



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA VIDEO PADA SISWA KELAS IVA
SD NEGERI SEKARAN 01 SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PERPUSTAKAAN
UNNES
Oleh
FITRI MAKIYAH
NIM 1401409280

**PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2013**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tulisan yang saya tulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari hasil karya tulisan orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 05 Mei 2013

Peneliti

Fitri Makiyah

NIM 1401409280

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini atas nama Fitri Makiyah, NIM 1401409280, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 21 Mei 2013

Semarang, 21 Mei 2013

Dosen Pembimbing 1

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

NIP 196203121988032001

Dosen Pembimbing II

Dra. Sumilah, M.Pd

NIP 195703231981112001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Hartati, M.Pd

NIP 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini atas nama Fitri Makiyah, NIM 1401409280, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang pada:


hari : Selasa
tanggal : 28 Mei 2013

Panitia Ujian




Kelompok
Drs. Harjono, M.Pd
NIP 195108011979 03 1 007

Sekretaris




Dra. Hartati, M.Pd
NIP 195510051980122001

Penguji Utama




Drs. Purnomo, M.Pd
NIP 196703141992031005

Penguji I



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP 196203121988032001

Penguji II



Dra. Sumilah, M.Pd
NIP 195703231981112001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

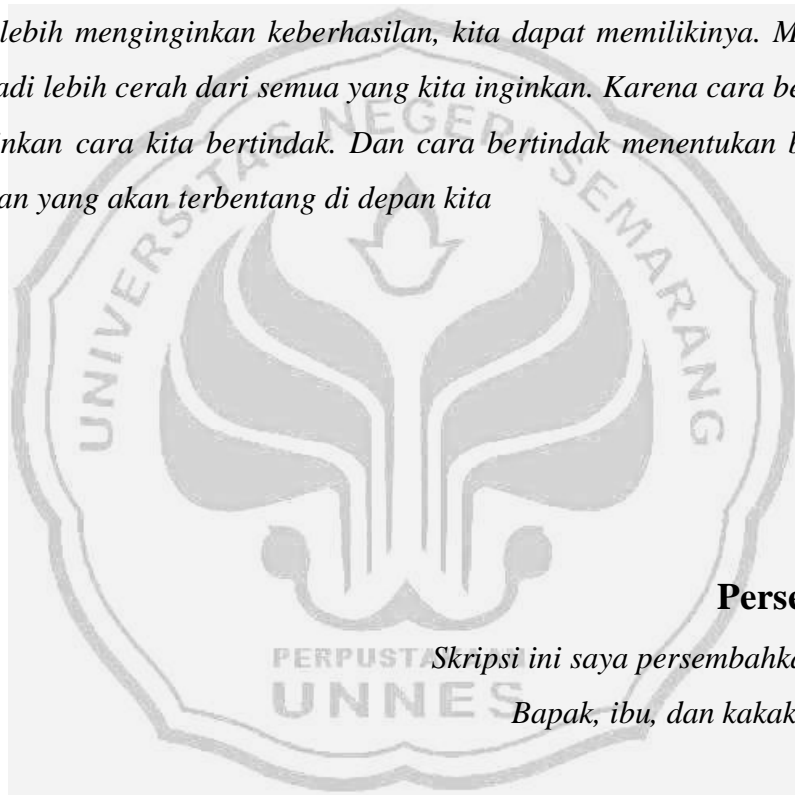
Moto

Suatu kehidupan yang penuh kesalahan tak hanya lebih berharga, namun juga lebih berguna dibandingkan hidup tanpa melakukan apapun

(George Bernard Shaw)

Jika kita lebih menginginkan keberhasilan, kita dapat memilikinya. Masa depan kita menjadi lebih cerah dari semua yang kita inginkan. Karena cara berpikir kita mencerminkan cara kita bertindak. Dan cara bertindak menentukan bagaimana masa depan yang akan terbentang di depan kita

(Peneliti)



Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Bapak, ibu, dan kakakku tercinta

PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang” ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini dapat tersusun atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Agus Wahyudin, M.Si, Pelaksana Tugas Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar kepada peneliti
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian
3. Dra. Hartati, M.Pd, ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah membantu memperlancar jalannya penelitian ini
4. Drs. Purnomo, M.Pd, Dosen Penguji Utama skripsi yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada peneliti
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini
6. Dra. Sumilah, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGSD Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu yang tidak ternilai harganya selama belajar dan menuntut ilmu di kampus

8. Sri Hartati, M.Pd, Kepala SD Negeri Sekaran 01 Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian
9. Sudarmo, S.Pd, Guru Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini
10. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SD Negeri Sekaran 01 Semarang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian
11. Kakak dan orang tua yang senantiasa membantu dan memberi dukungan serta motivasinya dalam proses penyusunan skripsi ini
12. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu

Semoga skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi para pembaca.

Semarang, 29 Mei 2013



Peneliti

ABSTRAK

Makiyah, Fitri. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model Problem Based Learning dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang.* Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. Pembimbing II: Dra. Sumilah, M.Pd.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dengan mempelajari IPS, siswa akan memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Hasil observasi dan refleksi yang dilakukan di SD Negeri Sekaran 01 Semarang ditemukan masalah dalam pembelajaran IPS di kelas IVA, diantaranya guru belum menggunakan masalah sebagai pemancing rasa keingintahuan siswa terhadap materi, belum menggunakan media dan model inovatif dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa yang kurang, dan hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM (≥ 67). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA dilakukan tindakan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

Permasalahan tersebut dikaji melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam tiga siklus masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan teknik nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan data keterampilan guru pada siklus I mendapat skor 18 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 21 kategori baik, dan siklus III mendapat skor 25 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I diperoleh rata-rata skor 16,8 dengan kategori cukup, siklus II rata-rata skor 20,3 dengan kategori baik, dan siklus III rata-rata skor 23,4 dengan kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase 63,2%, siklus II 78,9%, dan siklus III dengan persentase 89,5%.

Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Saran yang dapat disampaikan, dalam melaksanakan pembelajaran IPS sebaiknya guru perlu menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video agar siswa lebih memahami konsep tentang penentuan alternatif pemecahan masalah sehingga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan berani menyampaikan pertanyaan atau pendapatnya.

Kata kunci: Kualitas Pembelajaran IPS, *Problem Based Learning*, Media Video

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	9
1.2.1 Rumusan Masalah.....	9
1.2.2 Pemecahan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.4.2 Manfaat Teoretis	11
1.4.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	13
2.1.1 Hakikat Belajar	13
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	15
2.1.3 Kualitas Pembelajaran.....	18

2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPS	32
2.1.5 Model <i>Problem Based Learning</i>	38
2.1.6 Teori Pendukung Model PBL	44
2.1.7 Media Video	47
2.1.8 Penerapan Model PBL dengan Media Video	50
2.2 Kajian Empiris	60
2.3 Kerangka Berpikir	62
2.4 Hipotesis Tindakan	66

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian	67
3.2 Prosedur Penelitian	68
3.2.1 Perencanaan	68
3.2.2 Pelaksanaan tindakan	69
3.2.3 Observasi	69
3.2.4 Refleksi	70
3.3 Siklus Penelitian.....	70
3.3.1 Siklus Pertama	71
3.3.2 Siklus Kedua	75
3.3.3 Siklus Ketiga.....	79
3.4 Subyek Penelitian.....	83
3.5 Tempat penelitian.....	83
3.6 Variabel yang Diselidiki.....	84
3.7 Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	84
3.7.1 Sumber Data	84
3.7.2 Jenis Data.....	85
3.7.3 Teknik Pengumpulan Data	85
3.7.4 Validitas Alat Pengumpul Data	88
3.8 Teknik Analisis Data.....	89
3.8.1 Kuantitatif.....	89
3.8.2 Kualitatif.....	91
3.9 Indikator Keberhasilan	94

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

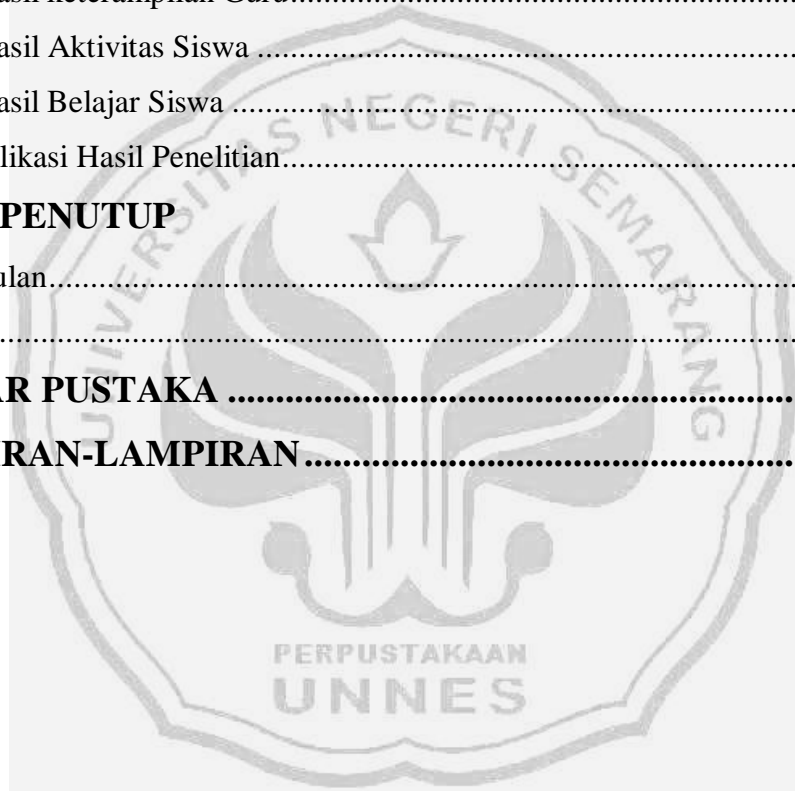
4.1 Hasil penelitian	96
4.1.1 Deskripsi Data Penelitian Tindakan Siklus I	96
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian Tindakan Siklus II	121
4.1.3 Deskripsi Data Penelitian Tindakan Siklus III	144
4.2 Pembahasan	173
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	173
4.2.1.1 Hasil keterampilan Guru	173
4.2.1.2 Hasil Aktivitas Siswa	179
4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa	183
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	185

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	189
5.2 Saran	190

DAFTAR PUSTAKA	193
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	196
--------------------------------	------------



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	65
Bagan 3.1 Alur Langkah-langkah PTK.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	KKM Mapel IPS Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang	90
Tabel 3.2	Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persentase	91
Tabel 3.3	Kategori Kriteria Ketuntasan	92
Tabel 3.4	Kategori Kriteria Ketuntasan Keterampilan guru	93
Tabel 3.5	Kategori Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa	94
Tabel 4.1	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	106
Tabel 4.2	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	113
Tabel 4.3	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	115
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I	116
Tabel 4.5	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	131
Tabel 4.6	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	138
Tabel 4.7	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	139
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Hasil belajar Siswa Siklus II.....	140
Tabel 4.9	Data Observasi Hasil Keterampilan Guru Siklus III.....	154
Tabel 4.10	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	161
Tabel 4.11	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	163
Tabel 4.12	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	163
Tabel 4.13	Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, II, III	168
Tabel 4.14	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, III.....	169
Tabel 4.15	Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III	170
Tabel 4.16	Rekapitulasi Perolehan Data Tiap Siklus	171

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Keterampilan Guru Siklus I	107
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa Siklus I.....	114
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	117
Gambar 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siswa Siklus I.....	117
Gambar 4.5 Diagram Keterampilan Guru Siklus II.....	132
Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Siswa Siklus II	139
Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II	141
Gambar 4.8 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siswa Siklus II.....	142
Gambar 4.9 Diagram Keterampilan Guru Siklus III.....	155
Gambar 4.10 Diagram Aktivitas Siswa Siklus III	162
Gambar 4.11 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II	165
Gambar 4.12 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siswa Siklus III ...	165
Gambar 4.13 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I, II, III.....	167
Gambar 4.14 Diagram Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I, II, III	169
Gambar 4.15 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Tiap Siklus.....	170
Gambar 4.16 Diagram Data Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III.....	171
Gambar 4.17 Diagram Rekapitulasi Perolehan Data Tiap Siklus	172

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kisi-Kisi Instrumen	197
Lampiran 2 : Instrumen Penelitian	200
Lampiran 3 : Perangkat pembelajaran	210
Lampiran 4 : Data Hasil Penelitian	265
Lampiran 5 : Foto-Foto Penelitian	295
Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian.....	306
Lampiran 7 : Surat Bukti Pengambilan Data	308
Lampiran 8 : Surat Keterangan KKM SD Negeri Sekaran 01	310



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Manusia adalah makhluk sosial karena pada diri manusia ada dorongan dan kebutuhan untuk berhubungan dengan orang lain, manusia juga tidak akan bisa hidup sebagai manusia kalau tidak hidup di tengah-tengah manusia. Dengan demikian sebagai makhluk sosial, manusia harus mengembangkan keterampilan sosial dalam diri melalui proses pendidikan dan pembelajaran. Dengan proses pembelajaran dan sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat mencetak generasi penerus yang mampu memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik.

Mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam peraturan menurut permendiknas No. 22 tahun 2006 yang menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memiliki orientasi utama dalam pelaksanaan pendidikan di SD agar peserta didik berkemampuan untuk: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global. (KTSP, 2006: 575).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, Susilo dkk (2009: 1) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Dengan lahirnya Ilmu Pengetahuan Sosial akan menjadikan peserta didik memiliki bekal dalam menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. IPS sangat penting untuk dipelajari karena erat kaitannya dengan kita yang hidup sebagai makhluk sosial, selain itu IPS dapat meningkatkan kepekaan sosial siswa terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi di sekitarnya.

Upaya untuk mencapai tujuan mata pelajaran IPS, perlu diadakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran yang inovatif dapat didefinisikan melalui teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme merupakan teori tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memaknai pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Muchith, (2007:73) menyatakan bahwa penekanan teori konstruktivisme adalah pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman nyata dari lapangan. Rifa'i (2009: 137) juga menegaskan bahwa belajar lebih dari sekedar mengingat, siswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, serta berkuat dengan pelbagai gagasan. Oleh karena itu suatu proses pembelajaran bukan lagi terfokus pada proses penyampaian materi dari guru ke siswa tetapi siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk menemukan, mengkonstruksikan pengetahuannya, dan menransformasikan informasi yang kompleks ke dalam dirinya sendiri.

Kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran IPS di Indonesia saat ini dipandang belum maksimal khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam Kajian Kebijakan Kurikulum IPS (2007) yang menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS. Guru dalam menerapkan pembelajaran lebih menekankan pada metode yang mengaktifkan guru, kurang melibatkan peserta didik, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan metode konvensional, dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan hal ini dapat memicu

kejuhan dalam lingkungan belajar. Pada prosesnya, pembelajaran macam ini kurang membentuk sikap antusias pada diri siswa. Siswa cenderung bosan dan kurang memahami materi karena dalam pelaksanaannya lebih ditekankan pada aspek mendengarkan dan kurang mengaktifkan siswa. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

Dari hasil observasi dan refleksi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Sekaran 01 Semarang pada semester I tahun ajaran 2012/2013 khususnya pada siswa kelas IVA menunjukkan masih banyak permasalahan pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS, diantaranya guru mengajar secara monoton, kurang menarik, kurang tepat dalam memilih model pembelajaran, dan juga tidak menggunakan media dalam pembelajarannya sehingga menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang dipelajari. Peran siswa tampak belum secara optimal diperlakukan sebagai subyek didik yang memiliki potensi untuk berkembang secara mandiri. Posisi siswa masih dalam situasi dan kondisi belajar yang menempatkan siswa dalam keadaan pasif. Aktivitas dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS masih sangat kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Permasalahan di SD Negeri Sekaran 01 didukung dengan data hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 pada tahun ajaran 2012/2013 yang masih mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 67. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 82, dengan rerata kelas yaitu 65,3. Dari 20 siswa,

yang mencapai KKM hanya 7 siswa sedangkan sisanya 13 siswa belum mencapai KKM. Dengan melihat data hasil belajar dan melaksanakan mata pelajaran IPS perlu sekali ditingkatkan kualitas pembelajarannya.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 perlu diperbaiki untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Dengan berpijak pada teori konstruktivisme dan gambaran permasalahan yang ada maka peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IVA menetapkan alternatif pemecahan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video.

Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran IPS akan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta menghadapkan siswa pada latihan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* dalam pelaksanaannya dicirikan dengan adanya masalah yang dirancang secara khusus untuk dapat merangsang dan melibatkan siswa dalam pola pemecahan masalah. Masalah diberikan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan permasalahan, menumbuhkan inisiatif siswa dalam mencari alternatif pemecahan masalah, siswa akan terlibat aktif dan memiliki motivasi internal yang cukup tinggi dikarenakan siswa ingin segera tahu hasil akhir dari penyelesaian masalahnya, dapat menumbuhkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari serta menerapkannya dalam kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari sehingga akan diperoleh pembelajaran yang semakin bermakna.

Tan (dalam Rusman, 2010:229) mengemukakan teorinya tentang *Problem Based Learning* yang juga merupakan inovasi dalam pembelajaran karena di dalam proses pembelajarannya, kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Melalui model *Problem Based Learning* diharapkan pembelajaran menjadi lebih hidup dan aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa yang pada akhirnya berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran IPS di SD Negeri Sekaran 01 akan meningkat.

Pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* akan berhasil jika didukung oleh media yang dapat membantu mempermudah peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media, pembelajaran di dalam kelas akan lebih menarik perhatian siswa, siswa lebih aktif, dan tercipta suatu pembelajaran yang bermakna. Media merupakan perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, media yang dapat membantu siswa memahami materi dan dapat menarik minat siswa adalah dengan menggunakan media video.

Dengan menggunakan media video sebagai alat bantu dalam pembelajaran, membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Minat siswa semakin tinggi untuk mengikuti pembelajaran karena media video dapat menjadi stimulus yang bagus untuk memunculkan respon dari siswa. Dengan bermediakan video siswa akan lebih tertarik, termotivasi, dan akan membuat

belajar siswa menjadi lebih mudah bila dibandingkan dengan hanya menggunakan teks sehingga siswa akan terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi. Hal tersebut dikarenakan media video dapat memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian dan mampu memvisualkan materi yang sulit diterangkan jika hanya melalui penjelasan atau alat peraga konvensional sehingga dengan media video dapat memperkaya pemaparan.

Arsyad (2002: 49) berpendapat bahwa media video adalah media yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Media video yaitu media yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Video yang ditayangkan selain menarik juga bersifat mendidik. Dengan menggunakan media video yang melukiskan gambar hidup dan suara, akan memberikan ketertarikan pada diri siswa dalam pembelajaran IPS di SD sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan.

Beberapa penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan tindakan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video, akan dijelaskan di bawah ini :

Hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Nafisah (2010) yang berjudul “Penerapan pembelajaran Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Lebak Winongan Pasuruan.” Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dalam

pelajaran IPS kelas IV SDN Lebak Winongan Pasuruan. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata nilai hasil belajar siswa pada pratindakan adalah 57,4 (cukup) dan pada siklus I pertemuan I 63,3 (baik), pertemuan II 69,0 (baik). Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata hasil belajar siswa 78,6 (baik), pertemuan II rata-rata hasil belajar 83,6 (baik sekali).

Penelitian juga dilakukan oleh Aprindyana (2012) yang berjudul Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media video pada siswa kelas IV SDN Karangpilang 1 Surabaya yang juga mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 64,7% menjadi 81,8% pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 73,25%, pada siklus II memperoleh sebesar 76,55%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 70% menjadi 89,9%.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dimana siswa akan berperan aktif, kreatif, dan terampil sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang menunjang kegiatan siswa, aktivitas belajar siswa meningkat sehingga hasil belajar siswa pun meningkat.

Dari uraian latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang."

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Video dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS?
- 2) Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Video dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS?
- 3) Apakah model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Dengan permasalahan yang ada, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA peneliti mengadakan perbaikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu menerapkan model *Problem Based Learning*, adapun langkah-langkahnya menurut Ibrahim (dalam Rusman: 243) adalah sebagai berikut :

1. Orientasi siswa pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang dipilihnya.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, resum, media fisik, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Dari sintaks yang dipaparkan di atas, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media Video untuk membantu mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran, langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Siswa siap mengikuti pembelajaran
2. Siswa berorientasi pada masalah dengan mengamati tayangan video
3. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya
4. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok belajar

5. Siswa aktif bekerja dalam proses penyelidikan
6. Siswa menyiapkan dan mempresentasikan hasil karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah
7. Siswa mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi dari proses-proses yang digunakan

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan Media Video
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan Media Video
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan Media Video

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Menambah pengetahuan baru dengan memberikan kontribusi berupa konsep model *Problem Based Learning* dengan media Video dalam upaya peningkat-

an kualitas pembelajaran IPS

2. Sebagai referensi ilmiah bagi para peneliti lain yang berupaya mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan
3. Mengembangkan strategi belajar mengajar khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui pemikiran kritis dalam pemecahan masalah

2. Bagi guru

Dapat dijadikan referensi acuan dalam upaya peningkatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar dapat lebih efektif, kreatif, dan lebih menarik

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan model pembelajaran inovatif dalam upaya meningkatkan mutu sekolah dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial serta dapat digunakan untuk mengevaluasi berbagai kelemahan siswa dan guru atas hasil belajar yang dicapai sebagai bahan pertimbangan untuk pembelajaran selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Secara etimologis belajar memiliki arti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, belajar merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Menurut Hilghard (dalam Baharudin, 2007:13), belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, mendapatkan informasi atau menemukan, dan adanya aktivitas atau kegiatan serta penguasaan tentang sesuatu.

Morgan (dalam Uno, 2011:140) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman yang berarti bahwa proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku disebabkan adanya reaksi terhadap suatu situasi tertentu atau adanya proses internal yang terjadi di dalam diri seseorang. Perubahan ini tidak terjadi karena adanya warisan genetik atau respon secara alamiah, kedewasaan atau keadaan seseorang yang bersifat temporer melainkan perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi, dan atau gabungan dari semuanya. Winataputra (2007:1.4) mengartikan belajar sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku yang ada pada masa yang akan datang.

Sudjana (2008:28) mengemukakan belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimanya dan lain-lain aspek yang ada pada individu.

Pandangan konstruktivisme mengenai belajar yaitu bahwa belajar berarti mengkonstruksi makna atas informasi dan masukan-masukan yang masuk dalam otak, siswa mengeksplorasi pengetahuan yang diperoleh dengan dilandasi oleh hasrat ingin tahu, kreativitas, kesabaran, dan kerja kelompok (Rifa'i, 2009:137). Unsur-unsur belajar dalam teori konstruktivisme diantaranya: (1) tujuan belajar yaitu pembentukan makna dari apa yang siswa dengar, lihat, rasakan, dan alami; (2) proses belajar yaitu proses konstruksi makna secara terus menerus; (3) hasil belajar yang dipengaruhi oleh pengalaman sebagai interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya.

Unsur-unsur belajar dalam konstruktivisme dijabarkan menjadi beberapa kompetensi yang harus dimiliki siswa yaitu: (1) kompetensi dalam mengumpulkan, memilih, mengolah, dan mengelola informasi; (2) kompetensi dalam menguasai peralatan sebagai sarana untuk mengetahui dan memahami; (3) kompetensi dalam berkomunikasi dengan orang lain secara efektif; (4) kompetensi untuk beradaptasi diri menghadapi perubahan kehidupan; (5) kompetensi untuk bekerja sama dengan orang lain dalam satu tim; (6) kompetensi

dalam menyelesaikan konflik melalui dialog dan negosiasi yang damai (Suyono, 2011: 127).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang aktif, belajar merupakan proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu untuk mencapai berbagai macam kompetensi yang ditandai dengan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil latihan dan akibat dari adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Belajar merupakan proses usaha untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, kecakapan, keterampilan, dan sikap baru ke arah yang lebih baik.

Belajar mempelajari IPS berarti belajar untuk membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan materi IPS sebagai hasil interaksi dengan lingkungan (sumber belajar, guru) untuk memperoleh sejumlah pengetahuan, kompetensi, dan keterampilan sosial sehingga akan menghasilkan kecakapan dan pengalaman baru yang dapat digunakan dalam menghadapi masalah-masalah sosial dalam kehidupannya.

2.1.2 Pembelajaran

Rusmono (2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki suatu kemampuan atau kompetensi

dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan, dari usaha tersebut akan tercipta suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai.

Uno (2011:143) menjelaskan bahwa pembelajaran hendaknya dipandang sebagai variabel bebas yakni suatu kondisi yang harus dimanipulasikan yang merupakan suatu rangkaian strategi yang harus diambil dan dilaksanakan oleh guru. Pandangan semacam ini memungkinkan guru untuk melakukan hal-hal seperti :

- a) mengusahakan lingkungan yang menguntungkan bagi kegiatan belajar
- b) mengatur bahan pelajaran dalam suatu organisasi yang memudahkan siswa untuk mencerna
- c) memilih suatu strategi mengajar yang optimal berdasarkan pertimbangan efektivitas dan psikologis siswa serta pertimbangan lainnya yang sesuai dengan konteks objektif di lapangan
- d) memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk keperluan belajar siswa

Hamdani (2010:23) menegaskan tentang sasaran dari pembelajaran yaitu membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi di sekitarnya. Makna dalam pembelajaran dibangun ketika guru memberikan permasalahan yang relevan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada sebelumnya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

Prinsip-prinsip pembelajaran dalam konstruktivisme yaitu; (1) pertanyaan dan konstruksi jawaban peserta didik adalah penting. (2) berlandaskan beragam

sumber informasi, materi dapat dimanipulasi para peserta didik. (3) pendidik lebih bersikap interaktif dan berperan sebagai fasilitator dan mediator bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. (4) program pembelajaran dibuat bersama peserta didik agar mereka benar-benar terlibat dan bertanggung jawab (kontrak pembelajaran). (5) strategi pembelajaran, *Student Centered Learning*, dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif, dan kolaboratif (Rifai, 2009: 199).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian pembelajaran yaitu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu diperoleh dengan adanya usaha yang berlaku dalam waktu yang relatif lama sehingga memungkinkan siswa mendapat kemampuan baru yang dijadikannya sebagai pengalaman belajar.

Dalam pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning*, hendaknya guru terlibat dalam penyediaan materi dan bertindak sebagai pengelola serta katalisator dalam membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif sehingga siswa secara aktif dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang ditayangkan melalui media video dengan hasil yang optimal dan akhirnya siswa memiliki kebermaknaan dalam mempelajari IPS.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Etzioni (dalam Daryanto, 2010:57) memaknai kualitas sebagai istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif kualitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Kualitas sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Menurut Depdiknas (2004:7) kualitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap individunya. Kualitas pembelajaran dapat diartikan sebagai keterkaitan sistemik dan sinergis guru, siswa, kurikulum, bahan belajar, media, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler.

Kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi kriteria yang berfungsi sebagai tolok ukur dalam kegiatan pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini diperlukan karena beberapa alasan berikut.

