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan menjadikan sebagian besar siswa ingin belajar kembali seperti pembelajaran yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard*.



HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KOLABORATOR PADA SIKLUS I

1. Apakah menurut Anda pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?

Jawab: Pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran. Guru melakukan proses pembelajaran dengan baik yang berimplikasi pada aktivitas siswa menjadi baik. Siswa antusias dan sangat gembira mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan juga menarik siswa untuk beraktivitas dan menggali informasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Apakah menurut Anda model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS?

Jawab: model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS.

3. Apa saja kelebihan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?

Jawab: Kelebihan guru dalam pembelajaran yaitu guru telah melakukan sintaks pembelajaran dengan baik; guru juga telah menggunakan variasi dalam mengajar yakni salah satunya menggunakan media (*flashcard*).

4. Apa saja kekurangan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?

Jawab: Kekurangan yang dilakukan guru adalah pada saat awal pembelajaran guru kurang menyiapkan peserta didik dalam belajar yakni guru belum meminta siswa mengeluarkan perlengkapan belajar sehingga ada beberapa siswa pada saat kegiatan inti masih belum mengeluarkan alat tulis, pada saat kegiatan tanya jawab guru cenderung memberikan giliran menjawab kepada siswa yang dekat dengan jangkauan yakni berada pada bangku depan,

bimbingan kepada individu yang di berikan guru belum maksimal, bimbingan kepada kelompok dalam diskusi, dan pada saat presentasi hasil diskusi kelompok guru kurang mengarahkan siswa dalam presentasi sehingga hanya sedikit siswa yng membrikan tanggapan hasil diskusi.

5. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!

Jawab: guru harus menyiapkan peserta didik dalam belajara yakni guru meminta siswa mengeluarkan perlengkapan belajar pada saat awal pembelajaran, pada saat kegiatan tanya jawab guru harus memberikan giliran menjawab kepada semua siswa, bimbingan kepada individu yang di berikan guru dimaksimalkan lagi, guru seharusnya membimbing semua kelompok dalam kegiatan diskusi, pada saat presentasi hasil diskusi kelompok, guru seharusnya mengarahkan dari awal hingga akhir dan memberikan saran sehingga kegiatan presentasi hasil diskusi lebih optimal.

Semarang, 30 Januari 2013

Guru Kolaborator



Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KOLABORATOR PADA SIKLUS II

1. Apakah menurut Anda pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?

Jawab: Pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran. Guru melakukan proses pembelajaran dengan baik yang berimplikasi bukan hanya pada aktivitas siswa tetapi juga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Siswa antusias dan sangat senang mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan juga menarik siswa untuk beraktivitas dan menggali informasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Apakah menurut Anda model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS?

Jawab: model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS.

3. Apa saja kelebihan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?

Jawab: Kelebihan guru dalam pembelajaran yaitu guru telah melakukan sintaks pembelajaran dengan baik; guru memaksimalkan keterampilan mengajar guru dibanding dengan pelaksanaan tindakan sebelumnya, guru menggunakan pendekatan yang humanis kepada siswa sehingga anak merasa nyaman dalam belajar, selain itu guru juga telah menggunakan variasi dalam mengajar yakni salah satunya menggunakan media (*flashcard*).

4. Apa saja kekurangan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?

Jawab: guru belum membentuk kelompok secara heterogen, guru masih belum maksimal membimbing siswa secara individu, guru harus memberikan motivasi kepada siswa secara individu untuk mengerjakan tugas agar tugas

diselesaikan dengan baik; guru dalam membimbing siswa saat berdiskusi kelompok masih belum maksimal, pada saat refleksi pembelajaran masih banyak siswa yang belum aktif.

5. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!

Jawab : guru harus membentuk kelompok secara heterogen, bimbingan kepada individu yang di berikan guru dimaksimalkan lagi, guru seharusnya membimbing semua kelompok, dan pada saat presentasi hasil diskusi kelompok guru seharusnya mengarahkan dari awal hingga akhir dan memberikan saran sehingga kegiatan presentasi hasil diskusi lebih optimal, guru harus lebih terampil untuk memberikan penguatan, guru harus lebih memancing partisipasi aktif siswa dalam melakukan refleksi pembelajaran secara bersama-sama.

Semarang, 01 Februari 2013

Guru Kolaborator



Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KOLABORATOR PADA SIKLUS III

1. Apakah menurut Anda pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?

Jawab: Pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran.

2. Apakah menurut Anda model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS?

Jawab: model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran IPS.

3. Apa saja kelebihan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?

Jawab: Kelebihan guru dalam pembelajaran yaitu guru telah melakukan sintaks pembelajaran dengan baik; guru memaksimalkan keterampilan mengajar guru dibanding dengan pelaksanaan tindakan sebelumnya, guru menggunakan pendekatan yang humanis kepada siswa sehingga anak merasa nyaman dalam belajar, selain itu guru juga telah menggunakan variasi dalam mengajar yakni salah satunya penggunaan media (*flashcard*).

4. Apa saja kekurangan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* yang baru saja dilaksanakan?

Jawab: guru masih belum maksimal membimbing siswa secara individu, guru harus memberikan motivasi kepada siswa secara individu untuk mengerjakan tugas agar tugas diselesaikan dengan baik.

5. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!

Jawab: guru harus membimbing individu dengan lebih maksimal lagi agar siswa

dapat lebih mudah dan termotivasi dalam belajar

Kesimpulan wawancara pada siklus I, II dan III:

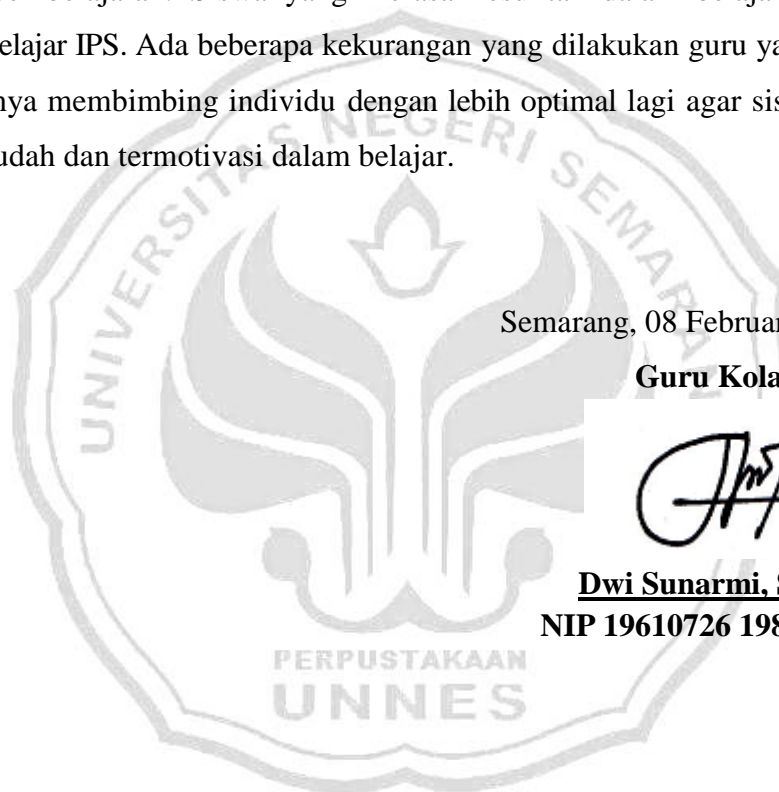
Guru telah melakukan pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard* dengan sintaksnya. Penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* berbasis media *flashcard* menjadikan keterampilan mengajar guru meningkat dan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa yang merasa kesulitan dalam belajar terbantu dalam belajar IPS. Ada beberapa kekurangan yang dilakukan guru yakni guru seharusnya membimbing individu dengan lebih optimal lagi agar siswa dapat lebih mudah dan termotivasi dalam belajar.

Semarang, 08 Februari 2013

Guru Kolaborator



Dwi Sunarmi, S Pd SD
NIP 19610726 198201 2 005



CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang

Siklus I

- Nama SD : SDN Sampangan 02
- Kelas : IVA
- Subyek : Siswa, Guru, dan Proses Pembelajaran
- Hari/Tanggal : Rabu, 30 Januari 2013
- Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan segala suatu yang terjadi selama proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*
- Catatan :
1. Pembelajaran dimulai jam 09.15 WIB. Guru sibuk mengecek perlengkapan pembelajaran di dalam kelas. Perlengkapan dalam kondisi baik dan siap digunakan.
 2. Guru membuka pelajaran dengan berdo'a dan melakukan presensi. Dari hasil presensi didapatkan informasi bahwa seluruh siswa sudah hadir di kelas.
 3. Guru melanjutkan dengan melakukan apersepsi. Apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi "naik delman". Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada Siswa "Anak- anak di kota mana sekarang kita tinggal dan siswa secara serempak menjawab " Kota Semarang". Selanjutnya guru bertanya apa saja yang kalian lihat pada saat jalan-jalan di kota?" Ahan menjawab "balai kota" kemudian Fathu menjawab tugu muda, Haqi menjawab Paragon, Dicki menjawab Matahari dan *Citra Land*, Husnul menjawab Pabrik/ industri. Dan guru menanyakan kembali industri apa saja yang ada di Semarang? Fathu menjawab industri boneka, Riski menjawab sepatu, Husnul menjawab industri garmen/konveksi.
 4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan dengan relevan, detail dan menarik.

5. Siswa memperhatikan media *flashcard* “perkotaan” yang ditampilkan guru berukuran 50x30 cm, siswa memperhatikan dengan seksama *flashcard* gambar kota semarang, ada siswa yang mengatakan tugu muda, lawang sewu, kota semarang. Kemudian guru memberi kesempatan kepada siswa yang mau membaca pengertian kota pada kartu *flashcard*. Pada saat pertama kali tidak ada siswa yang mau membaca karena malu, setelah diberi motivasi guru maka ada yang menunjukkan jari yakni Dio. Maka Dio membacakan pengertian perkotaan di depan teman-temannya, dan siswa lain memperhatikan.
6. Guru menunjukkan kartu *flashcard* salah satu aktivitas ekonomi di perkotaan yakni bidang jasa “dokter gigi yang memeriksa pasiennya”,
7. Guru menanyakan aktivitas ekonomi lain yang ada di perkotaan. Ada 2 siswa yang menunjukkan tangan yakni Fathu dan Riski, Fathu menjawab industri dan Riski menjawab perdagangan. Kemudian guru menanyakan selain dokter gigi pekerjaan apalagi yang memberikan pelayanan kepada konsumennya. Ahan menjawab “sopir”, Haqi menjawab guru; Riski menjawab “guru”; Diva menjawab “tukang salon”; Husnul menjawab “arsitek”. Guru membenarkan jawaban dari siswa memberi penguatan verbal dengan kata “bagus” sudah menjawab dengan baik bahwa terdapat macam-macam aktivitas ekonomi bidang jasa di perkotaan.
8. Guru menjelaskan aktivitas ekonomi di perkotaan yakni bidang jasa, prindustrian dan perdagangan beserta contohnya.
9. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Pembentukan kelompok berpasangan dengan bangku depan dan belakangnya..
10. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok.
11. guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS)
12. guru menayangkan media *flashcard* berukuran 50x30cm berupa gambar pada bagian depan dan kata kunci pada *flashcard* bagian belakang. Berdasarkan gambar dan kata kunci di *flashcard*.