1. Lembaga pendidikan akan berkembang secara konsisten dan mampu bersaing di era reformasi dan globalisasi dengan meletakkan aspek kualitas secara sadar dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran
2. Kualitas perlu diperhatikan dan dikaji secara terus menerus karena substansi kualitas pada dasarnya terus berkembang secara interaktif dengan tuntutan kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi

3. Aspek kualitas perlu mendapat perhatian karena terkait bukan saja pada kegiatan sivitas akademika dalam lingkungan sekolah, tetapi pengguna lain di luar sekolah sebaga *stake-holder*
4. Suatu bangsa akan mampu bersaing dalam percaturan internasional jika bangsa tersebut memiliki keunggulan yang diakui oleh bangsa-bangsa lain
5. Kesejahteraan masyarakat dan bangsa akan terwujud jika pendidikan dibangun atas dasar keadilan sebagai bentuk tanggung jawab sosial masyarakat bangsa yang bersangkutan. (Depdiknas, 2004:7).

Mengacu pendapat di atas dapat dimaknai bahwa kualitas pembelajaran merupakan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video. Pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Depdiknas (2004:7) menetapkan indikator kualitas pembelajaran yang terdiri atas perilaku pembelajaran guru (*teacher educator's behavior*), perilaku dan dampak belajar peserta didik (*Student teacher's behavior*), iklim pembelajaran (*learning climate*), materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Ketujuh indikator kualitas pembelajaran ini akan saling terkait satu sama lain. Namun, dalam penelitian ini peneliti membatasi indikator kualitas pembelajaran dalam tiga variabel sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti yaitu:

2.1.3.1 Keterampilan dasar mengajar guru (*Teaching skills*)

Rusman (2010:80) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan

pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar, yakni :

a) Keterampilan membuka pelajaran (*Set induction skills*)

Usman (dalam Rusman, 2010:81) menyatakan bahwa kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk memulai pembelajaran, yaitu usaha guru untuk menciptakan prakondisi bagi siswa agar mental maupun perhatiannya terpusat pada apa yang akan dipelajarinya serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran hingga selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi. Dengan permulaan yang baik akan mempengaruhi jalannya kegiatan belajar selanjutnya, bila berhasil melakukan kegiatan pembukaan maka sangat dimungkinkan kegiatan inti dan penutup akan berhasil. Dalam membuka pelajaran, terdapat komponen-komponen seperti :

- (a) menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi
- (b) menimbulkan motivasi disertai kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat atau interest siswa

(c)memberi acuan melalui berbagai usaha seperti mengemukakan tujuan pembelajaran dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas, dan mengajukan beberapa pertanyaan

(d)memberikan apersepsi yaitu memberikan kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sehingga materi yang dipelajari merupakan satu kesatuan yang utuh tidak terpisah-pisah.

b) Keterampilan bertanya (*Questioning skills*)

Dalam kegiatan pembelajaran, bertanya memainkan peranan penting, hal ini dikarenakan pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa seperti membangkitkan minat dan rasa ingin tahu dan mengembangkan pola berpikir serta cara belajar aktif dari siswa. Kegiatan tanya jawab harus dilakukan dan diperhatikan guru secara tepat berkenaan dengan memberikan pertanyaan yang baik, yaitu :

- (a)pertanyaan harus jelas dan mudah dimengerti siswa
- (b)difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu
- (c)berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan
- (d)berikan kesempatan kepada siswa yang bersedia menjawab terlebih dahulu
- (e)tunjuk peserta didik untuk menjawab setelah diberikan waktu untuk berpikir
- (f) berikan penghargaan atas jawaban yang diberikan

c) Keterampilan memberi penguatan (*Reinforcement skills*)

Guru yang baik harus selalu memberikan penguatan baik dalam bentuk penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti seratus, *excellent*, bagus, pintar, ya, betul, tepat sekali, dan sebagainya) maupun nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak, isyarat, sentuhan, elusan, pendekatan, dan sebagainya) yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatan yang baik sebagai suatu tindakan dorongan sehingga perbuatan tersebut terus diulang. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk memberikan ganjaran atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran, meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran, merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif, dan membiasakan kelas kondusif penuh dengan penghargaan dan penguatan. Dalam memberikan penguatan dapat dilakukan langsung kepada pribadi tertentu, secara kelompok, memberikan penguatan dengan cara segera, dan dapat memberikan variasi penguatan dalam penggunaan.

d) Keterampilan mengadakan variasi (*Variation skills*)

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan mengadakan variasi, baik dalam penggunaan multisumber, multimedia, multimetode, multistrategi, dan multimodel. Biarlah pembelajaran dilakukan secara klasikal, tapi sentuhan harus individual sehingga hasil yang diperoleh akan

mendekati penilaian yang sebenarnya. Penggunaan variasi dalam kegiatan pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton, dengan mengadakan variasi diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta penuh partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dan manfaat keterampilan variasi yaitu untuk menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek-aspek pembelajaran yang relevan dan bervariasi, memberikan kesempatan berkembangnya bakat yang dimiliki siswa, memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenangi.

e) Keterampilan menjelaskan (*Explaining skills*)

Dalam mengajar, guru dituntut untuk mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan. Pemberian penjelasan merupakan aspek yang sangat penting dari kegiatan guru

dalam interaksinya dengan siswa di dalam kelas. Adapun tujuan dalam pemberian penjelasan yaitu dapat membimbing siswa untuk memahami konsep, hukum, dalil, fakta, dan prinsip secara objektif dan bernalar, melibatkan siswa untuk berpikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan, mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya untuk mengatasi kesalahpahaman siswa, dan membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam memecahkan masalah.

f) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Untuk itu keterampilan guru harus dilatih dan dikembangkan sehingga para guru memiliki kemampuan untuk melayani siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil. Diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, dan pemecahan masalah. Siswa berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil di bawah bimbingan guru atau temannya untuk berbagi informasi, pemecahan masalah atau pengambilan keputusan.

g) Keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi

gangguan dalam proses pembelajaran, seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, memberikan ganjaran bagi siswa yang tepat waktu dalam menyelesaikan tugas atau penetapan norma kelompok yang produktif. Hal lain yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas yaitu menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alasan, ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan, dan sikap yang terlalu bertele-tele.

h) Keterampilan pembelajaran perseorangan

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil dan seorang untuk perseorangan. Pembelajaran perseorangan berarti terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa, siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing, siswa mendapat bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhannya, dan siswa dilibatkan dalam perencanaan kegiatan pembelajaran.

i) Keterampilan menutup pelajaran

Kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Dalam menutup pelajaran dapat dilakukan dengan kegiatan

meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran dan melakukan evaluasi antara lain dengan cara mendemonstrasikan keterampilan, mengaplikasikan ide baru pada situasi lain, mengeksplorasi pendapat siswa sendiri, dan memberikan soal-soal tertulis.

Dari penjelasan keterampilan guru di atas, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan guru adalah sejumlah keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video yang indikatornya adalah:

1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan (keterampilan membuka pelajaran)
2. Memberikan permasalahan melalui tayangan video (keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, dan keterampilan menggunakan variasi)
3. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menggunakan variasi)
4. Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah (keterampilan menjelaskan dan keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)
5. Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya (keterampilan bertanya, keterampilan membimbing kelompok kecil, keterampilan menggunakan variasi)
6. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)
7. Menutup pembelajaran (kegiatan menutup pembelajaran)

2.1.3.2 Aktivitas siswa

Siswa adalah suatu organisme yang hidup, di dalam dirinya beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang hidup yang sedang berkembang. Di dalam dirinya terdapat prinsip aktif, keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Prinsip aktif inilah yang mengendalikan tingkah laku siswa. Pendidikan perlu mengarahkan tingkah laku dan perbuatan itu menuju ke tingkat perkembangan yang diharapkan. Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri serta lebih menitikberatkan pada asas aktivitas sejati. Siswa belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. (Hamalik, 2008:172)

Mulyono (2001:26) menjelaskan bahwa aktivitas artinya kegiatan/keaktifan, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik merupakan suatu aktivitas. Menurut Poerwadarminta (2003:23), aktivitas adalah kegiatan, aktivitas siswa dalam belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal kegiatan belajar, Rousseau (dalam Sardiman 2012:96) memberikan penjelasan bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi.

Sadirman (2012:100) mengemukakan bahwa aktivitas siswa merupakan aktivitas yang bersifat fisik/jasmani maupun mental/rohani. Dalam belajar sangat

diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Semua ciri perilaku tersebut pada dasarnya dapat ditinjau dari dua segi yaitu segi proses dan dari segi hasil.

Dalam pembelajaran perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pengetahuan, apakah mereka aktif atau pasif. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut, Dierich (dalam Hamalik, 2008:172) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan 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 di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Dari paparan konsep di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mampu melakukan kegiatan menjadi mampu melakukan kegiatan yang indikatornya adalah:

1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional)
2. Berorientasi pada masalah melalui tayangan video (aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan)
3. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (aktivitas mental, emosional, mendengarkan)
4. Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar (aktivitas lisan, mendengarkan, menulis, mental)
5. Aktif bekerja dalam penyelidikan (aktivitas mental, lisan)
6. Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah (aktivitas mendengarkan, mental, lisan)

7. Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (aktivitas lisan, mental)

2.1.3.3 Hasil belajar

Dalam melakukan kegiatan aktivitas belajar, akan diperoleh hasil dari belajarnya. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Sudjana, 2011:22). Menurut Rusmono (2012:8), hasil belajar merupakan perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Hamalik (2008:30) juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah, diantaranya adalah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan kreatif

2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor berkenaan dengan kemampuan fisik. Ranah psikomotor meliputi tujuh jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Uno (2011:190) memberikan penilaian terhadap hasil belajar siswa merupakan kewajiban seorang guru dan mutlak dilakukan. Dikatakan kewajiban bagi setiap guru karena pada akhirnya guru harus dapat memberikan informasi kepada lembaga atau siswanya, bagaimana dan sampai mana penguasaan dan keterampilan yang telah dicapai siswanya.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video yang indikatornya adalah:

Aspek Kognitif :

1. Menjelaskan pengertian masalah sosial
2. Menyebutkan beberapa contoh masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggal
3. Membedakan masalah sosial dengan masalah individu (pribadi)
4. Memberi contoh tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kemiskinan
5. Menyebutkan penyebab masalah kemiskinan

6. Mengidentifikasi dampak dari adanya masalah kemiskinan
7. Menjelaskan tentang cara menanggulangi masalah kemiskinan
8. Menjelaskan akibat dari membuang sampah sembarangan
9. Menunjukkan banjir sebagai penyebab timbulnya pencemaran lingkungan
10. Menyebutkan macam-macam pencemaran lingkungan
11. Menjelaskan cara mengatasi pencemaran lingkungan

Aspek Psikomotor, indikatornya adalah :

1. Aktif bekerjasama dalam berdiskusi dengan kelompok
2. Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya
3. Aktif melakukan tanya jawab dan memberikan tanggapan terhadap suatu permasalahan

Aspek Afektif, indikatornya adalah :

1. Siap mengikuti proses pembelajaran
2. Memperhatikan penjelasan guru
3. Keberanian dalam menunjukkan hasil karya

2.1.4 Pembelajaran IPS

2.1.4.1 Hakikat IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Susilo, dkk (2009:1) adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu pengetahuan sosial lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk membekali para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang

seringkali berkembang secara tidak terduga. Sedangkan menurut Nasution (dalam Susilo, 2009:2), Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya.

Dalam KTSP (2006) disebutkan IPS mengkaji seperangkat peristiwa fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Sardjiyo (2009:1.26) mengungkapkan bahwa pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. (Sapriya, 2009:12)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial serta mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Pembelajaran IPS merupakan upaya menerapkan teori, konsep, dan prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat, dengan upaya ini pembelajaran IPS dapat melatih keterampilan para siswa baik keterampilan fisik maupun kemampuan berpikirnya dalam mengkaji dan mencari pemecahan dari masalah sosial yang dialaminya.

2.1.4.2 Tujuan pendidikan IPS di SD, yaitu:

Secara keseluruhan, tujuan yang harus dicapai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian

4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi. (Sardjiyo, 2009:1.28)

Dan menurut kurikulum IPS (2006), pendidikan IPS di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan
2. Memiliki kemampuan dasar untuk 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, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

2.1.4.3 Manfaat mempelajari pendidikan IPS di SD

Dengan mempelajari IPS, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma/peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan

pribadi dan masyarakat. Manfaat lain di samping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. (Sardjiyo, 2009:1.29)

2.1.4.4 Ruang Lingkup IPS

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Dengan pertimbangan bahwa manusia dalam konteks sosial demikian luas, pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan peserta didik tiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD, sehingga ruang lingkup kajian IPS meliputi (a) substansi materi ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat dan (b) gejala, masalah, dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu karena pengajaran IPS tidak hanya menyajikan materi-materi yang akan

memenuhi ingatan peserta didik tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya. (Wahab, 2009:3.6)

Pada mata pelajaran IPS SD ruang lingkupnya meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, tempat dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Sardjiyo, 2009:1.29)

Pada penelitian ini materi yang akan dipelajari yaitu tentang mengenal masalah-masalah sosial yang terjadi di daerahnya. Kajian dalam materi tersebut termasuk dalam ruang lingkup mata pelajaran IPS pada aspek manusia, tempat, dan lingkungan karena membahas tentang masalah-masalah yang terjadi di suatu lingkungan masyarakat yang disebabkan oleh perbuatan manusia sehingga menyebabkan warga masyarakat ikut merasakan pengaruh dari masalah tersebut. Hal ini menuntut siswa sebagai manusia dapat memiliki keterampilan dalam menyelesaikan masalah agar kelak ketika siswa menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-harinya mampu memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar siswa.

2.1.4.5 Pembelajaran IPS di SD

IPS sebagai studi tentang manusia yang dipelajari oleh anak didik di tingkat sekolah dasar dan menengah yang lebih menitikberatkan kepada berbagai pengalaman siswa di sekolah yang dipandang dapat membantu anak didik untuk lebih mampu bergaul di tengah-tengah masyarakat. Dalam pembelajaran IPS di SD, diharapkan dapat membina warga masyarakat yang mampu menyelaraskan kehidupannya berdasarkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial, serta membantu melahirkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya sehingga dalam menyajikan materi maupun metode pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran IPS di SD tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya melainkan lebih menekankan kepada segi praktis mempelajari, menelaah serta mengkaji gejala dan masalah sosial, dengan mempertimbangkan bobot dan tingkat kemampuan peserta didik pada tiap jenjang yang berbeda. Tujuan pembelajaran IPS di SD bukan untuk memenuhi ingatan pengetahuan para peserta didik dengan berbagai fakta dan materi yang harus dihafalnya, melainkan untuk membina mental yang sadar akan tanggung jawab terhadap hak dirinya sendiri dan kewajiban kepada masyarakat, bangsa, dan negara. (Wahab, 2009: 1.9)

2.1.5 *Problem Based Learning (PBL)*

Tan (dalam Rusman, 2010:229) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berpikir siswa betul-betul

diptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan. Di dalam PBL, penggunaan berbagai macam kecerdasan sangat diperlukan guna melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

Dari rumusan yang diungkapkan oleh Kelson (dalam Amir, 2010:21), PBL adalah kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam kurikulumnya, dirancang masalah-masalah yang menuntut peserta didik mendapatkan pengetahuan yang penting, membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi belajar sendiri serta memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Proses pembelajarannya menggunakan pendekatan yang sistemik untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang nanti diperlukan dalam karir dan kehidupan sehari-hari.

Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2010:241)) menyatakan PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar. PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Moffit, (dalam Rusman, 2010:241).

Dari beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan dalam dunia nyata yang dipusatkan pada keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan untuk belajar tentang cara berpikir kritis serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Di dalam PBL, pendaaygunaan kemampuan berpikir dalam sebuah proses kognitif yang melibatkan proses mental yang dihadapkan pada kompleksitas suatu permasalahan yang ada di dunia nyata. Siswa diharapkan memiliki pemahaman yang utuh dari sebuah materi yang diformulasikan dalam masalah, penguasaan sikap positif, dan keterampilan secara bertahap serta berkesinambungan. PBL menuntut aktivitas mental siswa dalam memahami suatu konsep, prinsip, dan keterampilan melalui situasi atau masalah yang disajikan di awal pembelajaran. Situasi atau masalah menjadi titik tolak pembelajaran untuk memahami prinsip, dan mengembangkan keterampilan yang berbeda pada pembelajaran secara umum.

2.1.5.1 Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik PBL dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*)

- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal utama
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBL
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif
- h. Pengembangan keterampilan *inquiry* dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan
- i. Keterbukaan proses dalam PBL meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar, dan
- j. PBL melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman siswa dan proses belajar (Tan, dalam Rusman (2010:232))

2.1.5.2 Langkah-langkah atau Sintaks *Problem Based Learning* (PBL)

Ibrohim dan Nur (dalam Rusman, 2010:243) mengemukakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut.

1. Orientasi siswa pada masalah

Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya. Guru mendiskusikan rubrik asesmen yang akan digunakan dalam menilai kegiatan/hasil karya siswa

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, resum, media fisik, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan teman

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

2.1.5.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Amir (2010:27) menjelaskan bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan yang disajikan sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah menurut cara-cara atau gaya belajar individu masing-masing. Dengan cara mengetahui gaya belajar masing-masing individu, kita diharapkan dapat membantu menyesuaikan dengan pendekatan yang kita pakai dalam pembelajaran.

2. Pengembangan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skills*).
3. Peserta didik dilatih untuk mengembangkan cara-cara menemukan (*discovery*), bertanya (*questioning*), mengungkapkan (*articulating*), menjelaskan atau mendeskripsikan (*describing*) mempertimbangkan atau membuat pertimbangan (*considering*), dan membuat keputusan (*decision-making*). Dengan demikian, peserta didik menerapkan suatu proses kerja melalui suatu situasi bermasalah
4. Menjadi lebih ingat dan meningkat pemahamannya atas materi ajar
5. Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan
6. Membangun kerja tim, kepemimpinan, dan keterampilan social
7. Membangun kecakapan belajar

2.1.5.4 Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba
2. Keberhasilan model pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari (Wina Sanjaya, 2011:221)

Dalam pelaksanaannya, guru harus terampil dalam menggunakan model *Problem Based Learning*. Guru harus bisa memotivasi siswa dengan memunculkan masalah sosial di awal pembelajaran sebagai pemancing rasa keingintahuan siswa, masalah yang diberikan harus mengundang pertanyaan agar siswa berperan aktif dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Guru harus bisa mengatur waktu dalam merencanakan pembelajaran, antara waktu dalam perencanaan dengan waktu pelaksanaan harus sesuai sehingga dipastikan waktu yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berhasil dengan waktu yang ditetapkan.

2.1.6 Teori yang mendukung Model *Problem Based Learning*

2.1.6.1 Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana belajar itu terjadi pada individu, berkenaan dengan apakah peserta didik itu menggunakan pengalamannya untuk memahami pelajaran atau mengikuti perkembangan dalam membuat suatu model. Dalam hal ini, teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan di luar pengalamannya. Konstruktivisme seringkali dikaitkan dengan pendekatan pendidikan yang meningkatkan kegiatan belajar aktif atau kegiatan belajar sambil belajar.

Konsep konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya. Pembelajaran

berarti partisipasi guru bersama siswa dalam membentuk pengetahuan, membuat makna, mencari kejelasan, bersikap kritis, dan mengadakan justifikasi. Salah satu tujuan penggunaan konstruktivisme adalah peserta didik belajar cara-cara mempelajari sesuatu dengan cara memberikan pelatihan untuk mengambil prakarsa belajar, jadi pembelajaran adalah suatu bentuk belajar sendiri. Sehubungan dengan pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning*, siswa dituntut untuk dapat berpikir kritis dan membangun sendiri pengetahuan melalui pengalamannya untuk memberikan solusi terhadap suatu permasalahan sosial. (Rusmono, 2012:12)

2.1.6.2 Teori Belajar Bermakna dari David Ausubel

Ausubel membedakan antara belajar bermakna dengan belajar menghafal. Belajar bermakna merupakan proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar. Belajar menghafal, diperlukan bila seseorang memperoleh informasi baru dalam pengetahuan yang sama sekali tidak berhubungan dengan yang telah diketahuinya. Hal ini sejalan dengan model *Problem Based Learning* yang dalam proses pembelajarannya diawali dengan mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif atau pengalaman nyata yang telah dimiliki siswa sebelumnya, tidak menggunakan sistem hafalan, siswa aktif mencari sendiri untuk memecahkan masalah-masalah sosial yang ditayangkan melalui video, sehingga nantinya siswa akan mudah mengingat dan memahami tanpa harus menghafal materi dan hasil yang diperoleh berupa pembelajaran yang bermakna.

2.1.6.3 Teori Belajar Vigotsky

Perkembangan intelektual terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dimunculkan. Dalam upaya mendapatkan pemahaman, individu berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang telah dimilikinya kemudian membangun pengertian baru. Vigotsky meyakini bahwa interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

Dalam pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* tujuan yang diharapkan adalah siswa dapat memecahkan masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan setempat, dalam memecahkan masalah tersebut siswa dituntut untuk saling bekerja sama dengan siswa lain di dalam kelompok. Dari kegiatan diskusi untuk mendapatkan sejumlah informasi dalam pemecahan masalah akan diperoleh ide baru yang datang dari sejumlah siswa di dalam kelompok. Dengan adanya interaksi sosial antar sesama, kemampuan intelektual individu muncul dan mulai berkembang yang tentunya didapat melalui kegiatan belajar.

2.1.6.4 Teori Belajar Jerome S. Bruner

Metode penemuan merupakan metode dimana siswa menemukan kembali, bukan menemukan yang sama sekali benar-benar baru. Belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia. Dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah

serta didukung oleh pengetahuan yang menyertainya, serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Bruner juga menggunakan *Scaffolding* dan interaksi sosial di kelas maupun di luar kelas. *Scaffolding* adalah suatu proses untuk membantu siswa menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan guru, teman, atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih. (Rusman, 2011: 244).

2.1.7 Media Video

Istilah media berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs (dalam Solihatin, 2005:22) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal (*mass instruction*), manfaat media video sangat nyata. Misalnya mengajar 100 orang siswa dalam suatu ruangan besar hanya dengan bantuan kapur dan papan tulis, tentu saja hal ini tidak efektif. Visualisasi ataupun tulisan pada papan tulis ukurannya tetap dan tidak dapat diperbesar ataupun diperkecil. Sedangkan jika menggunakan media video,

ukuran tampilannya sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat berupa laptop untuk pemutar dan LCD Proyektor sebagai penayang tampilan.

Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya. Sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Seperti kita ketahui bahwa tingkat *retensi* (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, maupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam-macam, mulai dari kaset, CD, dan DVD. Hal ini dapat mempermudah kita dalam menontonnya bisa lewat video player, VCD, DVD juga bisa didistribusikan melalui siaran televisi. Oleh karena itulah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan. (Daryanto, 2010:86).

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa video merupakan media atau alat bantu pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dengan ukuran tampilannya yang sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya, sehingga dalam pembelajaran IPS yang membahas tentang masalah-masalah sosial yang disajikan dalam bentuk video akan mempermudah pemahaman dan pengertian konsep siswa terhadap materi pembelajaran.

2.1.8 Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media Video Dalam Pembelajaran IPS

2.1.8.1 Landasan Filosofis

Landasan filosofis *Problem Based Learning* adalah konstruktivisme yaitu pembelajaran yang menekankan bahwa siswa belajar tidak hanya sekedar mendengarkan ceramah dari guru tetapi siswa diminta untuk menghabiskan waktunya untuk belajar mencari dan menggali sejumlah informasi dari berbagai sumber, seperti perpustakaan, situs web, atau terjun di tengah-tengah masyarakat. Sekolah merupakan laboratorium untuk pemecahan masalah kehidupan nyata karena setiap siswa memiliki kebutuhan untuk menyelidiki lingkungan dan membangun secara pribadi pengetahuannya. Melalui proses ini sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Artinya setiap siswa memperoleh kebebasan dalam menyelesaikan program pembelajarannya. Dengan demikian teori konstruktivisme merupakan konsep yang mendasari model *Problem Based Learning*.

2.1.8.2 Landasan Psikologis

Dari sudut pandang psikologis, model *Problem Based Learning* berpijak pada teori konstruktivisme karena filsafat yang mendasari yaitu konstruktivisme. Pandangan konstruktivisme tentang cara anak belajar adalah pandangan yang paling representatif untuk menjelaskan proses belajar kepada anak-anak (Hamdani, 2011:99).

Beberapa hal yang perlu kita perhatikan dalam menerapkan model *Problem Based Learning* yang didasarkan pada teori konstruktivisme, yakni : (1) Belajar bukanlah menghafal akan tetapi belajar adalah proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. (2) Belajar adalah proses pengalaman sendiri yang berkembang secara bertahap. (3) Belajar pada hakikatnya adalah menangkap pengetahuan dari kenyataan (4) belajar adalah berdasar pada pemecahan masalah. (adaptasi dari Marsi: 2012)

2.1.8.3 Pengertian Model *Problem Based Learning* dengan Media Video

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Moffit, (dalam Rusman, 2010:241). Media video merupakan media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa di samping suara yang menyertainya siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang di tayangkan video, sehingga tingkat retensi siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra penglihatan dan pendengaran. (Daryanto, 2010:87)

Dengan demikian dapat dipahami bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video adalah model pembelajaran yang mempergunakan suatu

permasalahan untuk dipecahkan dan dicarikan solusi serta alternatif pemecahan masalah sebagai hasil penyelidikannya dari berbagai sumber melalui tayangan video.

2.1.8.4 Karakteristik Model *Problem Based Learning* dengan Media Video

2.1.8.4.1 *Langkah-langkah atau Sintaks*

Sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Video yaitu:

1. Siswa siap mengikuti pembelajaran
2. Siswa berorientasi pada masalah dengan mengamati tayangan video
3. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya
4. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok belajar
5. Siswa aktif bekerja dalam proses penyelidikan
6. Siswa menyiapkan dan mempresentasikan hasil karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah
7. Siswa mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi dari proses-proses yang digunakan

2.1.8.4.2 *Sistem Sosial*

Sistem sosial dapat diartikan sebagai norma, perlakuan guru dan perilaku siswa selama pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video. Guru dalam pembelajaran *Problem Based Learning* harus menggunakan proses pembelajaran yang akan menggerakkan siswa menuju kemandirian, kehidupan

yang lebih luas, dan belajar sepanjang hayat. Lingkungan yang dibangun guru harus mendorong cara berpikir reflektif, evaluasi kritis, dan cara berpikir yang berdayaguna. Dalam pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video, perilaku guru dalam pembelajaran yaitu: (1) menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan *self regulated* dalam belajar pada diri siswa berkembang. (2) mengarahkan siswa mengajukan masalah, pertanyaan, atau memperluas masalah. (3) menyediakan beberapa situasi masalah yang berbeda-beda berupa informasi tertulis, benda manipulatif, atau gambar, video, dan lainnya. (4) memberikan contoh cara merumuskan dan mengajukan masalah. (5) guru menyelenggarakan *reciprocal teaching*, yaitu pelajaran yang berbentuk dialog antar siswa mengenai materi pelajaran dengan cara menggilir siswa berperan sebagai guru (*peer teaching*). (Rusman, 2010: 246).

Perilaku siswa dalam pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video adalah sebagai berikut: (1) menumbuhkan motivasi dari kebermaknaan tujuan, proses, dan keterlibatan dalam belajar (2) menemukan masalah yang bermakna secara personal (3) merumuskan masalah dengan pertimbangan memodifikasi dan memvariasikan situasi dengan informasi baru yang dianggap paling mungkin mencapai tujuan (4) merumuskan fakta-fakta untuk memperoleh makna serta pengetahuan dalam pengaplikasian pada pemecahan masalah yang dihadapi secara kreatif. (5) berpikir secara reflektif untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyelesaikan masalah. (6) berpartisipasi dalam pengembangan serta penggunaan assesment untuk mengevaluasi kemajuan sendiri. (Rusman, 2010: 247).