13. Siswa bersama dengan kelompoknya mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan gambar dan kata kunci. Syava bertanya kepada guru maksud dari kata kunci kemudian guru menjelaskan kata kunci sebagai pedoman dalam menjelaskan aktivitas ekonomi.
14. Kelompok siswa mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan kartu *flashcard* yang disampaikan guru selama 10 menit.
15. Keadaan kelas agak ramai karena siswa antusias mengerjakan lembar kerja. Ada beberapa kelompok yang kesulitan untuk mengungkapkan gagasannya, guru membimbing kelompok dengan memberikan bantuan gambar, agar siswa dapat menuliskan gagasannya berdasarkan gambar. Guru berkeliling membimbing diskusi siswa dengan menghampiri beberapa kelompok siswa serta menjelaskan langkah pengerjaan secara lebih detail. Ada kelompok yang sudah selesai sebelum waktunya yaitu kelompok 4. Guru melanjutkan diskusi sampai waktu diskusi habis, kelas agak ramai. Kemudian guru mencoba mengembalikan kondisi kelas, menarik perhatian siswa.
16. Siswa mempresentasikan hasil diskusi, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi/ bertanya presentasi hasil diskusi kelompok yang dilakukan, apabila ada yang belum dipahami. Guru memberikan penguatan verbal dengan kata “bagus, pandai, pintar” bagi siswa yang berani mempresentasikan hasil diskusi.
17. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan. Sebagian besar siswa masih belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya. Dua siswa berani menyimpulkan materi pembelajaran.
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi (individu).
19. Siswa dibimbing guru melakukan refleksi pembelajaran. Sebagian besar siswa masih belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya
20. Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya untuk dipelajari siswa di rumah.

Semarang, 30 Januari 2013

Observer



Rahmawati Suwarman P.



ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS 1

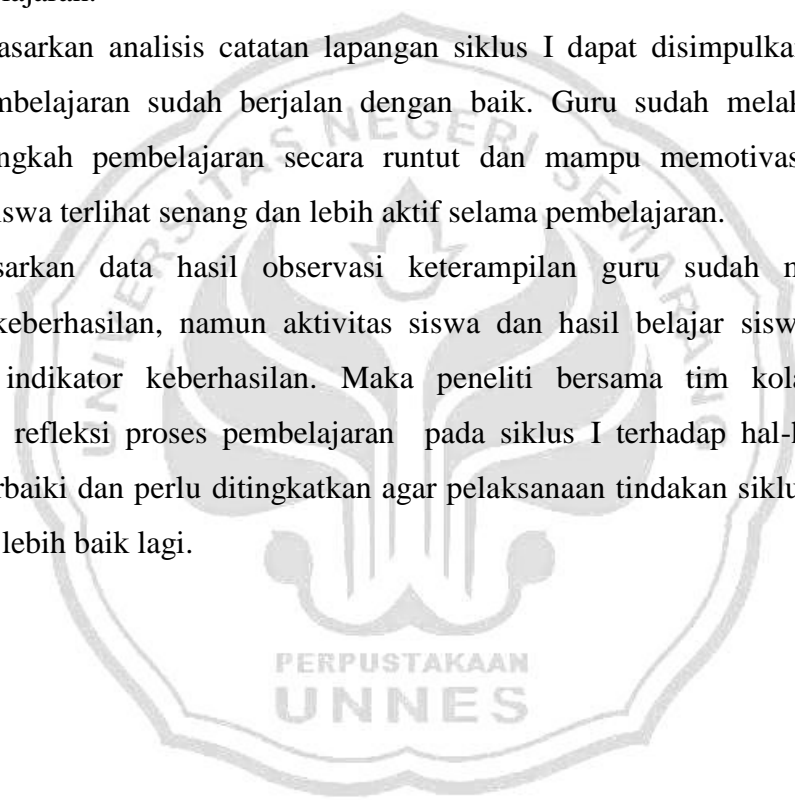
Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru dapat ditafsirkan sebagai berikut:

1. Pada awal pembelajaran guru telah mempersiapkan media pembelajaran dengan baik. Guru sudah menyiapkan media *flashcard* dan menyiapkan sumber belajar.
2. Guru sudah baik mempersiapkan peserta didik dalam belajar yakni Guru sudah mengajak siswa berdoa bersama, melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai namun guru belum meminta siswa mengeluarkan perlengkapan belajar.
3. Guru melakukan apersepsi dengan baik. Apersepsi yang diberikan relevan dengan materi pembelajaran, telah mengajak siswa bernyanyi dan menanyakan tentang apa yang diketahui anak-anak berkaitan dengan materi
4. Guru mengemukakan tujuan pembelajaran.
5. Guru telah menunjukkan kartu *flashcard* yang sesuai dengan materi pembelajaran.
6. Siswa dan guru telah melakukan tanya jawab mengenai aktivitas ekonomi yang ada di perkotaan.
7. Guru telah menyampaikan bahan ajar dengan benar, menyampaikan dengan memberi contoh atau ilustrasi, tetapi secara runtut dalam menyampaikan materi pembelajaran.
8. Guru telah membimbing pembentukan kelompok, tetapi kelompok yang terbentuk masih homogen.
9. Guru belum membimbing dengan baik dalam diskusi kelompok. Guru masih membimbing beberapa kelompok diskusi saja belum secara keseluruhan dan belum memberikan kesempatan bertanya kepada siswa secara lisan.
10. Guru membimbing siswa dalam presentasi kelompok. Guru membimbing dari awal sampai akhir presentasi tetapi guru belum memberikan saran atas presentasi yang dilakukan siswa.

11. Guru telah memberikan penguatan dengan baik. Namun penguatan yang dilakukan guru masih berupa penguatan verbal seperti kata-kata “bagus, pandai, pintar”. Guru belum memberikan penguatan secara gestural dan *reward* bintang prestasi .
12. Guru telah menyimpulkan pelajaran dan refleksi pembelajaran. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan namun siswa masih kurang aktif dalam kegiatan menyimpulkan dan refleksi pembelajaran.

Berdasarkan analisis catatan lapangan siklus I dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut dan mampu memotivasi siswa, sehingga siswa terlihat senang dan lebih aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi keterampilan guru sudah mencapai indikator keberhasilan, namun aktivitas siswa dan hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan. Maka peneliti bersama tim kolaborator, melakukan refleksi proses pembelajaran pada siklus I terhadap hal-hal yang harus diperbaiki dan perlu ditingkatkan agar pelaksanaan tindakan siklus II bisa meningkat lebih baik lagi.



CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang Siklus II

Nama SD : SDN Sampangan 02

Kelas : IVA

Subyek : Siswa, Guru, dan Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal : Jumat, 01 Februari 2013

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan segala suatu yang terjadi selama proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*

Catatan :

1. Pembelajaran dimulai jam 09.15 WIB. Guru sibuk mengecek perlengkapan pembelajaran di dalam kelas. Perlengkapan dalam kondisi baik dan siap digunakan.
2. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdo'a bersama, dan mempresensi siswa, dari hasil presensi didapatkan informasi bahwa seluruh siswa sudah hadir di kelas. Guru meminta siswa menyiapkan perlengkapan belajarnya (buku dan peralatan tulis dan siswa mengeluarkan perlengkapan belajarnya di atas meja mereka masing-masing).
3. Guru melakukan apersepsi. Apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi "paman datang". Kemudian guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Anak- anak dari lagu tadi, paman membawa apa dan apa saja yang diceritakan paman di desanya? Siswa kemudian menjawab "Paman membawa rambutan, pisang dan sayur-mayur, kemudian paman bercerita ternaknya yang berkembangbiak semua dan pada sore hari paman menggiring kerbauanya ke kandang. Guru melanjutkan tanya jawab ke siswa "Siapa yang pernah pergi ke desa dan apa nama desa tersebut?" Semua siswa mengacungkan jarinya, deni menjawab Purwodadi ke tempat Simbah, Dio menjawab Karanganyar, Febri menjawab Salatiga. Guru melanjutkan tanya

jawab “Anak-anak apa yang bisa kalian lihat jika ke desa? Dan serentak siswa menjawab “sawah, kerbau, sapi,”

4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
5. Siswa memperhatikan media *flashcard* “pedesaan” yang disampaikan guru, dan guru bertanya kepada siswa “Anak-anak sesuai dengan kartu *flashcard* ini ada gambar apa?” siswa menjawab secara serempak “pedesaan”. Kemudian guru mempersilahkan siswa yang mau membacakan pengertian pedesaan di depan teman-teman. Ada 3 siswa yang mengacungkan jari, kemudian guru menunjuk siswa yang belum pernah membaca yakni Riski, dan siswa lain memperhatikan.
6. Guru menunjukkan kartu *flashcard* hasil pertanian pedesaan yakni padi jagung, kacang-kacangan, kemudian memberikan pertanyaan kepada siswa. Anak-anak menurut kalian sesuai dengan kartu *flashcard* ini termasuk jenis aktivitas ekonomi apa yang biasanya dilakukan oleh masyarakat pedesaan?” Siswa menjawab “pertanian”. Guru melanjutkan tanya jawab “Selain pertanian menurut kalian ada aktivitas apa lagi yang biasanya dilakukan?” Siswa menjawab “Pernakan dan pedagang” dan guru memberikan penguatan “Iya benar sekali, pintar bahwa terdapat macam-macam aktivitas ekonomi yang dilakukan di pedesaan.
7. Guru menjelaskan aktivitas ekonomi di pedesaan yakni bidang pertanian, peternakan dan perdagangan hasil bumi dengan bantuan kartu *flashcard* gambar, disampaikan secara runtut beserta contoh/ilustrasinya.
8. Guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Pembentukan kelompok berpasangan dengan bangku depan dan belakangnya.
9. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok.
10. Guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
11. Siswa bersama dengan kelompoknya mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan kartu *flashcard* diskusi.