2.1.8.4.3 Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi berkaitan dengan bagaimana cara guru memperhatikan dan memperlakukan siswa, serta merespon stimulus yang berasal dari siswa seperti pertanyaan, jawaban, tanggapan, atau aktivitas lainnya. Secara umum, Joice & Weil (1992: 351) mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pedoman bagi guru bagaimana menghargai pebelajar dan bagaimana merespon apa yang dilakukan siswa. Prinsip reaksi atau pola interaksi pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video yaitu interaksi yang sistemik. Muchith (2007: 125,133) menjabarkan interaksi sistemik sebagai proses berlangsungnya situasi tertentu dimana ada interaksi pendidik dengan peserta didik, ada sarana atau alat yang menjadi perantara proses berkomunikasi sehingga benar-benar terjalin komunikasi multiarah antara guru-siswa maupun diantara siswa dengan komponen interaksi sistemik yang meliputi: (1) tujuan pembelajaran; (2) materi pembelajaran; (3) metode mengajar; (4) sumber belajar; (5) media; (6) manajemen interaksi belajar mengajar; (7) evaluasi belajar; (8) siswa; dan (9) kompetensi guru.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa interaksi sistemik dalam pembelajaran *Problem based Learning* dengan media video menghasilkan pola komunikasi yang multiarah, melibatkan interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan guru dengan siswa. Dengan adanya pola komunikasi ini, terjadi proses interaksi yang optimal antara guru dengan siswa.

Peranan guru dalam interaksi yang sistemik menurut Muchith (2007: 129) adalah sebagai berikut: (1) sebagai pendidik yang mengupayakan agar terwujud

kondisi yang memudahkan siswa untuk melakukan perubahan dalam potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. (2) sebagai pengajar yang mengatur berbagai komponen agar tercapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. (3) sebagai pemimpin yang mengelola segala potensi dan sarana yang ada di sekitarnya agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. (4) sebagai pengganti orang tua yang berupaya menyelesaikan problematika yang dialami oleh siswa.

2.1.8.4.4 Sistem Pendukung

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang dicirikan dengan adanya suatu permasalahan yang dirancang secara khusus untuk dapat merangsang dan melibatkan siswa dalam pola pemecahan masalah. Masalah bisa berasal dari berbagai sumber belajar, misalnya dari buku-buku teks, koran, internet, atau terjun di masyarakat secara langsung. Masalah juga dapat diberikan melalui media video yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan siswa, dilukiskan dengan adanya gambar hidup atau objek yang bergerak secara bersama-sama dengan susana yang menyertainya sehingga masalah yang dimunculkan akan sangat membantu siswa dalam penyelidikan suatu permasalahan. Media video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

2.1.8.4.5 Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Dampak pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu dampak instruksional dan dampak pengiring. Dampak instruksional meliputi peningkatan dari tiga aspek

yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dan dampak pengiringnya adalah karakter siswa. Adapun karakter yang diharapkan dari penelitian menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video dengan materi pokok “Masalah-masalah Sosial” adalah kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

2.1.7.5 Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan media video dalam

Pembelajaran IPS

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video dalam pembelajaran IPS mengacu pada 7 sintaks yang dilaksanakan mulai dari kegiatan pendahuluan sampai penutup. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

(1) Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru menerapkan sintaks 1 yaitu guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dengan menyiapkan media video berupa laptop, *speaker* dan LCD, mengadakan apersepsi, memberikan motivasi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran

(2) Inti

Dalam kegiatan inti, diterapkan sintaks nomor 2-6 yaitu guru memberikan permasalahan melalui tayangan video, membimbing siswa dalam pembentukan kelompok, membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

(3) Penutup

Kegiatan yang dilakukan adalah dengan menerapkan sintaks nomor 7, menutup pelajaran yaitu dengan memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah diajari, memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan siswa secara individu, dan menyampaikan topik materi untuk pertemuan yang akan datang.

2.1.8.6 Kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning* dengan media video

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video dalam pembelajaran memiliki sejumlah kelebihan dalam pelaksanaannya, diantaranya yaitu:

1. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang ditayangkan melalui video, sehingga mempermudah siswa dalam memahami permasalahan dan menemukan solusi dari pemecahan masalah
2. Mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis, melalui permasalahan yang diamati melalui tayangan video tentunya siswa secara berkelompok akan berpikir untuk mencari dan menggali sejumlah informasi terhadap pemecahan masalah dari hasil pengalamannya dan dari berbagai sumber
3. Membangun kerja tim, kepemimpinan, keterampilan sosial, dan kecakapan belajar yang diperoleh melalui kegiatan diskusi untuk membahas hasil dari

penyelidikan masalah sehingga tercipta kerja sama yang bagus diantara siswa dalam masing-masing anggota kelompoknya.

Pelaksanaan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan media video juga memiliki keterbatasan dalam penerapannya, diantaranya yaitu:

1. Siswa yang terbiasa dengan informasi yang diperoleh dari guru dan guru merupakan narasumber utama, akan merasa kurang nyaman dengan cara belajar sendiri dalam pemecahan masalah.
2. Jika siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba masalah memerlukan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

2.1.8.7 Upaya untuk mengatasi kelemahan model *Problem Based Learning*

dengan media video dalam pelaksanaan pembelajarannya yaitu:

1. Guru menjelaskan langkah-langkah model *Problem Based Learning* dengan media video pada anak-anak, berikan permasalahan yang diawali dari masalah yang termudah dengan media yang menarik kemudian siswa dilatih dan diajak untuk berpikir. Dengan latihan dan pembiasaan dalam pemberian masalah secara tidak langsung siswa juga akan terbiasa berpikir untuk memecahkan permasalahan

2. Arahkan kepada siswa bahwa semua pasti bisa diselesaikan, tidak ada yang susah asalkan berusaha dengan tekun. Berikan motivasi dan penguatan agar siswa antusias untuk berpartisipasi dalam memecahkan persoalan sehingga siswa akan terdorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Sampaikan tujuan di awal pembelajaran agar siswa mengetahui sejumlah kompetensi yang akan didapatkan jika mereka fokus dan aktif mengikuti pembelajaran

2.1.9 Hubungan Model *Problem Based Learning* dan Media Video dengan Kualitas Pembelajaran IPS

Dari uraian dan penjelasan teoritis tentang model *Problem Based Learning* dan media video dengan kualitas pembelajaran IPS, peneliti berasumsi ada hubungan yang positif antara model *Problem Based Learning* dan media video dengan kualitas pembelajaran IPS, dalam arti semakin baik penerapan model *Problem Based Learning* dan media video semakin baik pula kualitas Pembelajaran IPS, demikian juga sebaliknya.

Dari asumsi tersebut di atas, peneliti memprediksikan model *Problem Based Learning* dan media video mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sd.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* dan media video untuk meningkatkan kualitas pembelajaran:

Penelitian yang dilakukan oleh Lovita (2011) yang berjudul “Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas VI SDN Pusungmalang Puspo Pasuruan.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas VI SDN Pusungmalang Puspo Pasuruan. Penerapan PBL oleh guru pada siklus I sebesar 75,3% dan siklus II menjadi 88,4% sehingga mengalami peningkatan sebesar 13,1%. Aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 67,8% dan pada siklus II menjadi 87,5% sehingga mengalami peningkatan sebesar 19,7%. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 76 dan siklus II menjadi 86,4 sehingga mengalami peningkatan sebesar 10,4.

Penelitian juga dilakukan oleh Safitri (2009) dengan judul “Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI SDN Janjangwulung II Kecamatan Puspo Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan (1) hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 dengan prosentase sebesar 82.1% dengan kategori sangat baik, dan data siklus 2 sebesar 89.3% dengan kategori sangat baik. Sehingga didapatkan data peningkatan aktivitas guru sebesar 7.2% dengan

kategori sangat baik (2) hasil observasi siswa pada pertemuan 1 siklus 1 diperoleh rata-rata aktivitas siswa sebesar 8.75 dengan kategori baik dan pada pertemuan 2 siklus 1 diperoleh nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 9.3 dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus 2 nilai rata-rata aktivitas siswa sebesar 11 dengan kategori sangat baik. Dari hasil observasi siklus 1 dan siklus 2 diperoleh data peningkatan aktivitas siswa sebesar 1.7 dengan kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PBL dapat dilaksanakan dengan baik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. (3) hasil belajar siswa meningkat, dari hasil analisis test akhir tindakan siklus 1 diperoleh nilai rata-rata kelas siswa sebesar 66 dan siklus 2 dengan rata-rata 85.3 dari data diatas diperoleh peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 19.3 dengan kategori sangat baik dan sebanyak 16 siswa telah mencapai standar nilai ketuntasan belajar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anindyawati (2012) yang berjudul “Pemanfaatan Media Video Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Babatan 01 Surabaya,” diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penelitian mengalami peningkatan sebesar 13,3% yaitu dari 72,76% pada siklus I menjadi 86,60% pada siklus II. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 9,38%, yaitu dari 71,59% pada siklus I menjadi 80,97% pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 14%, yaitu dari 57,14% dengan rata-rata nilai 67,64 pada siklus I menjadi 96,42% dengan rata-rata nilai 81,64 pada siklus II. Angket respon siswa mengalami peningkatan

sebanyak 20,7% yaitu dari 69% pada siklus I menjadi 89,7% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video dalam proses belajar mengajar sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Dari penelitian-penelitian tersebut dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan media video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang.”

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran IPS di kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 masih belum optimal karena masih dijumpai beberapa masalah yang dihadapi pada kondisi awal sebelum diadakan tindakan yaitu guru belum menggunakan permasalahan dalam pembelajaran sebagai pemicu timbulnya rasa keingintahuan siswa terhadap materi, padahal rasa ingin tahu akan memotivasi siswa untuk aktif membangun gambaran-gambaran dalam benak mereka tentang permasalahan sosial yang terjadi di sekitar mereka. Namun dalam hal ini, siswa hanya diam, tidak berpikir, hanya bisa mendengarkan materi yang disampaikan guru. Guru belum menggunakan model inovatif, masih menggunakan pembelajaran yang monoton, menjelaskan materi secara keseluruhan dan memberikan soal kepada siswa untuk mengerjakan. Guru juga belum menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa cepat bosan dan terkadang siswa

hanya mengantuk, tidak memperhatikan, dan lebih memilih bermain/bergurau dengan temannya. Dalam proses pembelajaran tidak dipusatkan pada penyelesaian masalah, hanya menggunakan sistem hafalan saja, pembelajaran menjadi tidak menarik karena siswa diperlakukan sebagai objek didik. Hal ini membuat siswa merasa jenuh dan berdampak pada hasil belajar yang buruk. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS, guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* banyak keuntungan yang diperoleh diantaranya a) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah-masalah menurut cara-cara atau gaya belajar individu masing-masing. Dengan cara mengetahui gaya belajar masing-masing individu, kita diharapkan dapat membantu menyesuaikan dengan pendekatan yang kita pakai dalam pembelajaran. b) Pengembangan keterampilan berpikir kritis. c) Siswa dilatih untuk mengembangkan cara-cara menemukan, bertanya, mengungkapkan, menjelaskan atau mendeskripsikan, mempertimbangkan atau membuat pertimbangan, dan membuat keputusan. Dengan demikian, siswa menerapkan suatu proses kerja melalui suatu situasi bermasalah, berpikir kritis untuk menemukan dan membangun sendiri solusi pemecahannya. Dengan menggunakan bantuan media video yang menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya akan mengundang daya tarik siswa dan memudahkan pemahaman dan pengertian konsep dalam proses pembelajaran.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video siswa bisa belajar lebih efektif, suasana dan pengalaman belajar bervariasi sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya keaktifan siswa hasil belajar yang diperoleh pun akan semakin meningkat.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris, maka dirumuskan kerangka berpikir sebagai berikut:



KONDISI AWAL

1. Dari guru :

- a. Guru tidak menggunakan masalah-masalah sebagai pemancing rasa keingintahuan siswa terhadap materi
- b. Pembelajaran bersifat monoton karena guru belum menggunakan media dan model inovatif dalam proses pembelajaran
- c. Guru berperan sebagai sumber materi, menjelaskan serta membiarkan siswa pasif dan tidak mandiri

2. Dari siswa :

- a. Siswa acuh dan sangat pasif karena pembelajaran bersifat *teacher centere*
- b. Siswa cenderung jenuh dan bosan karena gurulah yang mendominasi kelas, siswa cenderung ramai sendiri dan suasana kelas menjadi tidak kondusif
- c. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi yang dikarenakan pada kebiasaan menghafal sementara siswa tidak dilibatkan dalam pemecahan masalah sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan memecahkan masalah masih sangat kurang

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa masih sangat rendah, ditunjukkan dengan data dari 20 siswa hanya 7 siswa (35%) yang mendapat nilai di atas KKM dan sisanya 13 siswa (65%) nilainya masih di bawah KKM



PELAKSANAAN TINDAKAN

Menerapkan model pembelajaran *Problelem Based Learning* dengan media video *dalam pembelajaran*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Siswa siap mengikuti pembelajaran
2. Siswa berorientasi pada masalah dengan mengamati video
3. Siswa membentuk 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya
4. Siswa aktif berdiskusi dalam kelompok belajar
5. Siswa aktif bekerja dalam proses penyelidikan
6. Siswa menyiapkan dan mempresentasikan hasil karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah
7. Siswa mengikuti kegiatan analisi dan evaluasi dari proses-proses yang digunakan



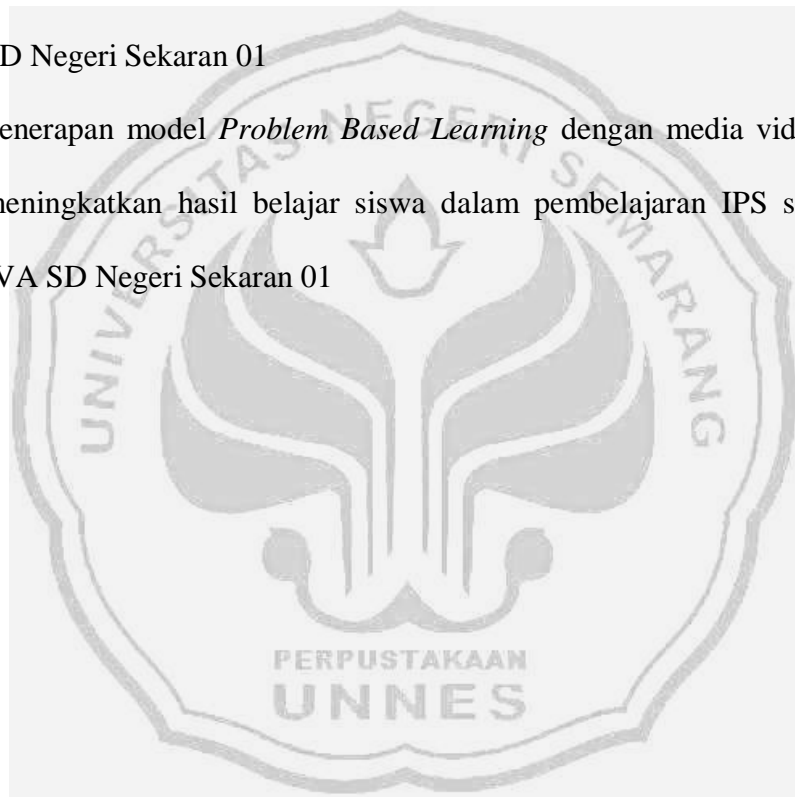
KONDISI AKHIR

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran meningkat
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat
3. Hasil belajar meningkat

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

- (1) Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video mampu meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01
- (2) Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01
- (3) Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01

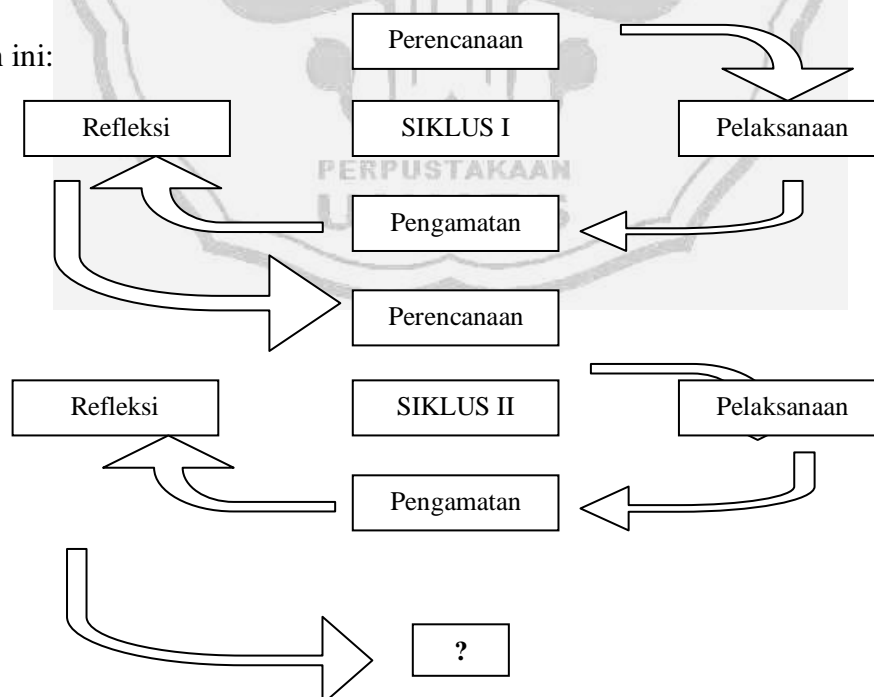


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan-tahapan seperti: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*), dan kegiatan ini disebut dengan satu siklus pemecahan masalah. Pada penelitian ini direncanakan jika satu siklus belum menunjukkan adanya peningkatan kualitas, maka kegiatan penelitian dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sehingga mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Berikut Arikunto (2008:16) menggambarkan alur penelitian tindakan kelas yang dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:



Bagan 3.1 Alur Langkah-langkah PTK

3.2 PROSEDUR PENELITIAN

3.2.1 Perencanaan (*Planning*)

Arikunto (2008:17) mengemukakan bahwa dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Sedangkan menurut Kusumah (2010:39) perencanaan dibagi menjadi dua jenis, yaitu perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum dimaksudkan untuk menyusun rancangan yang meliputi keseluruhan aspek yang terkait PTK. Sementara perencanaan khusus dimaksudkan untuk menyusun rancangan dari siklus per siklus. Perencanaan perlu dilakukan secara matang setelah peneliti mengetahui masalah dalam pembelajaran. Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

1. Menentukan identifikasi masalah dan menganalisis alternatif pemecahan masalah
2. Menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan
3. Menelaah materi pembelajaran IPS serta mengkaji indikatornya bersama tim kolaborasi
4. Menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP dengan media video, menyiapkan alat evaluasi berupa soal evaluasi dan lembar kerja siswa sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* serta menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran

3.2.1 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto, 2001:18). Pelaksanaan tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya mengenai strategi apa yang digunakan, materi apa yang diajarkan, dan sebagainya (Kusumah, 2010:39). Perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan (*acting*) dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Siklus pertama yaitu kegiatan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan media video sedangkan siklus kedua dan siklus ketiga dilaksanakan untuk memperbaiki semua yang belum baik pada siklus pertama.

3.2.2 Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2009:19). Observasi atau monitoring dapat dilakukan sendiri oleh peneliti atau kolaborator yang memang diberi tugas untuk hal itu. Pada saat memonitoring, pengamat haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi di kelas penelitian (Kusumah, 2010:40). Penulis beranggapan bahwa observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Banyaknya periode observasi yang perlu dilakukan dan panjangnya waktu pada setiap periode observasi tergantung kepada

jenis data yang dikumpulkan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

3.2.3 Refleksi

Arikunto (2009: 19) mendefinisikan bahwa refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan. Sedangkan Menurut Kusumah (2010: 40) refleksi adalah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang terkait dengan suatu PTK yang dilaksanakan. Refleksi ini dilakukan dengan kolaboratif, yaitu adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Refleksi dapat ditentukan sesudah adanya implementasi tindakan dan hasil observasi. Berdasarkan refleksi ini, suatu perbaikan tindakan (*replanning*) selanjutnya ditentukan.

3.3 SIKLUS PENELITIAN

Penelitian dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Adapun rincian kegiatannya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Siklus I

3.3.1.1 Perencanaan

- 1) Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, materi ajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya berupa masalah sosial dan masalah pribadi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, LKS, kisi-kisi, soal evaluasi, kunci jawaban, dan pedoman penilaian
- 2) Menyiapkan media berupa LCD, laptop, dan *speaker* untuk menayangkan video tentang masalah sosial dan masalah pribadi
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru serta lembar catatan lapangan dalam proses pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

3.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

3.3.1.2.1 Kegiatan Pendahuluan

- a) Mengadakan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa dan bertanya :
Siapa yang pernah mendengar berita pencurian, baik itu di TV atau mungkin tetangga kalian ada yang pernah menjadi korban pencurian?
- b) Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan dengan menjelaskan bahwa pencurian atau perampokan adalah salah satu bentuk tindak kejahatan dan merupakan masalah sosial yang dapat meresahkan ketentraman hidup warga masyarakat
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran

3.3.1.2.2 Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan video tentang permasalahan sosial dan masalah pribadi
2. Siswa mengamati video dan menuliskan hal-hal penting dalam buku catatan
3. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan (eksplorasi)
4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (elaborasi)
5. Siswa diberi tugas untuk mendiskusikan permasalahan yang terlampir dalam LKS dan dikerjakan dalam bentuk resume sederhana
6. Guru membimbing kelompok-kelompok yang kurang paham dalam hal tugas dan membantu siswa dalam kelompok untuk membuat karya berupa resume yang bertemakan masalah pribadi dan sosial
7. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok dan kelompok lain menanggapi
8. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan
9. Guru memberikan umpan balik berupa pemberian *reward* bagi kelompok siswa yang berhasil menyajikan karyanya secara lengkap dan benar (konfirmasi)
10. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas
11. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3.3.1.2.3 Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
3. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari materi tentang kemiskinan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya

3.3.1.3 Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi masalah sosial dan pribadi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS materi masalah sosial dan pribadi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dan
- 3) Mencatat kejadian yang terjadi selama kegiatan pembelajaran ke dalam catatan lapangan

3.3.1.4 Refleksi

Refleksi pada siklus I yaitu dengan mengkaji pelaksanaan pembelajaran IPS dan efek tindakan pada siklus I, uraiannya yaitu:

1. Keterampilan guru dalam pembentukan kelompok sudah bagus, guru membentuk kelompok secara heterogen yang disesuaikan dengan tingkat intelegensi siswa dan jenis kelamin sehingga aktivitas siswa dalam menjaga kekondusifan saat pembentukan kelompok juga sudah baik, siswa menerima

dengan sukarela pembagian kelompoknya dan siswa juga tidak gaduh saat bergabung dengan anggota kelompoknya

2. Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok, bertanya kepada siswa, dan menutup pembelajaran sudah bagus namun keterampilan guru dalam mengelola kelas, memberi penguatan, mengadakan variasi, dan keterampilan menjelaskan serta keterampilan guru dalam membuka pembelajaran masih kurang dan perlu diperbaiki karena di awal pembelajaran guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, belum memberikan motivasi kepada siswa, dan guru juga belum memberikan batas/alokasi waktu yang jelas pada kegiatan diskusi untuk mendapatkan solusi dan mempersiapkan hasil karya sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang belum maksimal serta hasilnya masih jauh dari harapan
3. Siswa kurang antusias dalam membuat karya, dikarenakan guru kurang dalam memfasilitasi siswa dalam pembuatan hasil karyanya. Di samping itu, siswa kurang tertarik dalam membuat resume dikarenakan ada sebagian siswa yang kurang paham dalam pembuatan resume sebagai hasil dari pemecahan masalah
4. Membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua jika tujuan PTK belum tercapai dengan mengacu pada hasil siklus pertama

3.3.2 Siklus II

3.3.2.1 Perencanaan

- 1) **Memperbaiki permasalahan yang didasarkan pada kegiatan refleksi siklus pertama yaitu dengan meningkatkan sejumlah keterampilan guru yang masih kurang optimal agar terjadi peningkatan pada aktivitas dan hasil belajar, memberikan batas waktu yang cukup dan jelas dalam melakukan diskusi sebagai solusi pemecahan, dan memberikan tugas/hasil karya yang berbeda agar siswa lebih tertarik dan semakin aktif mengikuti pembelajaran**
- 2) Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, materi ajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya berupa masalah kemiskinan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video serta alat evaluasi berupa lembar kerja siswa, soal evaluasi, dan kunci jawaban
- 3) Menyiapkan media berupa LCD, laptop, dan *speaker* untuk menayangkan video tentang masalah kemiskinan
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru serta lembar catatan lapangan dalam proses pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

3.3.2.2 Pelaksanaan Tindakan

3.3.2.2.1 Kegiatan Pendahuluan

- a) Mengadakan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa dan bertanya :
Siapa yang sering melihat anak jalanan, pengemis atau orang peminta-minta, dan gelandangan di sepanjang jalan? apa yang kalian pikirkan ketika melihat mereka?
- b) **Memotivasi siswa dengan mengajak siswa untuk bersama-sama melakukan tepuk kelas IVA kemudian dilanjut dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan dengan menjelaskan bahwa masalah-masalah seperti itu terjadi karena faktor ekonomi yang tidak berkecukupan dan timbul kemiskinan**
- c) **Menyampaikan tujuan pembelajaran**

3.3.2.2.2 Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan video tentang masalah kemiskinan
2. Siswa mengamati video dan menuliskan hal-hal penting dalam buku catatan
3. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan (eksplorasi)
4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (elaborasi)
5. **Masing-masing ketua kelompok mengambil tugas ke depan kelas dilanjutkan guru memberi penjelasan terkait tugas dan**

menginformasikan batas waktu yang ditentukan dalam pembuatan karya yaitu 20 menit

6. Siswa mendapat tugas dari guru untuk didiskusikan dan masing-masing ketua kelompok mengambil tugas berupa LKS yang berisi beberapa pertanyaan dan jawabannya langsung dibuat dalam bentuk karya berupa **kliping**
7. Siswa bersama dengan kelompoknya mengeluarkan alat dan bahan yang sebelumnya ditugaskan guru untuk membawa perlengkapan dalam membuat kliping
8. **Guru membimbing dan memberikan penguatan kepada kelompok** yang kurang memahami dalam hal tugas dan membantu siswa dalam kelompok untuk membuat karya berupa kliping yang bertemakan masalah kemiskinan
9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok dan kelompok lain menanggapi
10. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan
11. Guru memberikan **koin emas sebagai *reward*** kepada kelompok siswa yang berhasil menyajikan karyanya secara lengkap dan benar (konfirmasi)
12. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas
13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, **memberikan penguatan** dan penyimpulan

3.3.2.2.3 Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas untuk mempelajari materi tentang pencemaran lingkungan yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

3.3.2.3 Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi masalah kemiskinan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS materi masalah kemiskinan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dan
- 3) Mencatat kejadian yang terjadi selama kegiatan pembelajaran ke dalam catatan lapangan

3.3.2.4 Refleksi

Refleksi pada siklus II yaitu dengan mengkaji pelaksanaan pembelajaran IPS dan efek tindakan pada siklus II, uraiannya yaitu:

1. Keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan sudah bagus, guru sudah memberikan motivasi dan sudah menyampaikan tujuan

pembelajaran namun dalam mengelola dan mengkondisikan kelas masih kurang

2. Dalam memberikan permasalahan melalui tayangan video sudah bagus, video lebih jelas dan dibuat lebih menarik dengan penambahan durasi.
3. Keterampilan guru dalam mengarahkan siswa mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya sebagai hasil dari proses penyelidikan terhadap permasalahan sudah bagus namun dalam menganalisis dan mengevaluasi proses-proses pemecahan masalah yang digunakan masih kurang karena guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyakan hal-hal yang belum dikuasai
4. Membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus ketiga jika tujuan PTK belum tercapai dengan mengacu pada hasil siklus kedua

3.3.3 Siklus III

3.3.3.1 Perencanaan

- 1) **Memperbaiki permasalahan yang didasarkan pada kegiatan refleksi siklus kedua yaitu dengan meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas dan mengkondisikan siswa. Guru memberikan motivasi yang berbeda dari siklus kedua yaitu dengan mengajak siswa bernyanyi bersama tentang lagu dilarang membuang sampah. Memberikan tugas/hasil karya yang berbeda dari siklus kedua agar siswa lebih tertarik dan semakin aktif mengikuti pembelajaran, serta memberikan variasi yang berbeda dalam hal pemberian penguatan**

- 2) Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, materi ajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya berupa masalah pencemaran lingkungan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video serta alat evaluasi berupa lembar kerja siswa, soal evaluasi, dan kunci jawaban
- 3) Menyiapkan media berupa LCD, laptop, dan *speaker* untuk menayangkan video tentang masalah pencemaran lingkungan
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru serta lembar catatan lapangan dalam proses pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

3.3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

3.3.3.2.1 Kegiatan Pendahuluan

- a) Mengadakan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa dan bertanya :
Anak-anak kalau kalian membuang bungkus makanan dimana? adakah dari kalian yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai atau di jalanan?
- b) Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan dengan mengajak bernyanyi bersama dengan lagu “Dilarang membuang sampah” sambil bertepuk tangan**
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran

3.3.3.2.2 Kegiatan Inti

1. Guru menayangkan video tentang masalah pencemaran lingkungan
2. Siswa mengamati video dan menuliskan hal-hal penting dalam buku catatan
3. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan (eksplorasi)
4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (elaborasi)
5. Siswa diberi tugas untuk dikerjakan dan masing-masing ketua kelompok mengambil tugas berupa LKS yang berisi pertanyaan dan dijawab dalam bentuk karya berupa **mading** (elaborasi)
6. Siswa bersama dengan kelompoknya mengeluarkan alat dan bahan yang sebelumnya ditugaskan guru untuk membawa perlengkapan dalam membuat mading
7. **Guru mengarahkan siswa untuk tidak ramai sendiri, lebih fokus, dan konsentrasi terhadap tugas penyelesaian masalah dan pembuatan mading karena waktunya sangat terbatas**
8. Guru membimbing kelompok yang kurang memahami dalam hal tugas dan membantu siswa dalam kelompok untuk membuat karya berupa mading yang bertemakan pencemaran lingkungan
9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok dan kelompok lain menanggapi
10. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

11. **Guru memberikan permen lolipop dan piagam sebagai *reward* bagi kelompok siswa yang berhasil menyajikan karyanya secara lengkap dan benar (konfirmasi)**
12. **Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas**
13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3.3.3.2.3 *Kegiatan Penutup*

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pesan agar siswa rajin membaca dan belajar dengan tekun

3.3.3.3 Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi pencemaran lingkungan sebagai salah satu permasalahan sosial melalui model *Problem Based Learning* dengan media video
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS materi pencemaran lingkungan sebagai salah satu permasalahan sosial melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dan
- 3) Mencatat kejadian yang terjadi selama kegiatan pembelajaran ke dalam catatan lapangan

3.3.3.4 Refleksi

1. Mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
2. Membuat daftar permasalahan yang muncul dan keberhasilan yang telah dicapai
3. Menetapkan tindak lanjut untuk terus menerapkan inovasi pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dan mengupayakan konsistensinya dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

3.4 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVA sebanyak 19 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

3.5 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sekaran 01 Semarang

3.6 VARIABEL/FAKTOR YANG DISELIDIKI

3.6.1 Variabel tindakan : model *Problem Based Learning* dengan media video.

3.6.2 Variabel masalah : (a) Keterampilan guru yang terdiri dari: keterampilan membuka pelajaran; keterampilan menjelaskan; keterampilan memberikan variasi; keterampilan bertanya; keterampilan mengelola kelas; keterampilan membimbing belajar perseorangan; keterampilan membimbing kelompok kecil; dan keterampilan menutup pelajaran. (b)

Aktivitas siswa yang terdiri dari: *visual activities; oral activities; listening activities; writing activities; drawing activities; motor activities; mental activities*; dan (c) Hasil belajar siswa berupa hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor

3.7 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.7.1 Sumber Data

3.7.1.1 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video yang terjadi dari siklus pertama hingga siklus ketiga.

3.7.1.2 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan per siklus, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

3.7.2 Jenis Data

3.7.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif menurut Arikunto (2009:131) adalah data yang dapat dianalisis secara deskriptif, berwujud angka-angka. Data kuantitatif bersifat objektif dan bisa ditafsirkan sama oleh semua orang. Jadi, data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil

belajar siswa melalui hasil tes evaluasi yang diberikan pada kegiatan akhir pertemuan setiap siklus.

3.7.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya. Data kualitatif adalah sebuah data yang dinyatakan dalam bentuk bukan angka. Data kualitatif ini diperoleh dari lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, catatan lapangan ketika pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dengan media video.

3.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan dua teknik, yaitu teknik tes dan non tes. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

3.7.3.1 Teknik Tes

Tes adalah alat pengukur data yang berharga dalam penelitian, tes merupakan seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka. (Kusumah, 2010:78). Tes digunakan untuk mengukur tingkat

pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan, yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui hasil belajar siswa digunakan tes hasil belajar berupa tes evaluasi yang dapat mengukur peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video.

3.7.3.2 Teknik Non Tes

Untuk melengkapi data hasil tes akan lebih akurat hasilnya bila dipadukan dengan data-data yang dihasilkan dengan menggunakan teknik yang berbeda, yaitu menggunakan teknik non tes. Teknik non tes digunakan untuk mengambil data kualitatif, yaitu untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video. Berikut disajikan alat pengumpul data dalam bentuk non tes, adapun jenis-jenis teknik pengumpul data non tes, yaitu meliputi:

3.7.3.2.1 Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis, dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Hadi dalam sugiyono, 2010:203). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video. Pengamatan yang dilaksanakan secara kolaboratif terhadap

keterampilan guru bertujuan untuk mendapatkan data mengenai keterampilan guru selama proses pembelajaran melalui lembar observasi keterampilan guru. Sedangkan pengamatan terhadap aktivitas siswa bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi aktivitas siswa.

3.7.3.2.2 *Dokumentasi*

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku surat notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2002: 206). Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto.

3.7.3.2.3 *Catatan lapangan*

Kusumah (2010:62) menjelaskan catatan lapangan merupakan catatan tertulis yang digunakan untuk membuat catatan tentang suatu kelas baik selama maupun segera setelah pelajaran usai mengenai hal-hal penting yang terjadi di kelas. Catatan-catatan ini berguna untuk didiskusikan dengan teman-teman. Catatan lapangan dilaksanakan untuk menggambarkan interaksi dalam kelas, catatan lapangan ini sangat cocok untuk mengumpulkan data dan refleksi terhadap

data dalam penelitian kualitatif. Jadi, catatan lapangan adalah salah satu wujud dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam sebuah penelitian dari lapangan yang menggambarkan keadaan sesuai dengan yang teramati oleh peneliti. Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan guru.

3.7.4 VALIDITAS ALAT PENGUMPUL DATA

3.7.4.1 Tes

Data tes yang diperoleh dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui validitas isi. Sugiyono (2010:182) menyatakan bahwa pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan. Dalam pengujian validitas pada data tes, digunakan kisi-kisi pembuatan soal sehingga cakupan pengetahuan yang akan diukur sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

3.7.4.2 Non Tes

Dalam menguji validitas alat pengumpul data non tes, digunakan *practical validity*. Widihastrini (2012) menjabarkan tentang *practical validity* yaitu sepanjang anggota kelompok *action research* memutuskan bahwa instrumen layak untuk digunakan kemudian instrumen dinyatakan valid dan *reliable*. Maka dalam penelitian ini, sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, diajukan terlebih dahulu kepada *expert* atau yang lebih ahli yaitu dosen pembimbing.

3.8 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.8.1 Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa selama pembelajaran IPS dengan pokok bahasan “Masalah-masalah sosial” yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase. Dalam penelitian ini, nilai didapatkan dari akumulasi nilai evaluasi dan karya siswa. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif tersebut ialah :

1. Menentukan nilai evaluasi

Data hasil belajar siswa dapat diukur dengan penskoran terhadap tes evaluasi siswa. Hal ini dikemukakan oleh Poerwanti (2008:6.15) dengan rumus:

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

Keterangan:

B = Skor yang diperoleh

St = Skor maksimal

N = Nilai

2. Menentukan nilai rata-rata siswa

Data nilai rata-rata belajar siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kemajuan belajar siswa dalam setiap siklus. Untuk perhitungan nilai rata-rata belajar siswa dikemukakan Aqib (2010:40) sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100$$

Keterangan:

X : nilai rata-rata

Σx : jumlah semua nilai siswa

ΣN : jumlah siswa

3. Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar

Data ketuntasan belajar siswa digunakan untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus. Untuk perhitungannya digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, 2010:41)

Keterangan :

P= persentase

Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa dengan KKM individual dan KKM klasikal yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Kriteria ketuntasan		Kualifikasi
Individual	Klasikal	
< 67	< 80%	Tidak tuntas
≥ 67	≥ 80%	Tuntas

Tabel 3.1 Kriteria ketuntasan mapel IPS Kelas IVA

(sumber:dokumen SD Negeri Sekaran 01)

Kriteria tingkat keberhasilan siswa dalam % menurut Aqib (2010:41) adalah sebagai berikut :

Tingkat keberhasilan %	Arti
>80%	Sangat tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

Tabel 3.2 Tingkat keberhasilan siswa

3.8.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data lembar hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* dengan media video dan hasil catatan lapangan. Data Kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Untuk menentukan skor dalam 4 kategori, langkah-langkah yang ditempuh yaitu :

- a. Menentukan skor maksimal dan skor minimal
- b. Menentukan median dari data skor yang diperoleh dengan
- c. Membagi rentang skor menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang)

Jika:

M= Skor Maksimal

K= Skor Minimal

N= Banyaknya data

$$n = (M - K) + 1$$

Untuk rumus yang digunakan yaitu:

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

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

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

$$\text{Letak } Q4 = \text{ skor maksimal} \quad (\text{Herrhyanto, 2007:5.3})$$

Maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kategori Kriteria Ketuntasan

Kriteria ketuntasan	Kategori
$Q3 \leq \text{skor} \leq M$	Sangat baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup
$K \leq \text{skor} < Q1$	Kurang

Dari tabel di atas, peneliti perlu menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru dan aktivitas siswa yaitu:

1) Keterampilan guru

Terdapat 7 indikator keterampilan guru dalam penelitian ini. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga skor minimal adalah 7 dan skor maksimal adalah 7×4 yaitu 28. Jadi terdapat data $(n) = (28-7)+1=22$

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4}(n + 2) = \frac{1}{4}(22 + 2)$$

$$= 6 \text{ jadi nilai } Q1 \text{ adalah } 12$$

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1) = \frac{2}{4} (22 + 1)$$

$$= 11,5 \text{ jadi nilai } Q2 \text{ adalah } 17,5$$

$$\text{Letak } Q3 = \frac{3}{4} n + 2 = \frac{3}{4} (22 + 2)$$

$$= 17 \text{ jadi nilai } Q3 \text{ adalah } 23$$

Dari perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

2) Aktivitas Siswa

Terdapat 7 indikator keterampilan guru dalam penelitian ini. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga skor minimal adalah 7 dan skor maksimal

adalah 7×4 yaitu 28. Jadi terdapat data $(n) = (28-7)+1=22$

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4} (n + 2) = \frac{1}{4} (22 + 2)$$

$$= 6 \text{ jadi nilai } K1 \text{ adalah } 12$$

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4} (n + 1) = \frac{2}{4} (22 + 1)$$

$$= 11,5 \text{ jadi nilai } K2 \text{ adalah } 17,5$$

$$\text{Letak } Q3 = \frac{3}{4} n + 2 = \frac{3}{4} (22 + 2)$$

$$= 17 \text{ jadi nilai } K3 \text{ adalah } 23$$

Dari perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator aktivitas siswa adalah sebagai berikut :

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Sedangkan untuk menghitung persentase keberhasilan secara klasikal, digunakan rumus sebagai berikut :

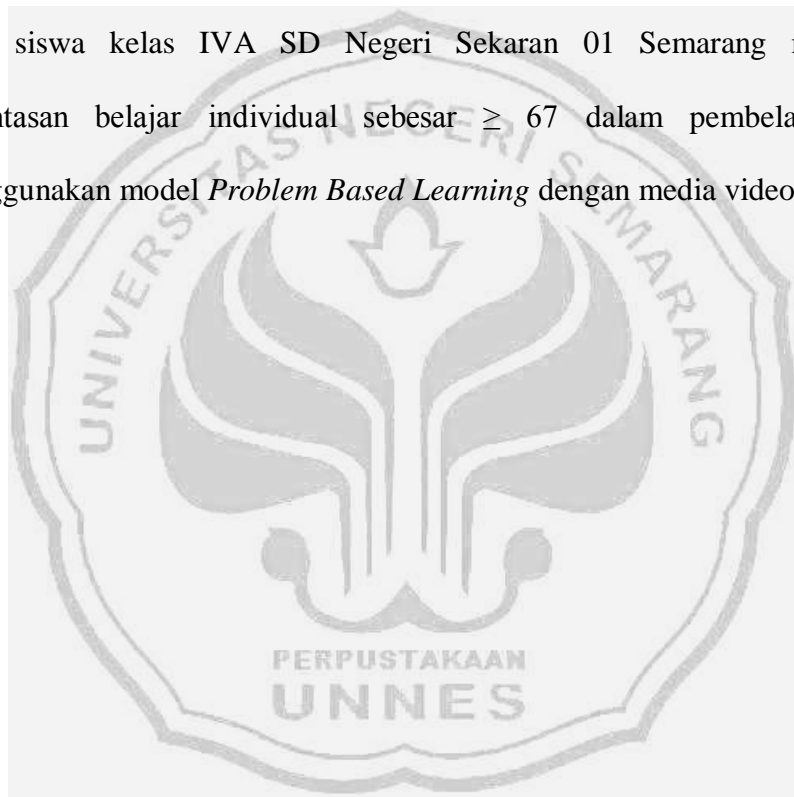
$$P = \frac{\sum \text{nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\sum \text{indikator maksimal}} \times 100\%$$

$$\sum \text{indikator maksimal} \quad (\text{Muslich, 2009:162})$$

3.9 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator sebagai berikut:

- a. Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video, keterampilan guru dalam pembelajaran IPS meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor $17,5 \leq \text{skor} < 23$.
- b. Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor $17,5 \leq \text{skor} < 23$.
- c. 80% siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 67 dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan kelas peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang dideskripsikan sebagai berikut:

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.1.1 Deskripsi Proses Pembelajaran IPS

4.1.1.1.1 Perencanaan

Perencanaan dilakukan peneliti sebelum melaksanakan tindakan siklus I yang bertujuan untuk memperlancar pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perencanaan dalam tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, bahan ajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya berupa perbedaan masalah sosial dengan masalah pribadi dengan media video, LKS, kisi-kisi, soal evaluasi, kunci jawaban, dan pedoman penilaian
- 2) Menyiapkan media berupa LCD, laptop, dan *speaker* untuk menayangkan video tentang masalah sosial dan masalah pribadi

- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta lembar catatan lapangan dalam proses pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

4.1.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 27 Maret 2013 dengan alokasi waktu 1x pertemuan yaitu 3 jam pelajaran (3x35 menit) tentang materi perbedaan masalah sosial dengan masalah pribadi. Standar Kompetensi 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar 2.4 mengenal permasalahan sosial di daerahnya dan indikator kompetensinya adalah (1) menjelaskan pengertian masalah sosial, (2) menyebutkan beberapa contoh masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggal, (3) membedakan masalah sosial dengan masalah individu (pribadi). Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan melalui pra kegiatan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan kegiatan penutup. Pembelajaran yang terdapat pada siklus I dapat diperinci dalam penjelasan sebagai berikut.

1) Pra Kegiatan Pembelajaran (± 5 menit)

Pembelajaran dimulai dengan guru mengkondisikan siswa untuk belajar, mengatur dan merapikan tempat duduk, mempersiapkan peralatan tulis, mengucapkan salam serta mengecek kehadiran siswa.

2) Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

Kegiatan pendahuluan dilakukan guru dengan memberikan apersepsi ke-

Pada siswa yaitu mengaitkan pengalaman yang telah dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari. Dalam hal ini guru bertanya kepada siswa “Siapa yang pernah mendengar berita pencurian, baik itu di TV atau mungkin ada diantara kalian atau tetangga yang pernah menjadi korban pencurian?”. “Mengapa mereka melakukan itu?” Kemudian memberi motivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan yaitu menjelaskan bahwa pencurian atau perampokan adalah salah satu bentuk tindak kejahatan dan merupakan masalah sosial yang dapat meresahkan ketentraman hidup warga masyarakat.

3) Kegiatan Inti (± 70 menit)

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru memberikan suatu permasalahan mengenai masalah sosial dan masalah pribadi dengan menggunakan media video. Guru memberikan pertanyaan berupa perbedaan antara masalah sosial dengan masalah pribadi dan menyebutkan masing-masing contohnya. Guru memberikan penguatan verbal berupa pujian kepada siswa yang menjawab dengan benar.

(2) Elaborasi

Guru membentuk empat kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari empat hingga lima siswa dan mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa kemudian memperjelas permasalahan yang akan didiskusikan, dan membimbing siswa dalam melakukan diskusi serta mengarahkan masing-masing kelompok

untuk merencanakan karya sebagai hasil akhir dari proses penyelidikan pemecahan masalah dalam diskusi. Guru memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok untuk menyajikan hasil diskusinya dalam bentuk karya berupa resume atau simpulan dari materi secara keseluruhan mengenai masalah sosial dan masalah pribadi yang telah dilaksanakan sesuai dengan kreativitas dari pemikiran mereka. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kelompok yang lain memperhatikan kelompok yang maju dan memberikan tanggapan apabila ada jawaban yang berbeda dari kelompok yang maju di depan kelas.

(3) Konfirmasi

Guru memberikan *reward* kepada siswa yang berani maju di depan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan nonverbal kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan dengan memberikan tepuk tangan. Guru menyimpulkan materi pembelajaran secara keseluruhan dengan bertanya jawab kepada siswa mengenai masalah sosial, masalah pribadi, perbedaan keduanya, dan contoh masing-masing permasalahannya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dikuasai dari materi yang telah dipelajari.

4) Kegiatan Penutup (± 20 menit)

Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dari awal hingga akhir. Siswa diberikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individu. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk

mempelajari materi tentang masalah kemiskinan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

4.1.1.1.3 Deskripsi hasil observasi Keterampilan Guru

Hasil dari pengamatan observer dengan 7 kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan materi masalah sosial dan masalah pribadi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, uraian tiap indikatornya akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1) Keterampilan melaksanakan kegiatan pendahuluan

Dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan, guru mendapatkan skor 2 karena hanya ada 2 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) menyiapkan siswa secara fisik dan psikis sebelum memulai pelajaran yaitu dengan merapikan meja dan tempat duduk yang digunakan untuk belajar, menyuruh siswa mengeluarkan alat tulis dan sumber belajar serta bertanya kepada siswa apakah sudah siap belajar IPS atau belum; 2) melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “Pernahkah kalian mendengar berita tentang pencurian atau keluarga kalian pernah menjadi korban pencurian. Bagaimana perasaan mereka yang menjadi korban pencurian? Apakah warga sekitar membantu korban mencarinya pelaku yang mencuri barang-barang korban?”. Guru belum mendapatkan skor 4 karena ada 2 deskriptor yang belum tampak. Adapun 2 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa dan 2) menyampaikan tujuan pembelajaran, guru belum menyampaikan

tujuan pembelajaran untuk mengetahui kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh siswa.

2) Memberikan permasalahan melalui tayangan video

Penilaian keterampilan guru pada aspek ini hanya memperoleh skor 2 karena hanya ada 2 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video, guru memutar video yang berisi tentang contoh masalah sosial dan masalah pribadi kemudian guru bertanya tentang perbedaan dari keduanya; 2) topik permasalahan terkait dengan materi, tayangan video yang dibuat dan diputar guru untuk menampilkan masalah yang akan dianalisis siswa sudah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu tentang masalah sosial dan masalah pribadi. Namun guru belum mendapat 4 skor karena ada 2 deskriptor yang belum tampak, yaitu: 1) menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui tayangan video, dikarenakan durasi video terlalu cepat dan singkat sehingga siswa kurang bisa mengikuti dan kurang memahami isi; serta 2) guru belum memberi kesempatan siswa untuk menanggapi, karena guru cenderung memperbanyak mengajukan pertanyaan tanpa memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan mempertanyakan kejelasan dari isi tayangan video tersebut.

3) Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok

Pada aspek ini, keterampilan guru untuk membimbing siswa dalam pembentukan kelompok mendapatkan skor 3 karena ada 3 deskriptor yang

tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, dalam hal ini guru membentuk kelompok secara heterogen; 2) mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok dengan posisi paling ujung kanan untuk kelompok 1, sebelahnya untuk kelompok 2 dan 3 serta untuk kelompok 4 berada di posisi paling ujung kiri; dan 3) menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok, hal ini ditunjukkan guru dengan memberikan peringatan kepada semua siswa saat siswa mulai berpindah tempat duduk menuju bangku kelompoknya, yang berpindah bukan mulutnya jadi usahakan untuk tidak ramai agar tidak ada kegaduhan dalam kelas. Guru belum memperoleh skor 4 karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, adapun deskriptor yang belum tampak yaitu guru belum memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok, sehingga masih ada siswa dalam satu kelompok yang masih belum paham tentang tugas yang diberikan dan dalam mengerjakannya tidak sesuai dengan waktu yang diperkirakan.

- 4) Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

Penilaian keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah memperoleh skor 3 karena hanya ada 3 deskriptor yang tampak. Ketiga deskriptor tersebut yaitu: 1) memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi,

keterampilan guru dalam menjelaskan tugas yang akan didiskusikan tercermin pada perilaku guru saat memberikan petunjuk secara klasikal mengenai pengelompokan masalah sosial dan masalah pribadi, jika contoh tersebut termasuk masalah sosial dituliskan dengan huruf S dan P untuk masalah pribadi yang kemudian hasil secara keseluruhan dibuat simpulan atau dalam bentuk resume; 2) memberikan kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, dalam hal ini guru membebaskan siswa untuk mencari jawaban dan alternatif pemecahan masalah dari berbagai sumber belajar agar semakin lengkap pengetahuan yang diperoleh; 3) memberi kesempatan siswa untuk bertanya, dalam hal ini guru mempersilahkan siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait tugas yang telah dijelaskan. Pada aspek ini, guru belum mendapat 4 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, yaitu guru belum memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan. Guru belum memberikan fasilitas yang dibutuhkan siswa dalam penyelidikan sehingga hal ini akan berpengaruh pada hasil yang diperoleh masing-masing kelompok.

5) Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya

Pada aspek ini, guru hanya mendapatkan 3 skor karena terdapat 3 deskriptor yang tampak. Ketiga deskriptor tersebut yaitu: 1) membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya; 2) mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas; dan 3) mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Dalam merancang pembuatan karya berbentuk resume, guru membimbing siswa dengan memberi

kisi-kisi berupa pengertian dari masing-masing masalah sosial maupun masalah pribadi, perbedaan dari keduanya, dan contoh-contoh yang termasuk masalah sosial dan pribadi. Guru berkeliling kelas untuk mengamati dan membantu siswa yang kesulitan dalam membuat hasil kerja kelompoknya. Setelah karyanya selesai, guru membimbing siswa untuk menyajikan hasilnya di depan kelas. Guru belum memperoleh 4 skor karena 1 deskriptor yang belum tampak yaitu guru belum meminta siswa lain untuk menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi. Hanya guru yang aktif menanggapi perwakilan kelompok yang maju mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, guru belum memberi kesempatan kepada siswa untuk menanggapi.

6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Penilaian keterampilan guru pada aspek ini hanya mendapatkan 2 skor, karena deskriptor yang tampak hanya 2 yaitu 1) mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab, guru menanyakan kembali materi yang sudah dipresentasikan siswa kemudian guru memperjelas agar pengetahuan yang didapat siswa tidak rancu dan 2) memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan, guru mempertegas dan membahas pemecahan masalah terkait dengan masalah sosial dan masalah pribadi sesuai dengan materi yang dipelajari. 2 deskriptor lain belum tampak sehingga guru belum memperoleh skor 4. Deskriptor tersebut diantaranya: 1) guru belum mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah, cara-cara yang dilakukan siswa untuk menemukan hasil penyelidikan belum diulas oleh guru; dan 2) guru belum

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dikuasai, apa yang telah dijelaskan dan dipelajari bersama dianggap sudah dimengerti oleh semua siswa sehingga guru sama sekali tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

7) Menutup pembelajaran

Pada aspek ini guru memperoleh 3 skor karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dari awal hingga akhir dengan bertanya jawab kepada siswa yang kemudian guru menyimpulkan dengan lebih jelas; 2) memberikan soal evaluasi secara individu, guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara individu sebagai tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan; dan 3) memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas, guru memberikan PR dan menyampaikan topik materi untuk pertemuan selanjutnya dengan berpesan untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. Namun dalam hal ini guru belum berhasil mendapatkan 4 skor karena masih ada 1 skor yang belum tampak yaitu guru belum mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran.

Data hasil pengamatan observer yang berpedoman pada lembar pengamatan keterampilan guru, maka data hasil observasi keterampilan guru dapat diamati pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.1

Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No	Indikator	Skor				Jumlah skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Melaksanakan kegiatan pendahuluan		√			2	C
2	Memberikan permasalahan melalui tayangan video		√			2	C
3	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok			√		3	B
4	Membimbing diskusi kelompok untuk mendapat penjelasan dan pemecahan masalah			√		3	B
5	Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya			√		3	B
6	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		√			2	C
7	Menutup pembelajaran			√		3	B
Jumlah Skor						18	
Persentase keberhasilan						64,3%	
Kriteria						Baik	

Keterangan :

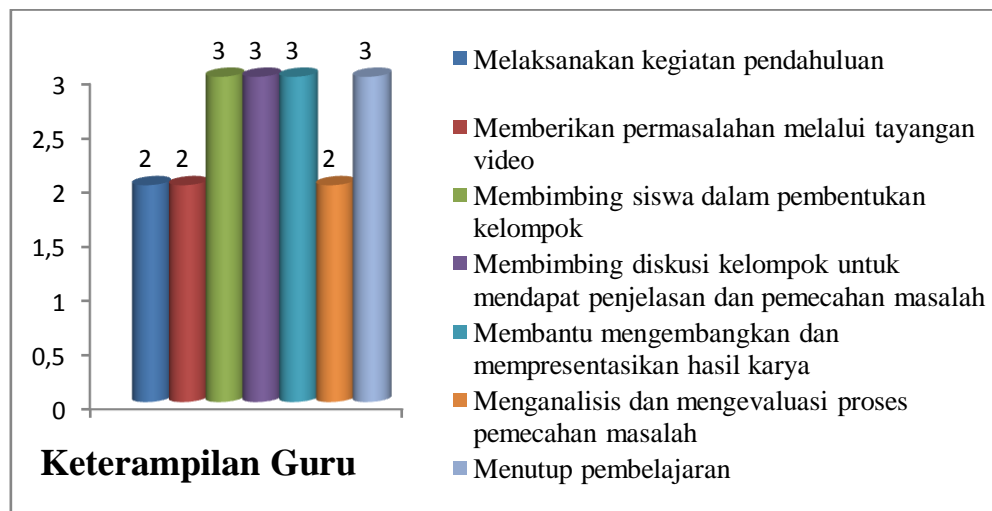
Klasifikasi kategori nilai untuk lembar keterampilan guru yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Sedangkan klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator keterampilan guru yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Data hasil observasi keterampilan guru siklus I dipaparkan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Keterampilan Guru Siklus I

Dari paparan data pada tabel dan diagram keterampilan guru siklus I di atas, ditunjukkan bahwa total skor adalah 18 dan persentase yang diperoleh adalah 64,3%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru siklus I masuk dalam kategori baik (B).

4.1.1.1.4 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil dari pengamatan observer pada penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS mengenai masalah sosial dan masalah pribadi melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, pencapaiannya diuraikan dan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran

Aktivitas siswa pada indikator ini memperoleh skor 54 dengan rerata 2,8 dan termasuk kategori baik. Pencapaian aktivitas tersebut dapat dilihat dari perolehan 2 siswa yang mendapatkan 4 skor karena 4 deskriptor tampak semua, yaitu: 1) siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, tepat pukul 09.30

setelah jam istirahat semua siswa sudah berada di ruang kelas untuk mengikuti pembelajaran; 2) siswa memperhatikan penjelasan/petunjuk guru dalam memulai pelajaran; 3) siswa sudah mendengarkan apersepsi yang disampaikan, dalam hal ini siswa aktif menanggapi apersepsi yang disampaikan guru tentang berita korban pencurian; dan 4) siswa juga sudah menyimak dengan baik materi ajar yang disampaikan guru. Sedangkan sebanyak 12 siswa mendapat 3 skor karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak dan 5 siswa mendapatkan 2 skor karena masih ada 2 deskriptor yang belum tampak

2) Berorientasi pada masalah melalui tayangan video

Aktivitas siswa pada aspek ini memperoleh skor 42 dengan rerata 2,2 dan termasuk kategori cukup. Aktivitas ini dapat terlihat dari 19 siswa hanya ada 1 siswa yang mendapatkan 4 skor dengan 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, yaitu penjelasan mengenai video yang akan diputar melalui LCD; 2) siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang disajikan melalui layar LCD, siswa melihat dan mendengarkan video tentang masalah pribadi dan masalah kemiskinan dengan penuh penghayatan dan menulis hal-hal yang perlu ditulis pada buku catatannya; 3) Siswa mengemukakan jawaban terhadap permasalahan sosial yang ditayangkan dengan media video, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru terkait permasalahan sosial yang ada pada tayangan video; 4) siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini terlihat pada saat menerangkan materi

siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dan ada 5 siswa yang mendapat 3 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, sedangkan 10 siswa memperoleh 2 skor karena hanya ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor lainnya belum tampak. Dari 19 siswa juga masih ada 3 siswa yang hanya mendapatkan skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

3) Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok

Aktivitas siswa dalam menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok memperoleh skor 62 dengan rerata 3,3 dan termasuk kategori baik. Hal ini dapat terlihat dari 19 siswa terdapat 9 siswa yang mendapat skor 4 karena keempat deskriptor tampak semua. Adapun keempat deskriptor tersebut yaitu: 1) menyimak instruksi guru dalam pembentukan kelompok yang terbagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen; 2) melaksanakan instruksi dari guru dengan benar; 3) menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela; 4) mengelompok bersama teman kelompoknya tanpa kegaduhan, siswa segera berpindah tempat duduk menuju bangku kelompoknya dengan tertib dan tidak ramai. Sementara ada 6 siswa yang mendapatkan 3 skor karena 1 deskriptornya belum tampak, sedangkan 4 siswa lainnya masih mendapat 2 skor karena masih ada 2 deskriptor yang tidak tampak

4) Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar

Pada aktivitas aktif berdiskusi dalam kelompok belajar memperoleh skor 49 dengan rerata 2,6 dan termasuk kategori baik. Ketercapaian kativitas ini dapat

terlihat dari jumlah siswa yang ada terdapat 4 siswa yang mendapatkan skor 4 karena keempat deskriptornya semua tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa melakukan diskusi dengan dengan tertib dan tidak gaduh, hal ini ditunjukkan dengan kegiatan diskusi berjalan dengan tertib dan tidak ramai sendiri; 2) siswa aktif membantu anggota kelompoknya untuk menganalisis permasalahan pada LKS, hal ini dapat terlihat ketika LKS diberikan siswa langsung menganalisis soal dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKS; 3) siswa aktif memberikan ide/pendapat dalam diskusi kelompok, dari setiap permasalahan yang ada siswa aktif untuk mencari solusi pemecahan ataupun jawaban dan memberikan pendapatnya dalam forum diskusi; 4) siswa mampu menghargai pendapat teman satu kelompok, apapun jawaban atau pendapat yang diajukan teman sekelompoknya dapat diterima dan dihargai untuk dipertimbangkan dan didiskusikan kembali bersama anggota teman satu kelompoknya. Namun masih ada 5 siswa yang belum mendapatkan 4 skor karena hanya ada 3 deskriptor yang tampak, yang lain ada sebanyak 8 siswa yang memperoleh 2 skor dengan hanya ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 siswa lainnya hanya mendapatkan 1 skor karena hanya ada 1 deskriptor yang tampak dan 3 deskriptor lain masih belum tampak.

5) Aktif bekerja dalam penyelidikan

Perolehan skor pada aktivitas ini adalah 36 dengan rerata 1,9 dan termasuk kategori cukup. Dari 19 siswa tidak ada satupun yang mendapat skor 4 karena

hanya ada 3 deskriptor yang tampak dan hanya didapatkan oleh 4 siswa saja. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan; 2) menyusun jawaban diskusi yang melibatkan seluruh anggota kelompok, tidak bekerja secara individual tetapi bekerja sama dalam menyusun jawaban dengan melibatkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan; dan 3) menyelesaikan diskusi sesuai dengan waktu yang diberikan guru. Sedangkan 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa aktif mencari informasi tentang pemecahan masalah dari berbagai sumber, dalam mencari jawaban dan solusi pemecahan masalah belum dari berbagai sumber. Siswa hanya mencari dari satu sumber saja, dari buku paket yang dimilikinya atau hanya berdasarkan pemikiran siswa saja tanpa menggunakan buku atau sumber referensi yang lain. Sedangkan sebanyak 9 siswa masih mendapatkan skor 2 karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak dan terdapat 6 siswa yang hanya mendapatkan skor 1 dikarenakan 3 deskriptor lainnya tidak tampak.

- 6) Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah

Aktivitas siswa dalam menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah mendapatkan skor 37 dengan rerata 1,95 dan termasuk kategori cukup. Pencapaian aktivitas ini terlihat dengan tidak adanya siswa yang memperoleh skor 4 karena keempat deskriptornya tidak bisa tampak semua. Hanya 3 skor saja yang didapat oleh 3 siswa dan hanya 3 deskriptor yang tampak. Deskriptor tersebut yaitu: 1) menyiapkan karya sebagai hasil dari

penyelidikan masalah, hal ini ditunjukkan siswa dalam membuat resume sebagai hasil dari penyelidikan masalah; 2) bekerja sama dengan kelompoknya membuat karya sesuai dengan tema yang ditentukan; dan 3) siswa berani menyajikan hasil karyanya, dapat terlihat ketika siswa berani maju ke depan untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa membantu kelompok menjawab pertanyaan kelompok lain saat presentasi. Sementara masih ada 12 siswa yang mendapat 2 skor karena hanya 2 deskriptor yang tampak, sedangkan 4 siswa yang lain masih mendapatkan skor 1 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

7) Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah memperoleh skor 39 dengan rerata 2 dan termasuk kategori cukup. Dari 19 siswa tidak ada yang mendapatkan 4 skor dan hanya ada 5 siswa yang memperoleh 3 skor karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Ketiga deskriptor yang tampak yaitu: 1) aktif menjawab pertanyaan guru dan bertanya jika belum paham, dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan siswa aktif menjawab dan mengangkat tangan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas; 2) ikut membuat penegasan dan kesimpulan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari, dapat ditunjukkan ketika guru menyampaikan simpulan, siswa juga ikut menyimpulkan materi yang telah dipelajari; 3) siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, siswa mengerjakan sendiri soal evaluasi dengan penuh konsentrasi, tidak membuka buku, tidak bertanya atau menyontek pekerjaan

teman sebelahnya. Dan 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa belum dapat merefleksi diri apakah materi yang telah dipelajari sudah bisa dipahami atau belum selama mengikuti pembelajaran. Sebanyak 10 siswa mendapatkan 2 skor karena ada 2 deskriptor yang belum tampak dan terdapat 4 siswa yang masih mendapat 1 skor karena hanya 1 deskriptor yang tampak.

Dari hasil pengamatan observer yang berpedoman pada lembar aktivitas siswa, maka data hasil observasi aktivitas siswa dapat ditunjukkan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor				Jumlah skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4			
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	-	5	12	2	54	2,8	B
2	Berorientasi pada masalah melalui penayangan video	3	10	5	1	42	2,2	C
3	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	-	4	6	9	62	3,3	B
4	Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar	2	8	5	4	49	2,6	B
5	Aktif berkerja dalam penyelidikan	6	9	4	-	36	1,9	C
6	Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah	4	12	3	-	37	1,95	C
7	Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	4	10	5	-	39	2	C
	Jumlah Skor					319		
	Rata-rata					16,8		
	Persentase keberhasilan					60%		
	Kriteria					Cukup		

Keterangan :

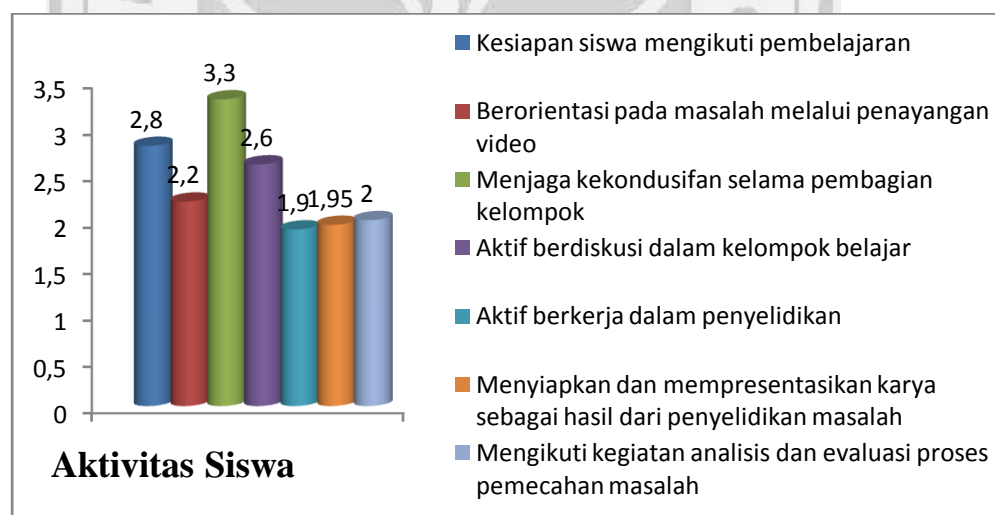
Klasifikasi kategori nilai untuk lembar aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Sedangkan klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Data hasil observasi aktivitas siswa siklus I pada tabel di atas dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa Siklus 1

Dari paparan data pada tabel dan diagram aktivitas siswa siklus 1 di atas, ditunjukkan bahwa total rata-rata skor yang diperoleh adalah 16,8 dan persentase yang diperoleh adalah 60%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus I masuk dalam kategori cukup (C).

4.1.1.1.5 Paparan Hasil Belajar IPS

Perolehan data hasil penelitian pada siklus I dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Pencapaian	Data Awal	Data Siklus I
1	Rata-rata	65,3	74,2
2	Nilai Terendah	54	50
3	Nilai Tertinggi	82	100
4	Belum Tuntas	65 %	36,8%
5	Tuntas	35 %	63,2%

Dari tabel di atas, data awal siswa menunjukkan rata-rata hasil belajar yang didapat siswa adalah 65,3 dengan perolehan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi adalah 82. Sebanyak 13 (65%) siswa belum mendapatkan nilai di atas KKM dan hanya 7 (35%) siswa saja yang sudah tuntas dan nilainya berada di atas KKM. Pada pelaksanaan siklus I, nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 74,2 dengan perolehan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Adapun siswa yang belum tuntas dengan KKM 67 yaitu 7 siswa (sebesar 36,8%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 12 siswa (sebesar 63,2%).

Berikut ditampilkan perolehan data nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I pada pembelajaran IPS dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Interval Kelas	Jumlah siswa	Persentase	Kualifikasi
90-100	5	26,3 %	Tuntas
80-89	4	21,2 %	Tuntas
70-79	3	15,8 %	Tuntas
60-69	4	21,1 %	Tidak tuntas
50-59	3	15,7 %	Tidak tuntas
Jumlah	19	100 %	
Persentase Ketuntasan Klasikal		63,2 %	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, hasil belajar siswa mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 63,2%. Sebanyak 12 siswa nilainya sudah berada di atas KKM dan masih ada 7 siswa nilainya masih di bawah batas ketuntasan minimal.

Siswa yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 5 siswa. Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dan menjawab 5 soal uraian dengan benar. Soal dikerjakan sendiri tanpa menyontek dan menuliskan jawabannya secara lengkap dan jelas.

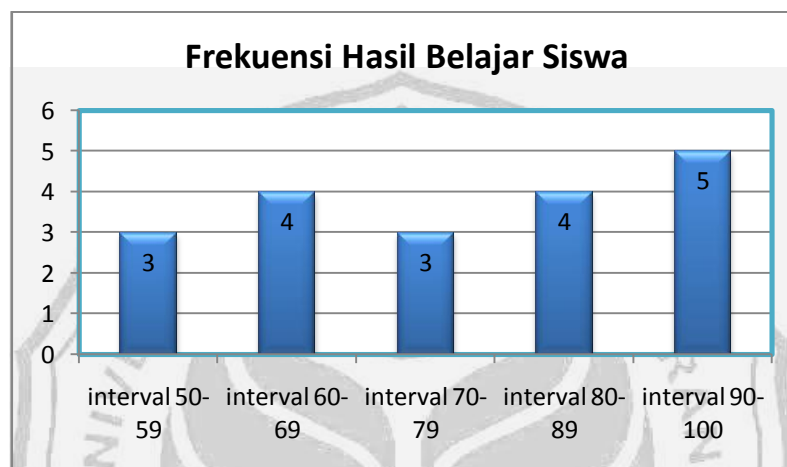
Sebanyak 4 siswa mendapatkan nilai 80-89 dengan 4 soal uraian yang berhasil dijawab dengan benar sesuai dengan soal yang dipertanyakan dan ada 1 soal yang dikerjakan dengan jawaban yang kurang tepat.

Perolehan nilai 70-79 didapat oleh 4 siswa dengan 3 sampai 4 soal yang dijawab dengan benar. Siswa yang mendapat nilai pada kisaran ini sudah memahami materi namun belum secara keseluruhan.

Terdapat 7 siswa yang mendapat nilai 50-69 dan masih berada di bawah KKM. Siswa hanya mampu mengerjakan 2 sampai 3 soal dengan benar.

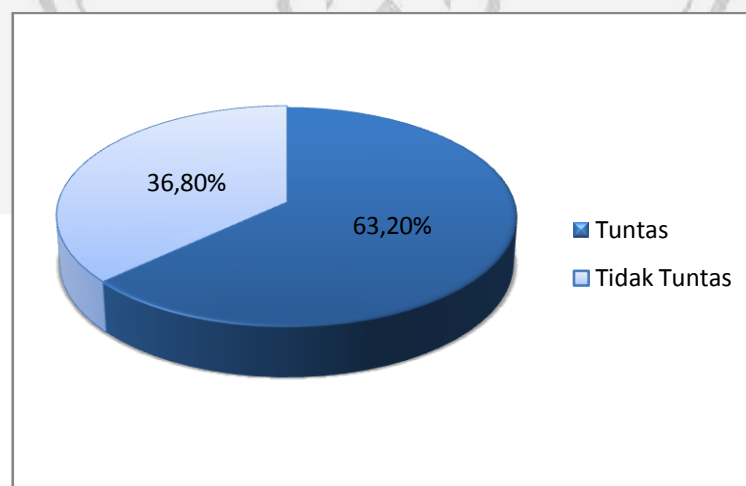
Perolehan nilai ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan materi yang telah dijelaskan guru dan kurang serius dalam menjawab soal evaluasi.

Adapun data hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.3 Diagram hasil belajar siswa siklus 1

Keterangan : KKM mata pelajaran IPS kelas IVA ≥ 67



Gambar 4.4 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa siklus 1

Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa sebesar 63,20%. Hal ini berarti target indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 80% dari hasil belajar klasikal siswa belum tercapai, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus II.

4.1.1.1.6 Refleksi

Adanya permasalahan yang muncul saat pelaksanaan pembelajaran IPS dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan media video pada siklus I menyebabkan hasil yang dicapai belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, refleksi tindakan pada siklus I akan lebih difokuskan pada masalah yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Adapun permasalahan yang muncul diantaranya:

- a. Guru kurang menarik dalam memberikan motivasi kepada siswa sebelum masuk ke materi, sehingga masih ada beberapa siswa yang ramai dan bermain dengan temannya serta cenderung kurang memperhatikan dan belum terfokus pada guru
- b. Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, kompetensi yang seharusnya diketahui siswa belum sepenuhnya dimengerti siswa. Siswa menjadi bingung karena belum mengetahui tujuan apa yang harus dicapai saat pembelajaran berlangsung
- c. Keterampilan menjelaskan guru masih kurang, guru dalam menjelaskan materi terlalu cepat dan sangat singkat, menyebabkan siswa kurang memahami isi dari penjelasan yang disampaikan guru. Guru juga kurang

menguasai materi sehingga konsep-konsep yang diajarkan sangat terbatas dan mengakibatkan minimnya pengetahuan yang diperoleh siswa

- d. Guru belum memberikan alokasi waktu saat kegiatan diskusi dan penyelidikan masalah sehingga ada kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas kelompoknya tepat dengan waktu yang diperkirakan namun ada beberapa kelompok yang menyelesaikan tugasnya melebihi waktu yang seharusnya diberikan.
- e. Guru kurang memberi penguatan baik verbal maupun nonverbal ketika siswa berhasil menanggapi, bertanya, dan menjawab pertanyaan sehingga ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
- f. Keterampilan guru dalam membimbing kelompok kecil dan perseorangan masih kurang, guru belum mengaktifkan siswa dalam menanggapi atau mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas
- g. Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 63,20%, yaitu dari 19 siswa terdapat 12 siswa yang nilainya diatas KKM yang ditentukan (≥ 67). Dan sisanya 7 siswa atau sebesar 36,80% belum mengalami ketuntasan dalam belajar. Hal ini berarti target indikator keberhasilan minimal 80% dari hasil ketuntasan klasikal belum dapat tercapai dan masih jauh dari harapan.

4.1.1.1.7 Revisi

Dengan adanya masalah-masalah yang muncul setelah dilakukan refleksi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, maka diperlukan revisi untuk

memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Berikut revisi yang perlu dilakukan:

- a. Pemberian motivasi sangat penting agar siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Seharusnya dari awal guru sudah memberikan motivasi agar siswa lebih terfokus dalam pembelajaran dan tidak berbicara sendiri
- b. Tujuan pembelajaran harus disampaikan agar siswa mengetahui kompetensi yang harus dicapai sehingga hasilnya akan lebih optimal
- c. Guru dalam menjelaskan materi seharusnya tidak terlalu cepat dan singkat, gunakan variasi suara agar siswa tidak jenuh serta perbanyak referensi sumber belajar agar pengetahuan yang diperoleh siswa akan semakin banyak
- d. Saat mengerjakan soal evaluasi maupun kegiatan diskusi sedang berlangsung, seharusnya guru memberikan batas waktu agar dalam mengerjakan siswa dapat memperkirakan waktu untuk tidak terlalu cepat ataupun melebihi waktu yang telah ditentukan.
- e. Guru memberikan penguatan verbal maupun gestural agar siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan, buat agar siswa lebih antusias dan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran
- f. Perlu adanya peningkatan keterampilan guru dalam membimbing kelompok kecil dan perorangan, guru sebagai fasilitator seharusnya lebih memfasilitasi apa yang menjadi kebutuhan siswa. Guru juga harus mengarahkan siswa untuk dapat aktif menanggapi kelompok lain yang sedang menyajikan hasil karyanya di depan kelas.

- g. Hasil belajar secara klasikal menunjukkan masih ada 7 siswa atau sebesar 36,80% yang belum mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu pada siklus berikutnya guru memberikan bimbingan yang lebih pada siswa yang hasil tesnya belum berada di atas KKM.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1 Deskripsi Proses Pembelajaran IPS

4.1.2.1.1 Perencanaan

Perencanaan dilakukan peneliti sebelum melaksanakan tindakan siklus II yang bertujuan untuk memperlancar pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Perencanaan dalam tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, bahan ajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya pada materi kemiskinan dengan media video, LKS, kisi-kisi, soal evaluasi, kunci jawaban, dan pedoman penilaian
- b. Menyiapkan media berupa LCD, laptop, dan *speaker* untuk menayangkan video tentang kemiskinan
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta lembar catatan lapangan dalam proses pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

4.1.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 6 April 2013 dengan alokasi waktu 1x pertemuan yaitu 3 jam pelajaran (3x35 menit) dengan materi kemiskinan. Standar Kompetensi 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya, indikatornya yaitu: (1) memberi contoh tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kemiskinan; (2) menyebutkan penyebab masalah kemiskinan; (3) mengidentifikasi dampak dari adanya masalah kemiskinan; (4) menjelaskan tentang cara menanggulangi masalah kemiskinan.

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan melalui pra kegiatan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan kegiatan penutup. Pembelajaran yang terdapat pada siklus II dapat diperinci dalam penjelasan sebagai berikut:

1) Pra Kegiatan Pembelajaran (± 5 menit)

Pembelajaran dimulai dengan guru mengkondisikan siswa untuk belajar, mengatur dan merapikan tempat duduk, mempersiapkan peralatan tulis, mengucapkan salam, siswa menjawab salam dan berdoa serta mengecek kehadiran siswa.

2) Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

Kegiatan pendahuluan dilakukan guru dengan memberikan apersepsi kepada siswa yaitu mengaitkan pengalaman yang telah dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari. Dalam hal ini guru bertanya kepada siswa

“Pernahkah kalian melihat anak jalanan, pengemis atau orang peminta-minta, dan gelandangan di sepanjang jalan? apa yang kalian pikirkan ketika melihat mereka? Mengapa mereka bekerja seperti itu?” Kemudian memberi motivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan yaitu menjelaskan bahwa masalah-masalah seperti itu terjadi karena faktor ekonomi yang tidak berkecukupan dan timbul kemiskinan. Dilanjut dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui model *Problem Based Learning* dengan media video.

3) Kegiatan Inti (± 70 menit)

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru memberikan suatu permasalahan mengenai masalah kemiskinan dengan menggunakan media video. Guru memberikan pertanyaan seputar video kemiskinan yang telah diputar dalam layar LCD yang bertujuan melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap materi yang disajikan, “Mengapa masalah-masalah tersebut terjadi, apa yang menyebabkannya? Kemudian apa akibat yang ditimbulkan dari adanya kemiskinan dan bagaimana cara mengatasinya?” Guru memberikan penguatan verbal berupa pujian dan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab dengan benar.

(2) Elaborasi

Guru membentuk empat kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa dan mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memecahkan

permasalahan yang diberikan oleh guru. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa yang berbeda untuk setiap kelompoknya kemudian memperjelas permasalahan yang akan didiskusikan, dan membimbing siswa dalam melakukan diskusi serta mengarahkan masing-masing kelompok untuk merencanakan karya sebagai hasil akhir dari proses penyelidikan pemecahan masalah dalam diskusi. Guru memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok untuk menyajikan hasil diskusinya dalam bentuk karya berupa klipng bertemakan masalah kemiskinan yang diperolehnya dari tayangan video serta alat&bahan yang telah disediakan dan dikerjakan sesuai dengan kreativitas dari pemikiran mereka. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kelompok yang lain memperhatikan kelompok yang maju dan memberikan tanggapan kepada kelompok yang maju di depan kelas.

(3) Konfirmasi

Guru memberikan hadiah kepada siswa yang berani maju di depan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan nonverbal kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan dengan memberikan tepuk tangan. Guru menyimpulkan materi pembelajaran secara keseluruhan dengan bertanya jawab kepada siswa mengenai penyebab masalah kemiskinan, dampak, dan cara mengatasi masalah kemiskinan yang terjadi. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dikuasai dari materi yang telah dipelajari.

4) Kegiatan Penutup (± 20 menit)

Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dari awal hingga akhir. Siswa diberikan soal evaluasi untuk

dikerjakan secara individu. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa untuk mempelajari materi mengenai pencemaran lingkungan yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

4.1.2.1.3 Deskripsi hasil observasi Keterampilan Guru Siklus II

Hasil dari pengamatan observer dengan 7 kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan materi masalah kemiskinan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, uraian tiap indikatornya akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1) Keterampilan melaksanakan kegiatan pendahuluan

Dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan, guru mendapatkan skor 3 karena terdapat 3 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) menyiapkan siswa secara fisik dan psikis sebelum memulai pelajaran yaitu dengan merapikan meja dan tempat duduk yang digunakan untuk belajar, menyuruh siswa mengeluarkan alat tulis dan sumber belajar serta bertanya kepada siswa apakah sudah siap belajar IPS atau belum; 2) melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “Pernahkah kalian melihat anak jalanan, pengemis atau orang peminta-minta, dan gelandangan di sepanjang jalan? Mengapa mereka bekerja seperti itu?” 3) menyampaikan tujuan pembelajaran, guru sudah menyampaikan tujuan yang akan dicapai selama proses pembelajaran sehingga siswa akan mengetahui kompetensi yang harus mereka kuasai. Namun guru belum mendapatkan skor 4 karena ada 1 deskriptor yang belum tampak. Adapun 1 deskriptor yang belum tampak yaitu menarik perhatian siswa dan memotivasi

siswa, guru sudah memotivasi siswa agar lebih senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir namun dalam tindakannya belum berhasil sehingga masih ada beberapa siswa yang acuh dan berbicara sendiri.