12. Kelompok siswa mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan kartu *flashcard* yang disampaikan guru selama 10 menit.
13. Keadaan kelas agak ramai karena siswa antusias mengerjakan lembar kerja. Ada beberapa kelompok yang kesulitan untuk mengungkapkan gagasannya mengenai aktivitas ekonomi peternakan, guru membimbing kelompok dengan memberikan pertanyaan agar siswa mengembangkan kemampuan berfikirnya. Guru berkeliling membimbing diskusi siswa dengan menghampiri kelompok-kelompok. Guru melanjutkan diskusi sampai waktu diskusi habis. Kemudian guru mencoba mengembalikan kondisi kelas, menarik perhatian siswa agar terpusat pada guru.
14. Siswa mempresentasikan hasil kerja. Ada beberapa siswa yang menunjukkan jari. Guru menunjuk siswa yang akan mempresentasikan hasil diskusi. guru memberikan penguatan verbal dengan kata “bagus, pandai, pintar dan mengelus rambut siswa apabila masih ada kekurangan/kesalahan dalam presentasi.
15. Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi/bertanya dalam kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok yang dilakukan, apabila ada yang belum dipahami, beberapa siswa menunjukkan jari menanggapi jawaban kelompok yang presentasi.
16. Guru memberikan penguatan kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran dengan pujian dan tepuk tangan.
17. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan. Beberapa siswa sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Namun masih ada siswa yang tidak menyimpulkan materi pembelajaran.
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi untuk dikerjakan individu.
19. Siswa dibimbing guru melakukan refleksi pembelajaran. Sebagian siswa masih belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai kekurangan apa saja yang terjadi dalam pembelajaran dan cara menyikapi kekurangan tersebut.

20. Guru menyampaikan materi pembelajaran selanjutnya untuk dipelajari siswa di rumah.

Semarang, 01 Februari 2013

Observer



Rahmawati suwarman P.



ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru dapat ditafsirkan sebagai berikut:

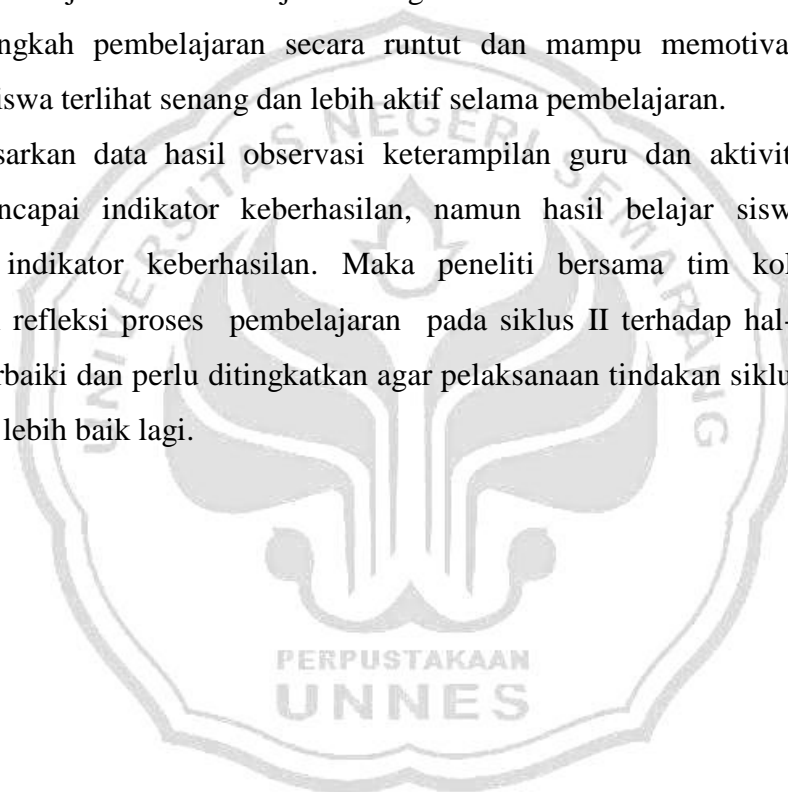
- 1) Pada awal pembelajaran guru telah mempersiapkan media pembelajaran dengan baik. Guru sudah menyiapkan media *flashcard* dan menyiapkan sumber belajar.
- 2) Guru sudah baik mempersiapkan peserta didik dalam belajar yakni Guru sudah mengajak siswa berdoa bersama, melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai dan guru sudah meminta dan mengecek siswa untuk mengeluarkan perlengkapan belajar, sehingga kelas kondusif untuk proses pembelajaran
- 3) Guru melakukan apersepsi dengan baik. Apersepsi yang diberikan relevan dengan materi pembelajaran, telah mengajak siswa bernyanyi dan menanyakan tentang apa yang diketahui siswa berkaitan dengan materi.
- 4) Guru telah mengemukakan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru telah menunjukkan kartu *flashcard* yang sesuai dengan materi pembelajaran yakni materi pedesaan.
- 6) Siswa dan guru telah melakukan tanya jawab mengenai aktivitas ekonomi yang ada di pedesaan.
- 7) Guru telah menyampaikan bahan ajar dengan benar, menyampaikan dengan memberi contoh atau ilustrasi, dan runtut dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 8) Guru telah membimbing pembentukan kelompok, tetapi kelompok yang terbentuk masih homogen.
- 9) Guru sudah berusaha membimbing dengan baik dalam diskusi kelompok.
- 10) Guru membimbing siswa dalam presentasi kelompok. Guru membimbing dari awal sampai akhir presentasi dan guru memberikan saran atas presentasi yang dilakukan siswa.
- 11) Guru telah memberikan penguatan dengan baik yaitu dalam bentuk penguatan verbal dan gestural. Penguatan verbal berupa pujian “bagus,