2) Memberikan permasalahan melalui tayangan video

Penilaian keterampilan guru pada aspek ini hanya memperoleh skor 3 karena ada 1 deskriptor yang belum tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video, guru memutar video yang berisi tentang contoh masalah kemiskinan kemudian guru bertanya tentang penyebab dari kemiskinan; 2) topik permasalahan terkait dengan materi, tayangan video yang dibuat dan diputar guru untuk menampilkan masalah yang akan dianalisis siswa sudah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu tentang kemiskinan; 3) memberi kesempatan siswa untuk menanggapi, hal ini ditunjukkan guru dengan bertanya tentang dampak dan cara menanggulangi kemiskinan kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan bertanya jika belum jelas. Namun guru belum mendapat 4 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, yaitu menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui tayangan video, dikarenakan durasi video masih terlalu cepat sehingga siswa kurang bisa mengikuti dan kurang memahami isinya.

3) Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok

Pada aspek ini, keterampilan guru untuk membimbing siswa dalam pembentukan kelompok mendapatkan skor 3 karena ada 3 deskriptor yang

tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, dalam hal ini guru membentuk kelompok secara heterogen; 2) mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok dengan posisi paling ujung kanan untuk kelompok 1, sebelahnya untuk kelompok 2 dan 3 serta untuk kelompok 4 berada di posisi paling ujung kiri; dan 3) menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok, hal ini ditunjukkan guru dengan memberikan peringatan kepada semua siswa saat siswa mulai berpindah tempat duduk menuju bangku kelompoknya, yang berpindah bukan mulutnya jadi usahakan untuk tidak ramai agar tidak ada kegaduhan dalam kelas. Guru belum memperoleh skor 4 karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, adapun deskriptor yang belum tampak yaitu memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok. Guru sudah mengarahkan dan memberi petunjuk tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan namun dalam pemberian batas waktu guru lupa menyampaikan.

- 4) Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

Penilaian keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah memperoleh skor 4 karena keempat deskriptor semua tampak. Keempat deskriptor tersebut yaitu: 1) memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi penyelidikan, masing-masing kelompok diberi arahan dan petunjuk secara detail agar tugas yang

diberikan sesuai dengan harapan. Keterampilan guru dalam menjelaskan tugas yang akan didiskusikan tercermin pada perilaku guru saat memberikan petunjuk secara klasikal mengenai tugas yang berbeda untuk setiap kelompoknya. Setiap ketua kelompok mendapatkan amplop berbeda yang berarti tiap kelompok mendapatkan materi yang berbeda juga, ada yang mendapat kemiskinan, kelaparan, gelandangan, dan kesehatan yang sulit didapat. Guru meminta siswa melihat panduan pengerjaannya di Lembar Kerja Siswa kemudian hasilnya dikembangkan menjadi karya berupa kliping; 2) memberikan kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber; 3) memberi kesempatan siswa untuk bertanya; dan 4) memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan. Dalam memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan, ditunjukkan guru dengan memberikan fasilitas yang dibutuhkan siswa dalam penyelidikan dengan menyediakan alat dan bahan untuk membuat kliping seperti kertas HVS, kertas penghias, selotip putih untuk menempel, staples, dan selotip hitam untuk menjilid menjadi sebuah kliping sehingga akan membantu mempermudah siswa dalam memperoleh pemecahan masalah dalam bentuk karya kelompoknya.

5) Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya

Pada aspek ini, guru mendapatkan 3 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak. 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya; dan 2) mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas; 3) mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Dalam merancang pembuatan karya berbentuk kliping,

guru membimbing kelompok dengan memberi kisi-kisi berupa pengertian, penyebab, dampak, dan cara mengatasi. Guru belum memperoleh 4 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, yaitu meminta siswa lain untuk menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi secara keseluruhan sehingga hanya beberapa siswa saja yang aktif menanggapi kelompok yang maju untuk menyajikan hasil karyanya.

6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Penilaian keterampilan guru pada aspek ini hanya mendapatkan 2 skor, karena deskriptor yang tampak hanya 2 yaitu: 1) mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab, hal ini ditunjukkan guru dengan bertanya jawab kepada siswa tentang alternatif pemecahan dari masing-masing permasalahan yang didiskusikan oleh kelompok dan 2) memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan, terlihat saat guru menyampaikan dan menjelaskan penyebab, dampak, dan cara mengatasi kemiskinan sesuai dengan permasalahan yang sedang dipelajari. 2 deskriptor lain belum tampak sehingga guru belum memperoleh skor 4. Deskriptor tersebut diantaranya: 1) guru belum mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah, cara-cara yang dilakukan siswa untuk menemukan hasil penyelidikan belum diulas oleh guru; 2) guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dikuasi, apa yang telah dijelaskan dan dipelajari bersama dianggap sudah dimengerti oleh semua siswa

sehingga guru sama sekali tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.

7) Menutup pembelajaran

Pada aspek ini guru memperoleh 3 skor karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dari awal hingga akhir dengan bertanya jawab kepada siswa yang kemudian guru menyimpulkan dengan lebih jelas; 2) memberikan soal evaluasi secara individu, guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara individu sebagai tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan; dan 3) memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas, guru memberikan PR dan menyampaikan topik materi untuk pertemuan selanjutnya dengan berpesan untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh. Namun dalam hal ini guru belum berhasil mendapatkan 4 skor karena masih ada 1 skor yang belum tampak yaitu guru belum mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran.

Data hasil pengamatan observer yang berpedoman pada lembar keterampilan guru, maka data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *Problem Based Learning* dengan media video pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5

Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator	Skor				Jumlah skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Melaksanakan kegiatan pendahuluan			√		3	B
2	Memberikan permasalahan melalui tayangan video			√		3	B
3	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok			√		3	B
4	Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah				√	4	A
5	Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya			√		3	B
6	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		√			2	C
7	Menutup pembelajaran			√		3	B
Jumlah Skor						21	
Persentase keberhasilan						75%	
Kriteria						Baik	

Keterangan :

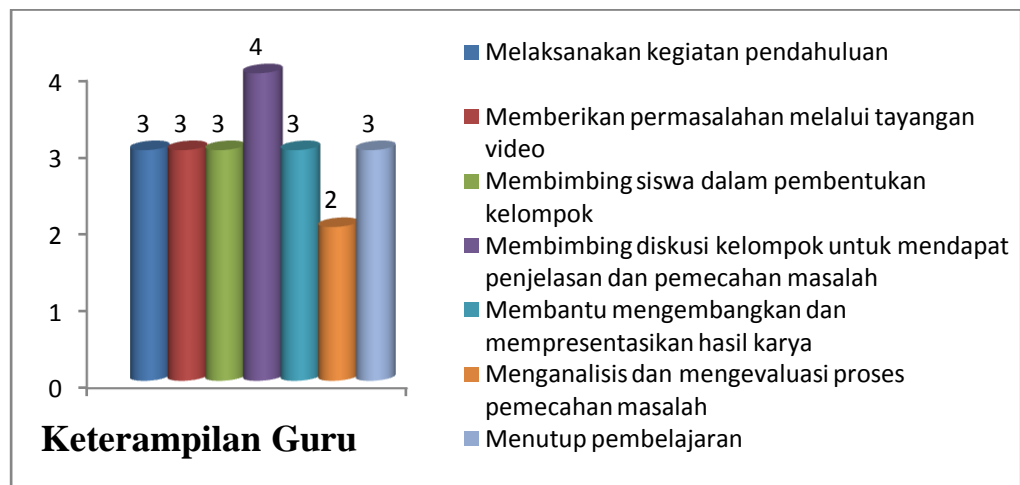
Klasifikasi kategori nilai untuk lembar keterampilan guru yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Sedangkan klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator keterampilan guru yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Data hasil observasi keterampilan guru siklus II dipaparkan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.5 Diagram Keterampilan Guru Siklus II

Dari paparan data pada tabel dan diagram keterampilan guru siklus II di atas, ditunjukkan bahwa total skor adalah 21 dan persentase yang diperoleh adalah 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru siklus II masuk dalam kategori baik (B).

4.1.2.1.4 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil dari pengamatan observer pada penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS mengenai masalah kemiskinan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, pencapaiannya diuraikan dan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran

Aktivitas siswa pada indikator ini memperoleh skor 62 dengan rerata 3,2 dan termasuk kategori baik. Pencapaian aktivitas tersebut dapat dilihat dari perolehan 7 siswa yang mendapatkan 4 skor karena 4 deskriptor tampak semua, yaitu: 1) siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, tepat pukul 07.00

semua siswa sudah berada di ruang kelas untuk mengikuti pembelajaran; 2) siswa memperhatikan penjelasan/petunjuk guru dalam memulai pelajaran; 3) siswa mendengarkan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan; dan 4) siswa menyimak dengan baik materi ajar yang disampaikan guru, siswa menyimak dengan seksama materi yang dijelaskan guru yaitu tentang contoh-contoh kemiskinan sebagai penjelasan awal untuk menuju materi inti. Sedangkan sebanyak 10 siswa mendapat 3 skor karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak dan masih ada 2 siswa yang mendapatkan skor 2 karena hanya ada 2 deskriptor yang belum tampak.

2) Berorientasi pada masalah melalui tayangan video

Aktivitas siswa pada aspek ini memperoleh skor 51 dengan rerata 2,6 dan termasuk kategori baik. Aktivitas ini dapat terlihat dari 19 siswa ada 3 siswa yang mendapatkan 4 skor dengan 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, yaitu penjelasan mengenai video yang akan diputar melalui LCD; 2) siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang disajikan melalui layar LCD, siswa melihat dan mendengarkan video tentang masalah kemiskinan dengan penuh penghayatan dan menulis hal-hal yang perlu ditulis pada buku catatannya; 3) Siswa mengemukakan jawaban terhadap permasalahan sosial yang ditayangkan dengan media video, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menanggapi pertanyaan yang

diajukan guru terkait permasalahan sosial yang ada pada tayangan video; 4) siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini terlihat pada saat menerangkan materi, siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dan ada 7 siswa yang mendapat 3 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, sedangkan 9 siswa memperoleh 2 skor karena hanya ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor lainnya belum tampak.

3) Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok

Aktivitas siswa dalam menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok memperoleh skor 60 dengan rerata 3,1 dan termasuk kategori baik. Hal ini dapat terlihat dari 19 siswa terdapat 5 siswa yang mendapat skor 4 karena keempat deskriptor tampak semua. Adapun keempat deskriptor tersebut yaitu: 1) menyimak instruksi guru dalam pembentukan kelompok yang terbagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen; 2) melaksanakan instruksi dari guru dengan benar; 3) menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela; 4) mengelompok bersama teman kelompoknya tanpa kegaduhan, siswa segera berpindah tempat duduk menuju bangku kelompoknya dengan tertib dan tidak ramai. Sementara ada sebanyak 12 siswa yang mendapatkan 3 skor karena 1 deskriptornya belum tampak, sedangkan 2 siswa lainnya masih mendapat 2 skor karena masih ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

4) Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar

Pada aktivitas aktif berdiskusi dalam kelompok belajar memperoleh skor

53 dengan rerata 2,7 dan termasuk kategori baik. Ketercapaian aktivitas ini dapat terlihat dari jumlah siswa yang ada terdapat 5 siswa yang mendapatkan skor 4 karena keempat deskriptornya semua tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa melakukan diskusi dengan dengan tertib dan tidak gaduh, hal ini ditunjukkan dengan kegiatan diskusi berjalan dengan tertib dan tidak ramai sendiri; 2) siswa aktif membantu anggota kelompoknya untuk menganalisis permasalahan pada LKS, hal ini dapat terlihat ketika LKS diberikan siswa langsung menganalisis soal dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKS; 3) siswa aktif memberikan ide/pendapat dalam diskusi kelompok, dari setiap permasalahan yang ada siswa aktif untuk mencari solusi pemecahan ataupun jawaban dan memberikan pendapatnya dalam forum diskusi; 4) siswa mampu menghargai pendapat teman satu kelompok, apapun jawaban atau pendapat yang diajukan teman sekelompoknya dapat diterima dan dihargai untuk dipertimbangkan dan didiskusikan kembali bersama anggota teman satu kelompoknya. Namun masih ada 5 siswa yang belum mendapatkan 4 skor karena hanya ada 3 deskriptor yang tampak, yang lain ada sebanyak 9 siswa yang memperoleh 2 skor dengan hanya ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang lain masih belum tampak.

5) Aktif bekerja dalam penyelidikan

Perolehan skor pada aktivitas ini adalah 50 dengan rerata 2,6 dan termasuk kategori baik. Dari 19 siswa terdapat 2 siswa yang mendapat skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa aktif

mencari informasi tentang pemecahan masalah dari berbagai sumber, terlihat ketika siswa mencari jawaban dan solusi pemecahan masalah dengan menggunakan berbagai buku sebagai sumber materi dan referensi; 2) bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan; 3) menyusun jawaban diskusi yang melibatkan seluruh anggota kelompok, tidak bekerja secara individual tetapi bekerja sama dalam menyusun jawaban dengan melibatkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan; dan 4) menyelesaikan diskusi sesuai dengan waktu yang diberikan guru, diskusi berjalan dengan tenang dan tidak bergurau serta sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Sedangkan sebanyak 8 siswa masih mendapatkan skor 3 karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak dan terdapat 9 siswa yang hanya mendapatkan skor 2 dikarenakan 2 deskriptor lainnya tidak tampak.

- 6) Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah

Aktivitas siswa dalam menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah mendapatkan skor 55 dengan rerata 2,9 dan termasuk kategori baik. Pencapaian aktivitas ini terlihat adanya 5 siswa yang memperoleh skor 4 karena keempat deskriptornya semua tampak. Deskriptor tersebut yaitu: 1) menyiapkan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah, hal ini ditunjukkan siswa dalam membuat kliping sebagai hasil dari penyelidikan masalah; 2) bekerja sama dengan kelompoknya membuat karya sesuai dengan tema yang ditentukan, ditunjukkan dengan siswa saling membantu teman satu

kelompoknya dalam membuat kliping sesuai dengan tema yang diperoleh kelompok; 3) siswa berani menyajikan hasil karyanya, dapat terlihat ketika siswa berani maju ke depan untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas; dan 4) membantu kelompok menjawab pertanyaan kelompok lain saat presentasi. Sementara masih ada 7 siswa yang mendapat 3 skor karena hanya 3 deskriptor yang tampak, sedangkan 7 siswa yang lain masih mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

7) Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah memperoleh skor 54 dengan rerata 2,8 dan termasuk kategori baik. Dari 19 siswa ada 3 siswa yang mendapatkan 4 skor karena semua deskriptor tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) aktif menjawab pertanyaan guru dan bertanya jika belum paham, dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan siswa aktif menjawab dan mengangkat tangan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas; 2) ikut membuat penegasan dan kesimpulan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari, dapat ditunjukkan ketika guru menyampaikan simpulan, siswa juga ikut menyimpulkan materi yang telah dipelajari; 3) siswa dapat merefleksi diri selama mengikuti pembelajaran, tidak ramai sendiri; 4) siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, siswa mengerjakan sendiri soal evaluasi dengan penuh konsentrasi, tidak membuka buku, tidak bertanya atau menyontek pekerjaan teman sebelahnya. Sebanyak 10 siswa mendapatkan 3 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak dan

terdapat 6 siswa yang masih mendapat 2 skor karena ada 2 deskriptor yang belum tampak.

Dari hasil pengamatan observer yang berpedoman pada lembar aktivitas siswa, maka data hasil observasi aktivitas siswa dapat ditunjukkan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.6
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor				Jumlah skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4			
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	-	2	10	7	62	3,2	B
2	Berorientasi pada masalah melalui tayangan video	-	9	7	3	51	2,6	B
3	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	-	2	12	5	60	3,1	B
4	Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar	-	9	5	5	53	2,7	B
5	Aktif berkerja dalam penyelidikan	-	9	8	2	50	2,6	B
6	Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah	-	7	7	5	55	2,9	B
7	Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	-	6	10	3	54	2,8	B
Jumlah Skor						385		
Rata-rata						20,3		
Persentase keberhasilan						72,5%		
Kriteria						Baik		

Keterangan :

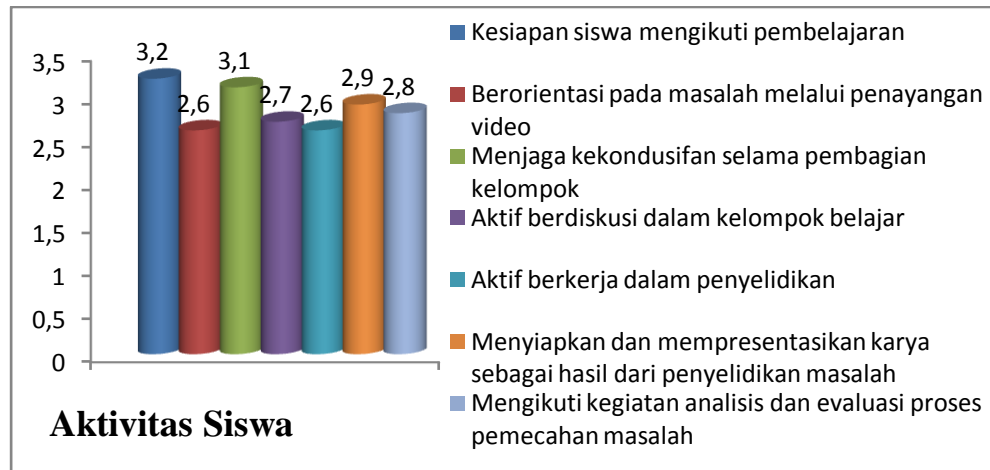
Klasifikasi kategori nilai untuk lembar aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Sedangkan klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Data hasil observasi aktivitas siswa siklus II dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Siswa Siklus II

Dari paparan data pada tabel dan diagram aktivitas siswa siklus II di atas, ditunjukkan bahwa total rata-rata skor yang diperoleh adalah 20,3 dan persentase yang diperoleh adalah 72,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus II masuk dalam kategori baik (B).

4.1.2.1.5 Paparan Hasil Belajar IPS

Perolehan data hasil penelitian pada siklus II dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Pencapaian	Data Siklus I	Data Siklus II
1	Rata-rata	74,2	77,4
2	Nilai Terendah	50	50
3	Nilai Tertinggi	100	100
4	Belum Tuntas	36,8%	21,1%
5	Tuntas	63,2%	78,9%

Dari tabel di atas, data pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar yang didapat siswa adalah 74,2 dengan perolehan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 100. Sebanyak 7 (36,8%) siswa belum mendapatkan nilai di atas KKM dan 12 (63,2%) siswa sudah tuntas dan nilainya berada di atas KKM. Pada pelaksanaan siklus II, nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 77,4 dengan perolehan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Adapun siswa yang belum tuntas dengan KKM 67 yaitu 4 siswa (sebesar 21,1%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 15 siswa (sebesar 78,9%).

Berikut ditampilkan perolehan data nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus II pada pembelajaran IPS dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.8

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval Kelas	Jumlah siswa	Persentase	Kualifikasi
90-100	5	26,3 %	Tuntas
80-89	6	31,6 %	Tuntas
70-79	4	21,1 %	Tuntas
60-69	2	10,5 %	Tidak tuntas
50-59	2	10,5 %	Tidak tuntas
Jumlah	19	100 %	
Persentase Ketuntasan Klasikal		78,9 %	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, hasil belajar siswa mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 78,9%. Sebanyak 15 siswa nilainya sudah berada di atas KKM dan masih ada 4 siswa nilainya masih di bawah batas ketuntasan minimal.

Siswa yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 5 siswa. Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dan menjawab 5 soal uraian dengan benar. Soal

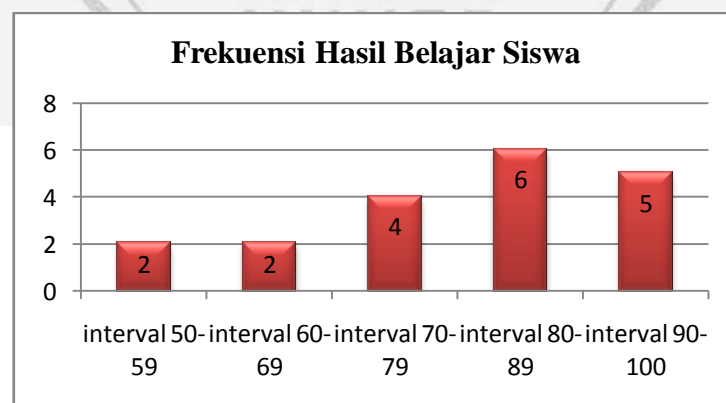
dikerjakan sendiri tanpa menyontek dan menuliskan jawabannya secara lengkap dan jelas.

Sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 80-89 dengan 4 soal uraian yang berhasil dijawab dengan benar sesuai dengan soal yang dipertanyakan dan ada 1 soal yang dikerjakan dengan jawaban yang kurang tepat.

Perolehan nilai 70-79 didapat oleh 4 siswa dengan 3 sampai 4 soal yang dijawab dengan benar. Siswa yang mendapat nilai pada kisaran ini sudah memahami materi namun belum secara keseluruhan.

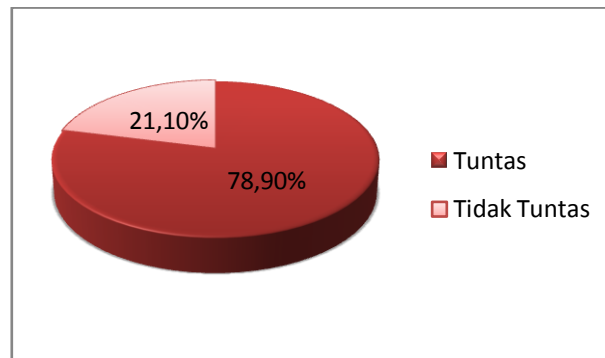
Terdapat 4 siswa yang mendapat nilai 50-69 dan masih berada di bawah KKM. Siswa hanya mampu mengerjakan 2 sampai 3 soal dengan benar. Perolehan nilai ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan materi yang telah dijelaskan guru dan kurang serius dalam menjawab soal evaluasi.

Adapun data hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.7 Diagram hasil belajar siswa siklus II

Keterangan: KKM mata pelajaran IPS kelas IVA ≥ 67



Gambar 4.8 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa siklus II

Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa sebesar 78,90%. Hal ini berarti target indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 80% dari hasil belajar klasikal siswa belum tercapai, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus III.

4.1.2.1.6 Refleksi

Adanya permasalahan yang muncul saat pelaksanaan pembelajaran IPS dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan media video pada siklus II menyebabkan hasil yang dicapai belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu, refleksi tindakan pada siklus II akan lebih difokuskan pada masalah yang terjadi saat pembelajaran berlangsung. Adapun permasalahan yang muncul diantaranya:

- a. Dalam mengajar, guru sudah memberi motivasi kepada siswa agar dapat antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun dalam mengelola dan mengkondisikan siswa dalam kelas sedikit menurun, sehingga ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri

- b. Guru sudah menguasai materi yang diajarkan namun dalam menjelaskan materinya masih terlalu cepat, sehingga masih ada beberapa siswa yang belum menguasai materi
- c. Kemampuan guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa tentang kejelasan aturan dan batas waktu dalam menyelesaikan tugas kelompok masih minim
- d. Guru kurang memberi penguatan baik secara klasikal maupun secara kelompok saat berdiskusi sehingga ada 2 siswa perwakilan dari kelompok yang masih ragu dan bingung dalam mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
- e. Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 78,90%, yaitu dari 19 siswa terdapat 15 siswa yang nilainya diatas KKM yang ditentukan (≥ 67). Dan sisanya 4 siswa atau sebesar 21,10% belum mengalami ketuntasan dalam belajar. Hal ini berarti target indikator keberhasilan minimal 80% dari hasil ketuntasan klasikal belum dapat tercapai dan belum sesuai harapan.

4.1.2.1.7 *Revisi*

Dengan adanya masalah-masalah yang muncul setelah dilakukan refleksi pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, maka diperlukan revisi untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus III. Berikut revisi yang perlu dilakukan:

- a. Keterampilan guru dalam mengelola kelas dan mengkondisikan siswa untuk belajar perlu ditingkatkan, tidak hanya siswa yang duduk di depan saja yang

diperhatikan akan tetapi yang berada di paling belakang juga diberikan perhatian yang lebih agar siswa juga terfokus pada guru sehingga mereka tidak ramai dan bergurau sendiri

- b. Intensitas kecepatan dalam menjelaskan materi kepada siswa perlu dikurangi agar siswa mudah menangkap dan memahami serta menguasai kompetensi yang seharusnya dapat dikuasai
- c. Berikan informasi yang cukup dan jelas tentang aturan dan batas waktu dalam menyelesaikan tugas kelompok agar dapat selesai dengan waktu yang telah ditentukan dan hasilnya akan optimal
- d. Seharusnya guru lebih meningkatkan dalam pemberian penguatan baik secara kelompok maupun klasikal agar masing-masing siswa dapat berani maju ke depan kelas untuk berbicara tanpa ragu dalam mempresentasikan hasil diskusinya
- e. Hasil belajar secara klasikal menunjukkan masih ada 4 siswa atau sebesar 21,10% yang belum mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu pada siklus berikutnya guru memberikan bimbingan yang lebih pada siswa yang hasil tesnya belum berada di atas KKM.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1 Deskripsi Proses Pembelajaran IPS

4.1.3.1.1 Perencanaan

Perencanaan dilakukan peneliti sebelum melaksanakan tindakan siklus III yang bertujuan untuk memperlancar pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan

tujuan yang diharapkan. Perencanaan dalam tindakan siklus III adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran berupa penggalan silabus, RPP, bahan ajar IPS tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya pada materi pencemaran lingkungan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video, LKS, kisi-kisi, soal evaluasi, kunci jawaban, dan pedoman penilaian.
- b. Menyiapkan media berupa LCD, laptop, dan *speaker* untuk menayangkan video tentang pencemaran lingkungan
- c. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta lembar catatan lapangan dalam proses pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

4.1.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 10 April 2013 dengan alokasi waktu 1x pertemuan yaitu 3 jam pelajaran (3x35 menit) dengan materi pencemaran lingkungan. Standar Kompetensi 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi dasar 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya, indikatornya yaitu: (1) menjelaskan akibat dari membuang sampah sembarangan; (2) menunjukkan banjir sebagai penyebab timbulnya pencemaran lingkungan; (3) menyebutkan macam-macam pencemaran lingkungan; (4) menjelaskan cara mengatasi pencemaran lingkungan. Pembelajaran pada siklus III

dilaksanakan melalui pra kegiatan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti yang terdiri dari eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan kegiatan penutup. Pembelajaran yang terdapat pada siklus III dapat diperinci dalam penjelasan sebagai berikut:

1) Pra Kegiatan Pembelajaran (± 5 menit)

Pembelajaran dimulai dengan guru mengkondisikan siswa untuk belajar, mengatur dan merapikan tempat duduk, mempersiapkan peralatan tulis, mengucapkan salam, siswa menjawab salam, dan mengecek kehadiran siswa.

2) Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

Kegiatan pendahuluan dilakukan guru dengan memberikan apersepsi pada siswa yaitu mengaitkan pengalaman yang telah dimiliki siswa dengan materi yang akan dipelajari. Dalam hal ini guru bertanya kepada siswa “Anak-anak kalau kalian membuang bungkus makanan dimana? adakah dari kalian yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai atau di jalanan?”. Kemudian memberi motivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan yaitu dengan mengajak menyanyi bersama dengan berbantuan mp4 tentang “Larangan membuang sampah.” Dilanjut dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui model *Problem Based Learning* dengan media video.

3) Kegiatan Inti (± 70 menit)

(1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru memberikan suatu permasalahan mengenai masalah sampah, banjir, dan pencemaran dengan menggunakan media video. Guru memberikan pertanyaan tentang isi dari video yang telah diputar

dalam layar LCD yang bertujuan melatih siswa untuk berpikir kritis terhadap materi yang disajikan, “Apa yang menyebabkan terjadinya banjir? Bagaimana keadaan airnya saat banjir? Ada berapa macam pencemaran yang kalian ketahui? Guru memberikan penguatan verbal berupa pujian dan tepuk tangan kepada siswa yang menjawab dengan benar.

(2) Elaborasi

Guru membentuk empat kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa dan mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa yang berbeda untuk setiap kelompoknya kemudian memperjelas permasalahan yang akan didiskusikan, dan membimbing siswa dalam melakukan diskusi serta mengarahkan masing-masing kelompok untuk merencanakan karya sebagai hasil akhir dari proses penyelidikan pemecahan masalah dalam diskusi. Guru memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok untuk menyajikan hasil diskusinya dalam bentuk karya berupa mading bertemakan masalah pencemaran lingkungan yang diperolehnya dari tayangan video serta alat&bahan yang telah disediakan dan dikerjakan sesuai dengan kreativitas dari pemikiran mereka. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kelompok yang lain memperhatikan kelompok yang maju dan memberikan tanggapan kepada kelompok yang maju di depan kelas

(3) Konfirmasi

Guru memberikan hadiah kepada siswa yang berani maju di depan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan nonverbal kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan dengan memberikan tepuk tangan. Guru menyimpulkan materi pembelajaran secara keseluruhan dengan bertanya jawab kepada siswa mengenai penyebab banjir, macam-macam, sebab, akibat pencemaran, dan cara mengatasinya. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dikuasai dari materi yang telah dipelajari.

4) Kegiatan Penutup (± 20 menit)

Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan simpulan materi pembelajaran dari awal hingga akhir. Siswa diberikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara individu. Guru memberikan tindak lanjut berupa pesan kepada siswa agar siswa rajin belajar.

4.1.3.1.3 Deskripsi hasil observasi Keterampilan Guru

Hasil dari pengamatan observer dengan 7 kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan materi masalah pencemaran lingkungan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, uraian tiap indikatornya akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1) Keterampilan melaksanakan kegiatan pendahuluan

Dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan, guru mendapatkan skor 4 karena terdapat 4 deskriptor semua tampak. Adapun keempat deskriptornya yaitu:

1) menyiapkan siswa secara fisik dan psikis sebelum memulai pelajaran yaitu

dengan merapikan meja dan tempat duduk yang digunakan untuk belajar, menyuruh siswa mengeluarkan alat tulis dan sumber belajar serta bertanya kepada siswa apakah sudah siap belajar IPS atau belum; 2) menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa, ditunjukkan dengan mengajak menyanyi bersama dengan lagu Larangan Membuang Sampah sebagai motivasi awal agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran; 3) melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa “Anak-anak kalau kalian membuang bungkus makanan dimana? Adakah dari kalian yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai atau di jalanan?” 4) menyampaikan tujuan pembelajaran, guru sudah menyampaikan tujuan yang akan dicapai selama proses pembelajaran sehingga siswa akan mengetahui kompetensi yang harus mereka kuasai.

2) Memberikan permasalahan melalui tayangan video

Penilaian keterampilan guru pada aspek ini memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video, guru memutar video yang berisi tentang contoh masalah kemiskinan kemudian guru bertanya tentang penyebab dari kemiskinan; 2) menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui tayangan video, hal ini terlihat ketika guru memutar video siswa sangat antusias untuk memperhatikan dan pembelajaran terkesan sangat menyenangkan; 3) topik permasalahan terkait dengan materi, tayangan video yang dibuat dan diputar guru untuk menampilkan masalah yang akan dianalisis siswa sudah disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu masalah pencemaran; 4)

memberi kesempatan siswa untuk menanggapi, hal ini ditunjukkan guru dengan bertanya tentang banjir, macam pencemaran, sebab, dampak, dan cara mengatasinya kemudian memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan bertanya jika belum jelas.

3) Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok

Pada aspek ini, keterampilan guru untuk membimbing siswa dalam pembentukan kelompok mendapatkan skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa, dalam hal ini guru membentuk kelompok secara heterogen; 2) mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi, guru membagi kelas menjadi 4 kelompok dengan posisi paling ujung kanan untuk kelompok 1, sebelahnnya untuk kelompok 2 dan 3 serta untuk kelompok 4 berada di posisi paling ujung kiri; dan 3) memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok, ditunjukkan guru ketika sedang mengarahkan dan memberi petunjuk tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan serta pemberian batas waktu untuk mengerjakan tugas kelompok; 4) menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok, hal ini ditunjukkan guru dengan memberikan peringatan kepada semua siswa saat siswa mulai berpindah tempat duduk menuju bangku kelompoknya, yang berpindah bukan mulutnya jadi usahakan untuk tidak ramai agar tidak ada kegaduhan dalam kelas.

- 4) Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

Penilaian keterampilan guru dalam membantu penyelidikan mandiri dan kelompok memperoleh skor 3 karena hanya ada 3 deskriptor yang tampak. Ketiga deskriptor tersebut yaitu: 1) memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi, masing-masing kelompok diberi arahan dan petunjuk secara detail agar tugas yang diberikan sesuai dengan harapan. Keterampilan guru dalam menjelaskan tugas yang akan didiskusikan tercermin pada perilaku guru saat memberikan petunjuk secara klasikal mengenai tugas yang berbeda untuk setiap kelompoknya. Setiap ketua kelompok mendapatkan amplop berbeda yang berarti tiap kelompok mendapatkan materi yang berbeda juga, ada yang mendapat pencemaran udara, air, tanah, dan sampah&banjir. Guru meminta siswa melihat panduan pengerjaannya di Lembar Kerja Siswa kemudian hasilnya dikembangkan menjadi karya berupa mading; 2) memberikan kesempatan pada siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber; 3) memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan, ditunjukkan guru dengan memberikan fasilitas yang dibutuhkan siswa dalam penyelidikan sehingga akan membantu mempermudah siswa dalam memperoleh pemecahan masalah. Pada aspek ini, guru belum mendapat 4 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, yaitu guru tidak memberi kesempatan siswa untuk bertanya, guru lupa mempersilahkan siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait tugas yang telah dijelaskan.

5) Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya

Pada aspek ini, guru mendapatkan 4 skor karena ada 4 deskriptor yang tampak. 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya, ditunjukkan dengan guru memberikan kisi-kisi atau langkah-langkah dalam pembuatan karya berbentuk mading secara sistematis yaitu diawali dari pengertian, sebab, akibat, dan dilanjutkan dengan cara mengatasinya.; 2) mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas, terlihat ketika guru berjalan ke depan dan ke belakang untuk melihat pembuatan mading yang dibuat oleh masing-masing kelompok dan membantunya ketika siswa merasa kesulitan; 3) mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas, tercermin dari sikap guru dalam memberi penguatan kepada perwakilan kelompok untuk menyajikan hasil karyanya di depan kelas; dan 4) meminta siswa lain untuk menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi, yaitu dengan menunjuk siswa untuk berpendapat mengenai hasil kerja kelompok yang sedang dipresentasikan di depan kelas.

6) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Penilaian keterampilan guru pada aspek ini mendapatkan 3 skor, karena masih terdapat 1 deskriptor yang tidak tampak. Ketiga deskriptor yang tampak yaitu: 1) mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab, hal ini ditunjukkan guru dengan bertanya jawab kepada siswa tentang alternatif pemecahan dari masing-masing permasalahan yang didiskusikan oleh

kelompok; 2) memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan, terlihat saat guru menyampaikan dan menjelaskan banjir, macam pencemaran, dampak, dan cara mengatasinya sesuai dengan permasalahan yang sedang dipelajari; 3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dikuasai, guru bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami siswa mengenai pencemaran lingkungan. Guru belum memperoleh skor 4 karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, adapun deskriptornya yaitu guru belum mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah, cara-cara yang dilakukan siswa untuk menemukan hasil penyelidikan belum diulas oleh guru.

7) Menutup pembelajaran

Pada aspek ini guru memperoleh 3 skor karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, guru menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari dari awal hingga akhir dengan bertanya jawab kepada siswa yang kemudian guru menyimpulkan dengan lebih jelas; 2) memberikan soal evaluasi secara individu, guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan oleh siswa secara individu sebagai tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan; dan 3) memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas, guru memberikan tugas untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan dan berpesan untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Namun dalam hal ini guru belum berhasil

mendapatkan 4 skor karena masih ada 1 skor yang belum tampak yaitu guru belum mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran.

Dari hasil pengamatan observer yang berpedoman pada lembar keterampilan guru, maka data hasil observasi keterampilan guru dapat ditunjukkan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.9
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No	Indikator	Skor				Jumlah skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Melaksanakan kegiatan pendahuluan				√	4	A
2	Memberikan permasalahan melalui tayangan video				√	4	A
3	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok				√	4	A
4	Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah			√		3	B
5	Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya				√	4	A
6	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah			√		3	B
7	Menutup pembelajaran			√		3	B
Jumlah Skor						25	
Persentase keberhasilan						89,3%	
Kriteria						Sangat Baik	

Keterangan :

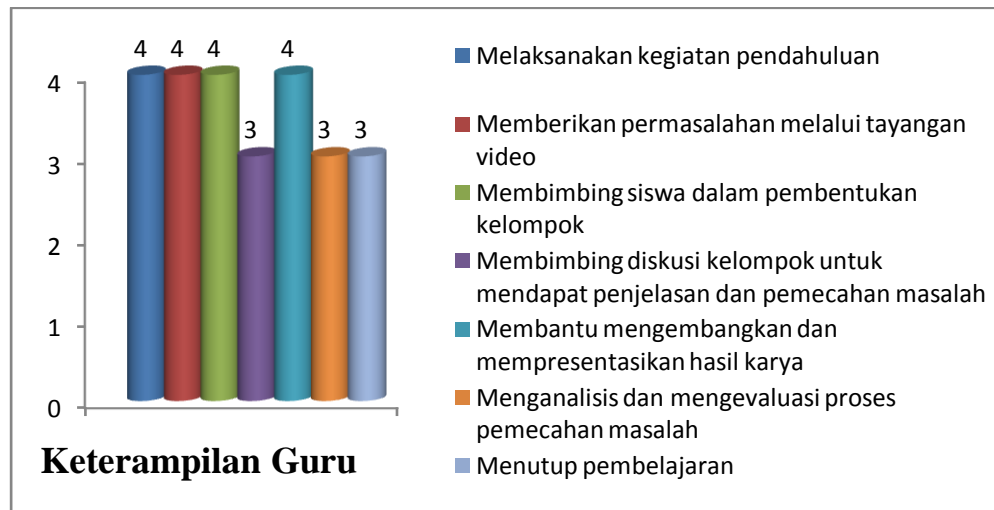
Klasifikasi kategori nilai untuk lembar keterampilan guru yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Sedangkan klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator keterampilan guru yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Data hasil observasi keterampilan guru siklus III dipaparkan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.9 Diagram Keterampilan Guru Siklus III

Dari paparan data pada tabel dan diagram keterampilan guru siklus III di atas, ditunjukkan bahwa total skor adalah 25 dan persentase yang diperoleh adalah 89,3%, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru siklus III masuk dalam kategori sangat baik (A).

4.1.3.1.4 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Hasil dari pengamatan observer pada penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS mengenai masalah pencemaran lingkungan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, pencapaiannya diuraikan dan dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran

Aktivitas siswa pada indikator ini memperoleh skor 68 dengan rerata 3,6 dan termasuk kategori sangat baik. Pencapaian aktivitas tersebut dapat dilihat dari

perolehan 11 siswa yang mendapatkan 4 skor karena 4 deskriptor tampak semua, yaitu: 1) siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai, tepat pukul 09.30 semua siswa sudah berada di ruang kelas untuk mengikuti pembelajaran; 2) siswa memperhatikan penjelasan/petunjuk guru dalam memulai pelajaran; 3) siswa mendengarkan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan, hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan materi yang akan diajarkan; dan 4) siswa menyimak dengan baik materi ajar yang disampaikan guru, siswa menyimak dengan seksama materi yang dijelaskan guru yaitu tentang sampah dan banjir sebagai penjelasan awal untuk menuju materi pencemaran lingkungan. Sedangkan sebanyak 8 siswa mendapat 3 skor karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak.

2) Berorientasi pada masalah melalui tayangan video

Aktivitas siswa pada aspek ini memperoleh skor 59 dengan rerata 3,1 dan termasuk kategori baik. Aktivitas ini dapat terlihat dari 19 siswa ada 10 siswa yang mendapatkan 4 skor dengan 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh, yaitu penjelasan mengenai video yang akan diputar melalui LCD; 2) siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang disajikan melalui layar LCD, siswa melihat dan mendengarkan video tentang masalah kemiskinan dengan penuh penghayatan dan menulis hal-hal yang perlu ditulis pada buku catatannya; 3) Siswa mengemukakan jawaban terhadap permasalahan sosial yang ditayangkan dengan media video, hal

ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru terkait permasalahan sosial yang ada pada tayangan video; 4) siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat terhadap materi yang disampaikan guru, hal ini terlihat pada saat menerangkan materi, siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dan ada 7 siswa yang mendapat 3 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak, sedangkan 2 siswa memperoleh 2 skor karena hanya ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor lainnya belum tampak.

3) Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok

Aktivitas siswa dalam menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok memperoleh skor 68 dengan rerata 3,6 dan termasuk kategori sangat baik. Hal ini dapat terlihat dari 19 siswa terdapat 10 siswa yang mendapat skor 4 karena keempat deskriptor tampak semua. Adapun keempat deskriptor tersebut yaitu: 1) menyimak instruksi guru dalam pembentukan kelompok yang terbagi menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen; 2) melaksanakan instruksi dari guru dengan benar; 3) menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela; 4) mengelompok bersama teman kelompoknya tanpa kegaduhan, siswa segera berpindah tempat duduk menuju bangku kelompoknya dengan tertib dan tidak ramai. Sementara ada sebanyak 8 siswa yang mendapatkan 3 skor karena 1 deskriptornya belum tampak.

4) Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar

Pada aktivitas aktif berdiskusi dalam kelompok belajar memperoleh skor

65 dengan rerata 3,4 dan termasuk kategori sangat baik. Ketercapaian aktivitas ini dapat terlihat dari jumlah siswa yang ada terdapat 9 siswa yang mendapatkan skor 4 karena keempat deskriptornya semua tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa melakukan diskusi dengan dengan tertib dan tidak gaduh, hal ini ditunjukkan dengan kegiatan diskusi berjalan dengan tertib dan tidak ramai sendiri; 2) siswa aktif membantu anggota kelompoknya untuk menganalisis permasalahan pada LKS, hal ini dapat terlihat ketika LKS diberikan siswa langsung menganalisis soal dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam LKS; 3) siswa aktif memberikan ide/pendapat dalam diskusi kelompok, dari setiap permasalahan yang ada siswa aktif untuk mencari solusi pemecahan ataupun jawaban dan memberikan pendapatnya dalam forum diskusi; 4) siswa mampu menghargai pendapat teman satu kelompok, apapun jawaban atau pendapat yang diajukan teman sekelompoknya dapat diterima dan dihargai untuk dipertimbangkan dan didiskusikan kembali bersama anggota teman satu kelompoknya. Dan masih terdapat 10 siswa yang belum mendapatkan 4 skor karena hanya ada 3 deskriptor yang tampak.

5) Aktif bekerja dalam penyelidikan

Perolehan skor pada aktivitas ini adalah 63 dengan rerata 3,3 dan termasuk kategori baik. Dari 19 siswa terdapat 8 siswa yang mendapat skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa aktif mencari informasi tentang pemecahan masalah dari berbagai sumber, terlihat

ketika siswa mencari jawaban dan solusi pemecahan masalah dengan menggunakan berbagai buku sebagai sumber materi dan referensi; 2) bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan; 3) menyusun jawaban diskusi yang melibatkan seluruh anggota kelompok, tidak bekerja secara individual tetapi bekerja sama dalam menyusun jawaban dengan melibatkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan; dan 4) menyelesaikan diskusi sesuai dengan waktu yang diberikan guru, diskusi berjalan dengan tenang dan tidak bergurau serta sesuai dengan batas waktu yang ditentukan. Sedangkan sebanyak 10 siswa masih mendapatkan skor 3 karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak dan terdapat 1 siswa yang hanya mendapatkan skor 1 dikarenakan 3 deskriptor lainnya tidak tampak.

- 6) Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah

Aktivitas siswa dalam menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah mendapatkan skor 56 dengan rerata 2,9 dan termasuk kategori baik. Pencapaian aktivitas ini terlihat adanya 4 siswa yang memperoleh skor 4 karena keempat deskriptornya semua tampak. Deskriptor tersebut yaitu: 1) menyiapkan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah, hal ini ditunjukkan siswa dalam membuat mading sebagai hasil dari penyelidikan masalah; 2) bekerja sama dengan kelompoknya membuat karya sesuai dengan tema yang ditentukan, terlihat dari kekompakan siswa ketika saling membantu teman sekelompoknya dalam membuat mading; 3) siswa berani menyajikan hasil

karyanya, dapat terlihat ketika siswa berani maju ke depan untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas; dan 4) membantu kelompok menjawab pertanyaan kelompok lain saat presentasi, ketika teman sekelompoknya maju ke depan untuk menyajikan hasil kerjanya, siswa yang tidak maju ikut membantu menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain. Sementara masih ada 11 siswa yang mendapat 3 skor karena hanya 3 deskriptor yang tampak, sedangkan 4 siswa yang lain masih mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

7) Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah memperoleh skor 59 dengan rerata 3,1 dan termasuk kategori sangat baik. Dari 19 siswa ada 7 siswa yang mendapatkan 4 skor karena semua deskriptor tampak. Adapun deskriptor yang tampak yaitu: 1) aktif menjawab pertanyaan guru dan bertanya jika belum paham, dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan siswa aktif menjawab dan mengangkat tangan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas; 2) ikut membuat penegasan dan kesimpulan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari, dapat ditunjukkan ketika guru menyampaikan simpulan, siswa juga ikut menyimpulkan materi yang telah dipelajari; 3) siswa dapat merefleksi diri selama mengikuti pembelajaran, tidak ramai sendiri; 4) siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, siswa mengerjakan sendiri soal evaluasi dengan penuh konsentrasi, tidak membuka buku, tidak bertanya atau menyontek pekerjaan teman sebelahnya. Sebanyak 9

siswa mendapatkan 3 skor karena ada 1 deskriptor yang belum tampak dan terdapat 3 siswa yang masih mendapat 2 skor karena ada 2 deskriptor yang belum tampak.

Dari hasil pengamatan observer yang berpedoman pada lembar aktivitas siswa, maka data hasil observasi aktivitas siswa dapat ditunjukkan pada tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.10
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Indikator	Skor				Jumlah skor	Rerata	Kategori
		1	2	3	4			
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	-	-	8	11	68	3,6	A
2	Berorientasi pada masalah melalui tayangan video	-	2	9	8	62	3,3	B
3	Menjaga kecondusifan selama pembagian kelompok	-	-	8	11	68	3,6	A
4	Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar	-	-	10	9	66	3,5	A
5	Aktif berkerja dalam penyelidikan	-	1	10	8	64	3,4	B
6	Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah	-	4	11	4	57	3	B
7	Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	-	3	9	7	60	3,2	B
	Jumlah Skor					445		
	Rata-rata					23,4		
	Persentase keberhasilan					83,6%		
	Kriteria					Sangat Baik		

Keterangan :

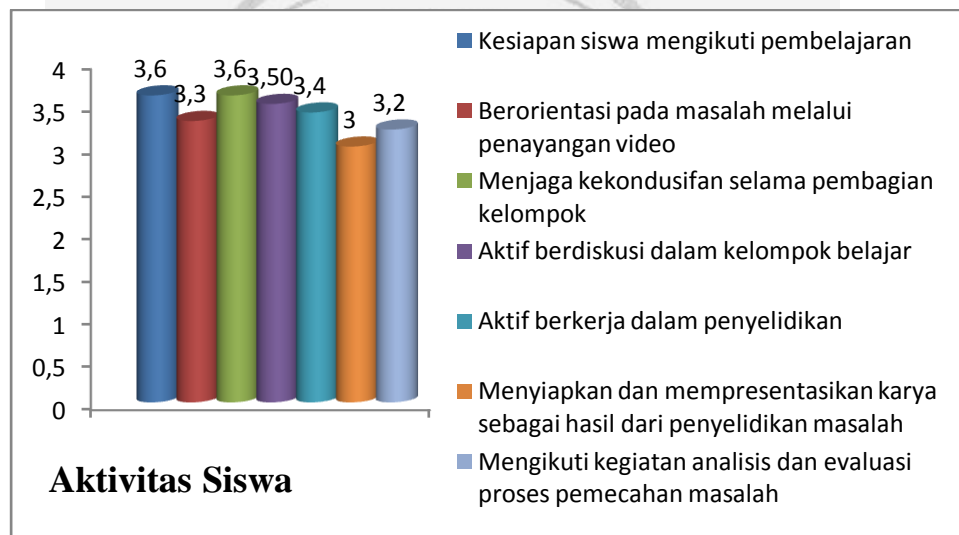
Klasifikasi kategori nilai untuk lembar aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Sedangkan klasifikasi kategori nilai untuk setiap indikator aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3,5 \leq \text{skor} \leq 4$	Sangat baik (A)
$2,5 \leq \text{skor} < 3,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 2,5$	Cukup (C)
$1 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Data hasil observasi aktivitas siswa siklus III dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.10 Diagram Aktivitas Siswa Siklus III

Dari paparan data pada tabel dan diagram aktivitas siswa siklus III di atas, ditunjukkan bahwa total rata-rata skor yang diperoleh adalah 23,4 dan persentase yang diperoleh adalah 83,6%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa siklus II masuk dalam kategori sangat baik (A).

4.1.3.1.5 Paparan Hasil Belajar IPS

Berikut ini perolehan data hasil penelitian pada siklus III dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video:

Tabel 4.11

Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III

No	Pencapaian	Data Siklus II	Data Siklus III
1	Rata-rata	77,4	81,6
2	Nilai Terendah	50	50
3	Nilai Tertinggi	100	100
4	Belum Tuntas	21,1%	10,5%
5	Tuntas	78,9%	89,5%

Dari tabel di atas, data pada siklus II menunjukkan rata-rata hasil belajar yang didapat siswa adalah 77,4 dengan perolehan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi adalah 100. Sebanyak 4 (21,1%) siswa belum mendapatkan nilai di atas KKM dan 15 (78,9%) siswa sudah tuntas dan nilainya berada di atas KKM. Pada pelaksanaan siklus III, nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 81,6 dengan perolehan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Adapun siswa yang belum tuntas dengan KKM 67 yaitu 2 siswa (sebesar 10,5%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 17 siswa (sebesar 89,5%).

Berikut ditampilkan perolehan data nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus III pada pembelajaran IPS dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.12

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus III

Interval Kelas	Jumlah siswa	Persentase	Kualifikasi
90-100	8	42,1 %	Tuntas
80-89	4	21,1 %	Tuntas
70-79	5	26,3 %	Tuntas
60-69	1	5,3 %	Tidak tuntas
50-59	1	5,3 %	Tidak tuntas
Jumlah	19	100 %	
Persentase Ketuntasan Klasikal		89,5 %	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* dengan media video, hasil belajar siswa mendapatkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 89,5%. Sebanyak 17 siswa nilainya sudah berada di atas KKM dan masih ada 2 siswa nilainya masih di bawah batas ketuntasan minimal.

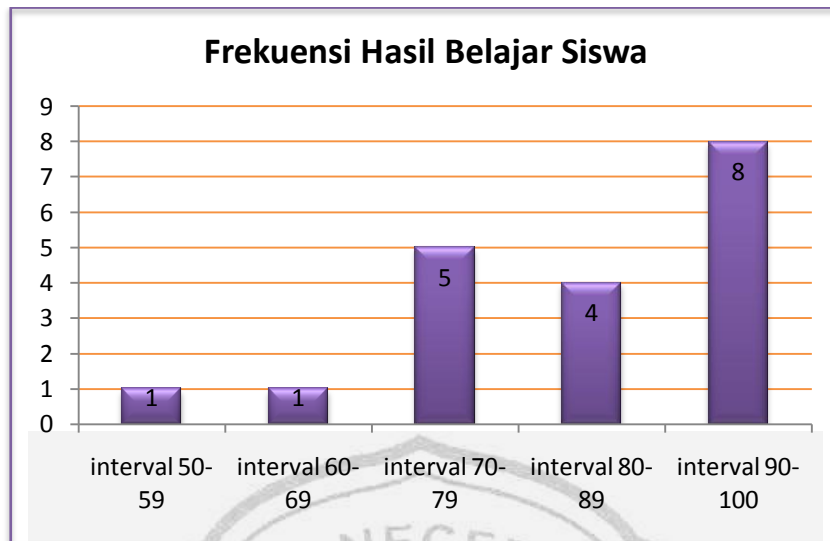
Siswa yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 8 siswa. Siswa mampu mengerjakan soal evaluasi dan menjawab 5 soal uraian dengan benar. Soal dikerjakan sendiri tanpa menyontek dan menuliskan jawabannya secara lengkap dan jelas. Hasil jawaban sudah tepat dan sesuai dengan yang diharapkan.

Sebanyak 4 siswa mendapatkan nilai 80-89 dengan 4 soal uraian yang berhasil dijawab dengan benar sesuai dengan soal yang dipertanyakan dan ada 1 soal yang dikerjakan dengan jawaban yang kurang tepat.

Perolehan nilai 70-79 didapat oleh 5 siswa dengan 3 sampai 4 soal yang dijawab dengan benar. Siswa yang mendapat nilai pada kisaran ini sudah memahami materi namun belum secara keseluruhan.

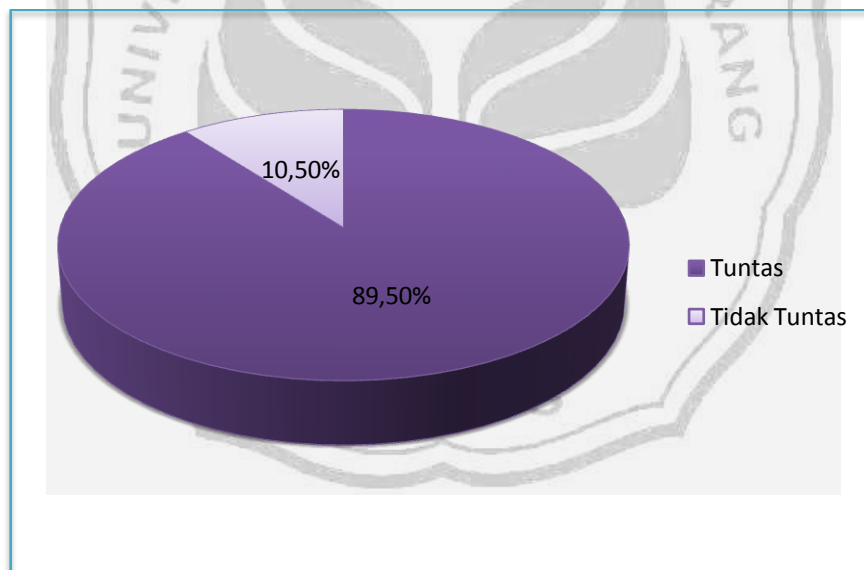
Terdapat 2 siswa yang mendapat nilai 50-69 dan masih berada di bawah KKM. Siswa hanya mampu mengerjakan 2 sampai 3 soal dengan benar. Perolehan nilai ini dikarenakan siswa kurang memperhatikan materi yang telah dijelaskan guru dan kurang serius dalam menjawab soal evaluasi.

Adapun data hasil belajar dan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.11 Diagram hasil belajar siswa siklus III

Keterangan: KKM mata pelajaran IPS kelas IVA ≥ 67



Gambar 4.12 Diagram persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa siklus III

Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa sebesar 89,5%. Hal ini berarti target indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu sebesar 80% dari hasil belajar klasikal siswa sudah tercapai, sehingga penelitian pada siklus III dihentikan.

4.1.3.1.6 Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video pada siklus III sudah mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditentukan dan diperoleh hasil yang maksimal. Hal ini dapat diketahui dari hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus III, yaitu:

- a. Hasil observasi keterampilan guru melalui lembar observasi menunjukkan persentase indikator yang diamati adalah 89,3% yang berarti kualifikasi penilaiannya tergolong sangat baik
- b. Hasil observasi aktivitas siswa melalui lembar observasi menunjukkan peningkatan dari siklus ke siklus, rata-rata persentase indikator yang diperoleh adalah 83,6% yang berarti kualifikasi penilaiannya tergolong sangat baik
- c. Hasil belajar siswa secara klasikal mendapatkan 89,5% yang berarti sudah memenuhi indikator yang diharapkan yaitu 80%. Dari 19 siswa terdapat 17 siswa yang nilainya berada di atas KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 67 .

4.1.3.1.7 Revisi

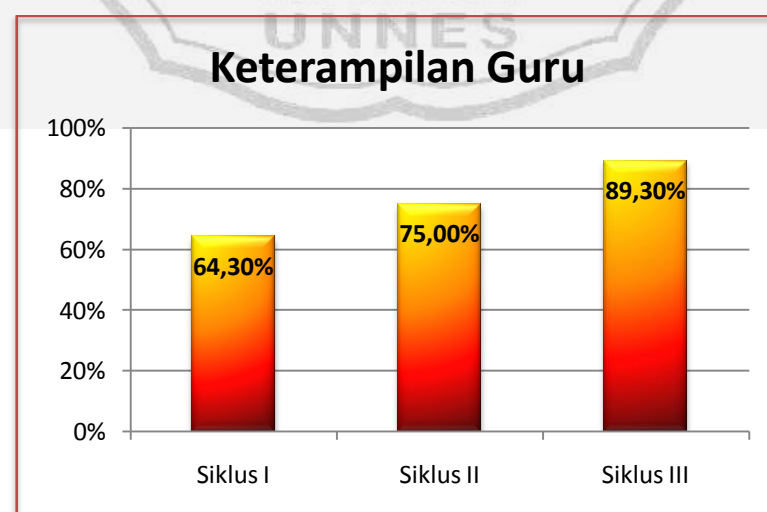
Pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video yang dilakukan sudah mengalami peningkatan, baik peningkatan keterampilan guru, aktivitas maupun hasil belajar siswa. Ketiga variabel yang diteliti sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dihentikan pada pelaksanaan tindakan siklus III dan tidak ada

revisi untuk melaksanakan penelitian ke siklus selanjutnya.

Dari hasil deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS yang melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat diketahui bahwa adanya peningkatan dari setiap siklusnya baik keterampilan guru, aktivitas maupun hasil belajar siswa. Pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah termasuk kategori baik karena sudah mencapai indikator keberhasilan. Berikut disajikan perolehan data keterampilan guru, aktivitas, dan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya.

1) Data keterampilan guru pada siklus I, II, dan III

Data keterampilan guru di setiap siklusnya menunjukkan peningkatan, hal ini dapat ditunjukkan pada hasil persentase yang diperoleh pada tiap siklus. Pada siklus I sebesar 64,3% meningkat pada siklus II sebesar 75% dan siklus III menjadi 89,3%. Dengan data ini berarti menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS. Data keterampilan guru pada tiap siklusnya dapat dilihat pada diagram dan tabel berikut ini:



Gambar 4.13 Diagram Persentase Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III

Tabel 4.13

Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, II, III

No	Indikator	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		A	B	A	B	A	B
1	Melaksanakan kegiatan pendahuluan	2	cukup	3	baik	4	sangat baik
2	Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok	3	baik	3	baik	4	sangat baik
3	Memberikan permasalahan melalui tayangan video	2	cukup	3	baik	4	sangat baik
4	Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	3	baik	4	baik	3	baik
5	Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya	3	baik	3	baik	4	sangat baik
6	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	2	cukup	2	cukup	3	baik
7	Menutup pembelajaran	3	baik	3	baik	3	baik
	Jumlah Skor	18		21		25	
	Rata-rata	64,3%		75%		89,3%	
	Kategori	Baik		Baik		Sangat Baik	

Keterangan :

A = jumlah skor

B = persentase

2) Data Aktivitas Siswa pada Siklus I, II, dan III

Data rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, dari siklus I sebesar 60% meningkat menjadi 72,5% pada siklus II, dan 83,6% pada siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Data hasil pengamatan ketiga siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

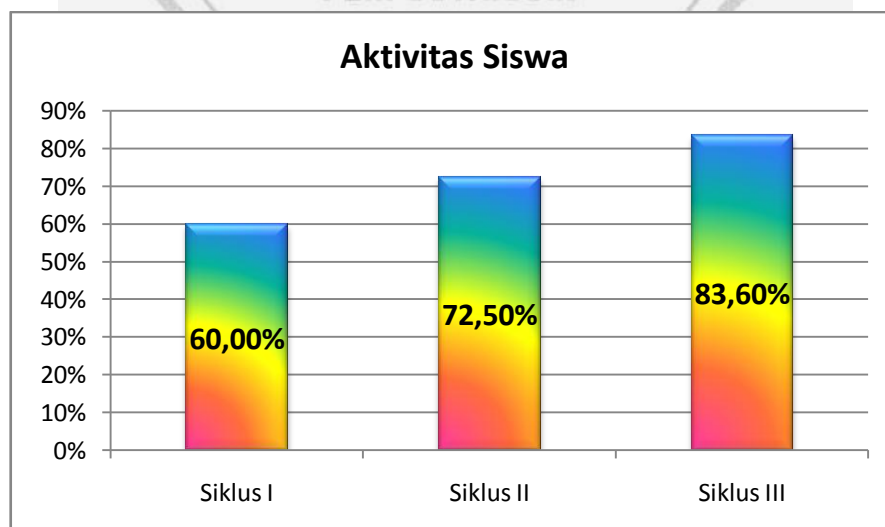
Tabel 4.14

Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, III

Indikator	Siklus I			Siklus II			Siklus III		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	54	2,8	Baik	62	3,2	Baik	68	3,6	sangat baik
Berorientasi pada masalah melalui penayangan video	42	2,2	Cukup	51	2,6	Baik	62	3,3	baik
Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	62	3,3	sangat baik	60	3,1	Baik	68	3,6	sangat baik
Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar	49	2,6	Baik	53	2,7	Baik	66	3,5	sangat baik
Aktif berkerja dalam penyelidikan	36	1,9	Cukup	50	2,6	Baik	64	3,4	sangat baik
Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah	37	1,95	Cukup	55	2,9	Baik	57	3	baik
Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	39	2	Cukup	54	2,8	Baik	60	3,2	baik
Jumlah Skor	319			385			445		
Rata-rata	16,8			20,3			23,4		
Persentase	60%			72,5%			83,6%		
Kategori	Cukup			Baik			Sangat Baik		

Keterangan : A = jumlah skor; B = rata-rata; C= kategori

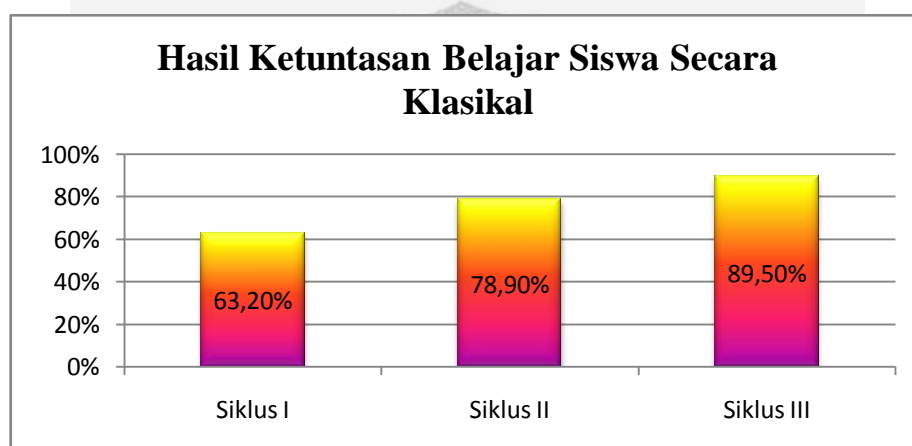
Berikut hasil pengamatan rata-rata aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III yang disajikan dalam diagram di bawah ini:



Gambar 4.14 Diagram Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III

3) Data rata-rata hasil Belajar Siswa pada siklus I, II, dan III

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada ketuntasan dari siklus I sebesar 63,2% meningkat pada siklus II menjadi 78,9% dan pada siklus III sebesar 89,5%. Hal ini menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Berikut diagram perolehan data hasil belajar pada tiap siklus.



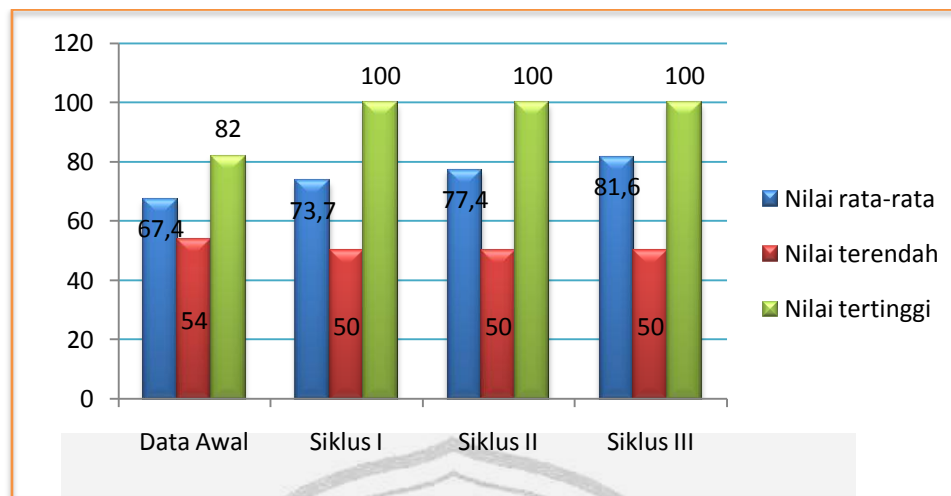
Gambar 4.15 Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar tiap Siklus

Adapun data analisis hasil belajar pada tiap siklusnya dapat dilihat pada tabel dan diagram di bawah ini:

Tabel 4.15

Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III

No	Pencapaian	Data Awal	Data Siklus I	Data Siklus II	Data Siklus III
1	Rata-rata	65,3	74,2	77,4	81,6
2	Nilai Terendah	54	50	50	50
3	Nilai Tertinggi	82	100	100	100
4	Tidak Tuntas	65 %	36,8%	21,1%	10,5%
5	Tuntas	35 %	63,2%	78,9%	89,5%
6	Siswa Tuntas	7	12	15	17
7	Siswa Tidak Tuntas	13	7	4	2



Gambar 4.16 Diagram Data Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

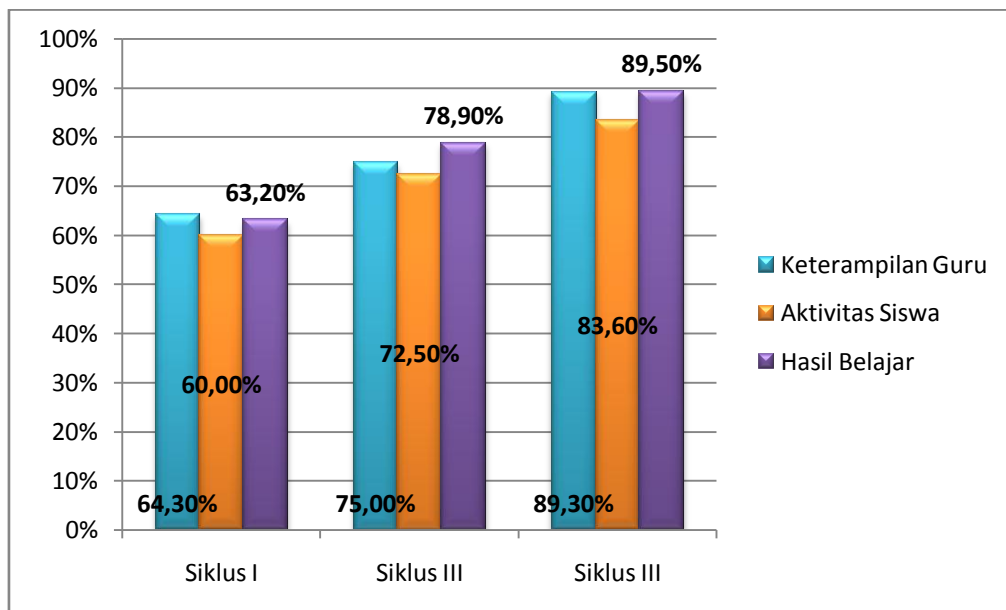
Adapun perolehan data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan pada setiap siklusnya untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel dan diagram berikut ini :

Tabel 4.16

Rekapitulasi Perolehan Data Tiap Siklus

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Keterampilan Guru	64,3%	75%	89,3%
2	Aktivitas Siswa	60%	72,5%	83,6%
3	Hasil Belajar	63,2%	78,9%	89,5%

Berikut perolehan data pada siklus I, II, dan III yang disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini :



Gambar 4.17 Diagram Rekapitulasi Perolehan Data Tiap Siklus

Dari paparan data pada diagram di atas dapat terlihat bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Keterampilan guru yang masih rendah pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II dan berlanjut pada siklus III yang semakin meningkat. Peningkatan keterampilan guru sangat berpengaruh pada aktivitas siswa yang semakin meningkat di setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas siswa masih belum optimal menjadi lebih baik pada siklus II dan semakin meningkat pada siklus III sehingga hasil belajar siswa pun mengalami perubahan yang signifikan. Hasil belajar siswa yang semula pada siklus I masih rendah karena banyak siswa yang belum tuntas, namun pada siklus II dan III mengalami peningkatan. Sehingga rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal berubah menjadi semakin meningkat dikarenakan banyak siswa yang mengalami ketuntasan belajar.

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video. Data tersebut dapat diketahui dari hasil observasi dan refleksi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa serta tes evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa pada hasil belajarnya. Dari data yang diperoleh hampir semua indikator dan persentase ketuntasannya mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Berikut ini adalah pembahasan hasil observasi terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video:

4.2.1.1 Keterampilan Guru

Dari hasil analisis siklus I, II, dan III, maka dapat dinyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video mampu meningkatkan keterampilan guru. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut:

4.2.1.1.1 Teoretis

Pada dasarnya guru merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru di dalam kelas tidak hanya mengajar yang hanya sekedar menyampaikan materi, tetapi juga mendidik siswa agar menjadi insan yang bertanggung jawab, berpikir kritis, cerdas, dan dapat mengembangkan bakat serta potensinya secara optimal. Menurut Rusman (2010:80) keterampilan dasar yang harus dimiliki guru pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk

perilaku yang bersifat mendasar dan khusus sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki sejumlah keterampilan agar tercipta guru yang profesional dengan kualitas yang bagus sehingga akan tercapai hasil yang sesuai dengan tujuan. Murni (2012:28) juga mengemukakan bahwa pengembangan keterampilan yang perlu dilatihkan bagi setiap guru adalah keterampilan dasar mengajar yang meliputi: 1) membuka dan menutup pelajaran, 2) keterampilan menjelaskan, 3) keterampilan bertanya, 4) keterampilan memberi penguatan, 5) mengadakan variasi, 6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7) keterampilan mengelola kelas, dan 8) keterampilan pembelajaran perseorangan dengan mengaktifkan belajar siswa baik secara klasikal maupun individual.

Dari Penelitian yang dilakukan di kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang pada pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning*, terdapat 7 aspek keterampilan guru yang diamati yaitu: 1) melaksanakan kegiatan pendahuluan; 2) memberikan permasalahan melalui tayangan video; 3) membimbing siswa dalam pembentukan kelompok; 4) membimbing diskusi kelompok untuk mendapat penjelasan dan pemecahan masalah; 5) membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya; 6) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah; 7) menutup pembelajaran.

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 18 dengan persentase 64,3% dan tergolong kualifikasi penilaian baik dengan skor perolehan terendah adalah 2 dan skor tertinggi adalah 3. Guru belum memperoleh

skor maksimal dikarenakan pada siklus I guru kurang memberi motivasi dan penguatan kepada siswa sehingga dalam prosesnya masih ada beberapa siswa yang kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran, karena menurut Rusman (2010:84) guru yang baik harus selalu memberikan penguatan hal ini dikarenakan secara psikologis individu membutuhkan penghargaan atas usaha yang telah dilakukannya. Guru juga belum menyampaikan tujuan pembelajaran dan dalam menjelaskan materi masih terlalu cepat dan singkat, guru belum menguasai materi sehingga materi yang disampaikan hanya sebatas yang dikuasai guru. Batas waktu yang seharusnya disampaikan ketika mendiskusikan tugas kelompok juga belum diinformasikan sehingga didapatkan hasil yang kurang optimal.

Pada siklus II, keterampilan guru mengalami peningkatan dengan jumlah skor yang diperoleh sebanyak 21 dan termasuk kategori baik karena persentasenya sebesar 75%. Hasil ini didapat dengan adanya 1 indikator yang berhasil memperoleh 4 skor dengan 5 indikator yang mendapatkan skor 3, sementara 1 indikatornya masih mendapat 2 skor. Pada siklus II guru sudah memberikan motivasi dan penguatan, tujuan pembelajaran juga sudah tersampaikan. Batas waktu diberikan guru sebelum kegiatan diskusi dan penyelidikan masalah dilaksanakan. Keterampilan guru pada siklus II sudah baik, namun dalam mengelola dan mengkondisikan siswa masih kurang, siswa yang duduk di belakang kurang diperhatikan sehingga mereka berbicara sendiri. Dalam menyampaikan materi juga kurang pelan serta kurang dalam menyampaikan

informasi mengenai aturan yang jelas dalam menyelesaikan tugas sehingga siswa belum dapat memahami apa yang disampaikan guru.

Pada siklus III keterampilan guru mendapatkan skor 25 dengan persentase 89,3% dan termasuk kategori yang sangat baik dikarenakan ada 4 indikator yang memperoleh skor 4 dan 3 indikator mendapat skor 3. Pengelolaan kelas dan pengkondisian siswa untuk belajar sudah bagus, guru sudah tegas dalam menegur siswa saat mereka ramai. Dalam menjelaskan materi juga tidak terlalu cepat sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi. Keterampilan guru dalam memberikan variasi pada media video juga sudah menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih antusias dalam menyimak video pencemaran. Guru sudah memberi penguatan berupa tepuk tangan, penguatan verbal, dan *reward* berupa hadiah bagi mereka yang berani menjawab sehingga membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif dan lebih hidup. Dalam membimbing kelompok guru sudah melakukannya dengan baik, siswa berani menampilkan karyanya berupa mading yang dibuat dengan kelompoknya dengan penuh percaya diri dan hasilnya sangat menarik. Guru menutup pelajaran dengan mengadakan refleksi dan memberikan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan. Karena menurut Rusman (2010:92), kegiatan menutup pelajaran dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang dibuat.

4.2.1.1.2 Empiris

Meningkatnya keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan model *Problem Based Learning* dengan media video ini didukung oleh beberapa data yang diperoleh, salah satunya adalah data catatan lapangan. Berdasarkan hasil catatan lapangan keterampilan guru yang diamati kolaborator selama pembelajaran, diperoleh keterangan bahwa model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan guru dalam memberikan variasi melalui media teknologi berupa media video yang menarik.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video dapat membantu guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan menarik pada mata pelajaran IPS.

4.2.1.1.3 Praktis

Selama penelitian, guru selalu memperbaiki kekurangan pada siklus sebelumnya untuk siklus selanjutnya sehingga hasil keterampilan guru meningkat. Pada siklus I pembelajaran belum optimal. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil observasi keterampilan guru yang belum mencapai kriteria keberhasilan proses sesuai yang ditargetkan. Persiapan sudah dilaksanakan dengan baik, namun guru masih belum maksimal dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan, memberikan penguatan belum secara keseluruhan, menjelaskan, dan belum memberikan batas waktu yang jelas saat pembuatan karya.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus I yaitu dengan memberikan motivasi dan penguatan baik verbal maupun gestural agar siswa lebih terfokus dalam

pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus disampaikan agar siswa mengetahui kompetensi yang harus dicapai sehingga hasilnya akan lebih optimal. Dalam menjelaskan materi seharusnya tidak terlalu cepat dan singkat, gunakan variasi suara agar siswa tidak jenuh serta perbanyak referensi sumber belajar agar pengetahuan yang diperoleh siswa akan semakin banyak. Hal ini dikarenakan keterampilan guru dalam menjelaskan akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar yang diperoleh dari penjelasan yang disampaikan guru adalah pemahaman dan bukan ingatan. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami hubungan sebab akibat, memahami prosedur, memahami prinsip, atau membuat analogi. Dan guru juga harus memberikan batas waktu agar dalam mengerjakan tugas kelompok siswa dapat memperkirakan waktu untuk tidak terlalu cepat ataupun melebihi waktu yang telah ditentukan.

Perbaikan pada siklus II yaitu meningkatkan pengelolaan kelas dan mengkondisikan siswa, tidak hanya siswa yang duduk di depan saja yang diperhatikan akan tetapi yang berada di paling belakang juga diberikan perhatian yang lebih. Guru perlu mengembalikan bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran seperti penghentian perilaku siswa yang memindahkan perhatian kelas, dan hal ini berlaku pada semua siswa secara keseluruhan tidak hanya siswa secara individu yang hanya duduk dengan posisi paling depan. Intensitas kecepatan dalam menjelaskan materi kepada siswa perlu dikurangi agar siswa mudah menangkap dan memahami serta menguasai kompetensi yang seharusnya dapat dikuasai. Guru memberikan informasi yang cukup dan jelas tentang aturan

dan batas waktu dalam menyelesaikan tugas kelompok agar dapat selesai dengan waktu yang telah ditentukan dan hasilnya akan optimal.

4.2.1.2 Aktivitas Siswa

Dari hasil analisis siklus I, II, dan III, maka dapat dinyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video mampu meningkatkan aktivitas siswa. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut:

4.2.1.2.1 Teoretis

Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa merupakan kegiatan-kegiatan siswa yang dapat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Rousseau (dalam Sardiman 2012:96), yaitu bahwa tanpa adanya aktivitas, proses belajar tidak mungkin akan terjadi. Aktivitas siswa dalam belajar dapat berupa pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri baik secara rohani maupun teknis. Dierich (dalam Hamalik, 2008:172) mengklasifikasikan macam-macam aktivitas yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar, diantaranya aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan aktivitas emosional. Aktivitas tersebut dilakukan siswa dalam proses pembelajaran agar dapat tercipta potensi yang hidup dan berkembang dalam diri siswa sehingga menimbulkan dorongan untuk berbuat serta bertindak laku dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Aktivitas siswa pada siklus I mendapat rata-rata skor 16,8 dengan persentase sebesar 60% dan termasuk kriteria yang cukup. Hasil ini diperoleh karena hanya ada beberapa siswa yang siap untuk mengikuti pembelajaran. Masih banyak siswa yang kurang merespon penjelasan yang disampaikan guru, belum berani dalam mempertanyakan materi yang belum dipahami, dan belum aktif menjawab dan menanggapi pertanyaan yang diajukan guru melalui media video serta masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengerjakan tugas sehingga hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. Oleh karena itu diperlukan adanya tindakan untuk memperbaikinya agar terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II.

Pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata skor yang didapat yaitu 20,3 dan persentasenya sebesar 72,5%. Aktivitas siswa pada siklus ini tergolong baik dan peningkatan aktivitas siswa pada siklus II ditunjukkan dengan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa mengikuti apersepsi dengan baik, memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan menulis pokok-pokok materi di buku tulisnya. Siswa sudah aktif dalam menanggapi dan merespon pertanyaan yang diajukan guru walaupun belum secara keseluruhan, menyimak dengan cermat tayangan video yang diputar pada layar LCD. Sudah terlihat kerja sama antar siswa dalam berdiskusi untuk membuat karya berupa kliping. Namun dalam mempresentasikan hasil karyanya siswa masih kurang percaya diri, suara pelan dan kurang jelas dalam menyampaikan hasil diskusinya serta masih ada beberapa siswa yang berbuat gaduh, ramai, dan bergurau sendiri sehingga teman sebelahnya menjadi kurang terfokus dan kurang

konsentrasi dalam memahami materi. Oleh sebab itu diperlukan perbaikan untuk meningkatkan aktivitas siswa pada siklus III.

Aktivitas siswa pada siklus III semakin meningkat, rerata skor yang diperoleh adalah 23,4 dengan persentase 83,6% dan termasuk kriteria sangat baik. Peningkatan ini diperoleh karena sebagian besar siswa sudah siap untuk mengikuti pembelajaran, siswa senang dan tertarik memperhatikan penjelasan guru dan menyimak tayangan video dengan penuh konsentrasi dan tidak ramai sehingga suasana kelas menjadi semakin kondusif. Siswa mampu dan berani merespon serta menanggapi pertanyaan yang diajukan guru. Siswa juga sudah aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengeluarkan pendapat serta berani menanyakan hal-hal yang belum dimengerti siswa. Siswa terlihat sangat antusias dalam membuat dan mempresentasikan hasil karyanya yang berupa majalah dinding di depan kelas.

4.2.1.2.2 *Empiris*

Meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video didukung data catatan lapangan dan hasil penilaian karakter siswa yang diamati oleh kolaborator selama pembelajaran. Hasil dari catatan lapangan menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari setiap siklusnya. Data hasil penilaian karakter siswa dari siklus ke siklus semakin membaik, ditunjukkan dengan perolehan skor yang semakin meningkat dari 67,5% menjadi 80% dan semakin meningkat menjadi 93% pada karakter religi yaitu berdoa sebelum pembelajaran dimulai, kejujuran dalam mengerjakan tugas,

dan menghargai pendapat teman; karakter disiplin ditunjukkan dengan mematuhi tata tertib yang berlaku, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan mengumpulkan evaluasi tepat waktu; karakter tanggung jawab dilakukan dengan mengerjakan tugas kelompok bersama-sama, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan mengemukakan pemikiran untuk menjawab suatu permasalahan; serta karakter kerja sama yang ditunjukkan dengan menyatu dengan anggota kelompok, menyelesaikan tugas kelompok secara bersama, dan tanggap dalam bekerja sama.

4.2.1.2.3 Praktis

Selama penelitian, siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga aktivitas siswa meningkat setiap siklusnya. Pada siklus I, aktivitas siswa masih kurang optimal, ditunjukkan dengan rendahnya aktivitas siswa dalam menanggapi dan merespon pertanyaan yang diajukan guru, aktivitas fisik siswa juga masih kurang dibuktikan ketika guru memutar video hanya beberapa siswa antusias dan fokus memperhatikan