pintar, pandai” dan gestural dengan tepuk tangan dan mengelus rambut siswa yang mengalami kesulitan saat mempresentasikan hasil diskusi.

- 12) Guru telah menyimpulkan pelajaran dan refleksi pembelajaran. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan beberapa siswa sudah menyampaikan pendapat dalam kegiatan menyimpulkan dan refleksi pembelajaran.

Berdasarkan analisis catatan lapangan siklus II dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut dan mampu memotivasi siswa, sehingga siswa terlihat senang dan lebih aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan, namun hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan. Maka peneliti bersama tim kolaborator, melakukan refleksi proses pembelajaran pada siklus II terhadap hal-hal yang harus diperbaiki dan perlu ditingkatkan agar pelaksanaan tindakan siklus III bisa meningkat lebih baik lagi.



CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching* Dengan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IVA SDN Sampangan 02 Kota Semarang Siklus III

Nama SD : SDN Sampangan 02

Kelas : IVA

Subyek : Siswa, Guru, dan Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal : Jumat, 08 Februari 2013

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan segala suatu yang terjadi selama proses pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *quantum teaching* dengan media *flashcard*

Catatan :

- 1) Pembelajaran dimulai jam 07.00 WIB, sebelumnya guru telah sibuk mengecek perlengkapan pembelajaran. Perlengkapan dalam kondisi baik dan siap digunakan.
- 2) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak siswa berdo'a bersama, mempresensi siswa, dari hasil presensi didapatkan informasi bahwa seluruh siswa sudah hadir di kelas. Guru meminta siswa menyiapkan perlengkapan belajarnya (buku dan peralatan tulis dan siswa mengeluarkan perlengkapan belajarnya di atas meja mereka masing-masing).
- 3) Guru melakukan apersepsi. Apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu "nyaiur hijau". Kemudian guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa "Anak- anak siapa yang pernah pergi ke pantai? Pantai apa anak-anak? Secara serentak siswa kemudian mengacungkan jari "Saya Bu guru" kemudian guru mempersilahkan siswa secara bergilir menyebutkan nama pantai yang pernah didatangi, siswa menjawab "pantai Maron, Marina, Parangtritis, Ayah, Bandengan" Guru melanjutkan tanya jawab ke siswa "Dipantai apa saja yang bisa kalian temui? Dio menjawab Nelayan, Abid menjawab pemandangan yang indah dengan pasir dan air laut, kemudian Fathu menjawab Pedagang"

Kemudian guru juga menambahkan “Kalau kolam-kolam ikan yang ada di dekat pantai namanya apa anak-anak? Kemudian siswa menjawab “tambak”.

- 4) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran.
- 5) Siswa memperhatikan media *flashcard* “pantai” yang ditampilkan guru, dan guru bertanya kepada siswa “anak-anak sesuai dengan kartu *flashcard* ini ada gambar apa?” siswa secara serempak menjawab “pantai”. Kemudian guru memper-silahkan siswa yang mau membacakan pengertian pantai di depan teman-teman. Abid menunjukkan jari kemudian guru menunjuk siswa Abid Untuk membacakan di depan teman-temannya, dan siswa lain memperhatikan.
- 6) Guru menunjukkan kartu *flashcard* yang lain untuk menambah wawasan siswa berkaitan dengan aktivitas ekonomi di pantai.
- 7) Guru melakukan tanya jawab “anak-anak, apa saja aktivitas ekonomi di pantai? Kemudian siswa menunjukkan jari dan menjawab “nelayan, tambak dan pedagang dan perajin”. Guru mengarahkan jawaban siswa bahwa pedagang dan perajin merupakan bagian dari aktivitas ekonomi bidang jasa.
- 8) Guru menjelaskan aktivitas ekonomi di pantai yakni nelayan, pertambangan dan bidang pariwisata dengan bantuan kartu *flashcard* gambar, disampaikan secara runtut beserta contoh/ilustrasinya.
- 9) Guru membentuk siswa menjadi 9 kelompok tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak. Pembentukan kelompok dilakukan guru sebelum pembelajaran sesuai dengan peringkat nilai rata-rata siswa pada data awal, siklus I dan siklus II dan dilakukan membentuk kelompok siswa secara heterogen.
- 10) Guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan kartu *flashcard* yang belum terbentuk.
- 11) Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan tiga pasang kartu *flashcard* yang harus dilengkapi dengan penjelasan aktivitas ekonomi yang dimaksud (kartu *flashcard* belum menjadi satu masih berupa bagian depan dan belakang secara terpisah) kepada masing-masing kelompok.
- 12) Siswa bersama dengan kelompoknya mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan kartu *flashcard* diskusi.

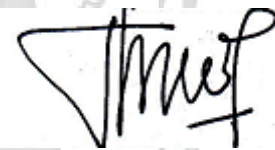
- 13) Kelompok siswa mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan kartu *flashcard* yang disampaikan guru selama 10 menit.
- 14) Keadaan kelas agak ramai karena siswa antusias mengerjakan lembar kerja. Ada siswa yang menanyakan “Bu guru menjelaskannya sesuai dengan gambar di kertas warna ini? Kemudian guru menjawab, “Iya menjelaskannya sesuai dengan gambar di kertas warna” Guru menjelaskan kepada semua kelompok bahwa kartu bagian penjelasan dan bagian depan *flashcard* nanti dijadikan satu dengan direkatkan dengan perekat (*double tip*). Siswa asyik menjelaskan kartu *flashcard* dengan teman kelompoknya, ada yang mengungkapkan pendapat awal, ada yang menanggapi dengan menambahkan maupun ada juga yang menolak dan membenarkan pendapat kelompoknya. Guru membimbing kelompok dengan memberikan pertanyaan agar siswa mengembangkan kemampuan berfikirnya. Guru berkeliling membimbing diskusi siswa dengan menghampiri semua kelompok agar siswa tidak merasa kesulitan dalam membuat kartu *flashcard* kelompok aktivitas ekonomi pantai. Guru melanjutkan diskusi sampai waktu diskusi habis. Kemudian guru mencoba mengembalikan kondisi kelas, menarik perhatian siswa agar terpusat pada guru.
- 15) Siswa mempresentasikan hasil kerja. Ada 8 siswa yang menunjukkan jari. Guru menunjuk siswa yang akan mempresentasikan hasil diskusi. Setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi, guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain yang ingin menanggapi hasil kelompok yang presentasi. Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi/ bertanya presentasi hasil diskusi kelompok yang dilakukan, apabila ada yang belum dipahami maupun memperlengkap jawaban dari temannya. 6 siswa menunjukkan jari menanggapi jawaban kelompok yang presentasi. Kemudian guru membenarkan jawaban dari para siswa. Guru memberikan penguatan verbal dan verbal dengan tepuk tangan dan memberikan *reward* bintang prestasi kepada siswa yang presentasi dan menanggapi hasil diskusi. Antusias dan keaktifan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi

menjadi lebih meriah. Guru memberikan penguatan kepada semua siswa yang aktif dalam pembelajaran dengan pujian dan tepuk tangan.

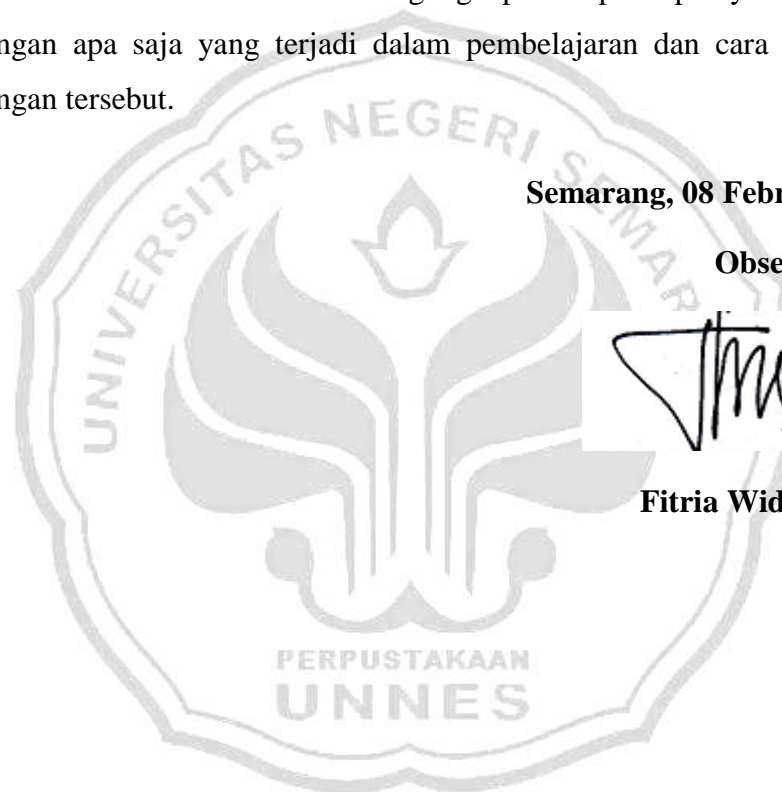
- 16) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan. siswa sudah berani untuk mengungkapkan pendapatnya menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- 17) Siswa mengerjakan soal evaluasi (individu).
- 18) Siswa dibimbing guru melakukan refleksi pembelajaran. Sebagian siswa masih belum berani untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai kekurangan apa saja yang terjadi dalam pembelajaran dan cara menyikapi kekurangan tersebut.

Semarang, 08 Februari 2013

Observer



Fitria Widyaningsih



ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Berdasarkan catatan lapangan yang dimiliki guru dapat ditafsirkan sebagai berikut:

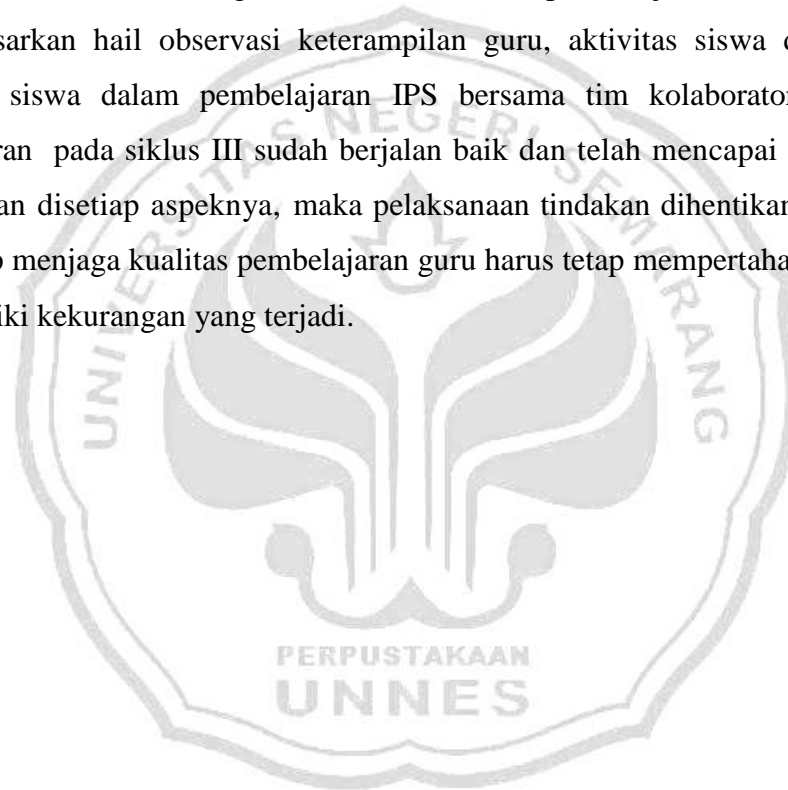
- 1) Pada awal pembelajaran guru telah mempersiapkan media pembelajaran dengan baik. Guru sudah menyiapkan media *flashcard* dan menyiapkan sumber belajar.
- 2) Guru sudah baik mempersiapkan peserta didik dalam belajar yakni Guru sudah mengajak siswa berdoa bersama, melakukan presensi dengan mengecek kehadiran siswa sebelum pembelajaran dimulai dan guru sudah meminta dan mengecek siswa untuk mengeluarkan perlengkapan belajar. sehingga kelas kondusif untuk proses pembelajaran
- 3) Guru melakukan apersepsi dengan baik. Apersepsi yang diberikan relevan dengan materi pembelajaran, telah mengajak siswa bernyanyi dan menanyakan tentang apa yang diketahui siswa berkaitan dengan materi.
- 4) Guru telah mengemukakan tujuan pembelajaran.
- 5) Guru telah menunjukkan kartu *flashcard* yang sesuai dengan materi pembelajaran yakni materi aktivitas ekonomi pantai.
- 6) Siswa dan guru telah melakukan tanya jawab mengenai aktivitas ekonomi yang ada di pantai.
- 7) Guru telah menyampaikan bahan ajar dengan benar, menyampaikan dengan memberi contoh atau ilustrasi, dan runtut dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 8) Guru telah membimbing pembentukan kelompok secara heterogen berdasarkan nilai rata-rata pada data awal, siklus I dan siklus II.
- 9) Guru sudah membimbing dengan baik dalam diskusi kelompok.
- 10) Guru membimbing siswa dalam presentasi kelompok. Guru membimbing dari awal sampai akhir presentasi dan guru memberikan saran atas presentasi yang dilakukan siswa.
- 11) Guru telah memberikan penguatan dengan baik, yaitu dalam bentuk penguatan verbal dan gestural. Verbal berupa pujian “bagus, pintar, pandai”

dan gestural dengan tepuk tangan maupun memberikan *reward* bintang prestasi kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran.

12) Guru telah menyimpulkan pelajaran dan refleksi pembelajaran. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan..

Berdasarkan analisis catatan lapangan siklus III dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut dan mampu memotivasi siswa, sehingga siswa terlihat senang dan lebih aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS bersama tim kolaborator. Proses pembelajaran pada siklus III sudah berjalan baik dan telah mencapai indikator keberhasilan disetiap aspeknya, maka pelaksanaan tindakan dihentikan. Namun untuk tetap menjaga kualitas pembelajaran guru harus tetap mempertahankan dan memperbaiki kekurangan yang terjadi.



Lampiran 6. Foto Penelitian**Foto siklus I****Lokasi penelitian di SDN Sampangan 02 (dahulu bernama SD Pegandan)****Guru menjelaskan materi pembelajaran****Guru membimbing diskusi kelompok**



Siswa berdiskusi kelompok



Kelompok mempresentasikan hasil diskusi



Siswa dan guru merefleksi pembelajaran

Foto siklus II

Siswa dan guru mempersiapkan diri dalam pembelajaran

Siswa dan guru aktif bertanya jawab

Siswa memperhatikan penjelasan guru



Guru memberikan penguatan gestural kepada siswa



Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok



Guru membimbing siswa secara individu

Foto siklus III

Siswa dan guru bernyanyi bersama dalam kegiatan apersepsi



Siswa membaca kartu *flashcard* yang disampaikan guru



Siswa berdiskusi kelompok



Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok



Siswa mendapat *reward* bintang atas hasil kerjanya



Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran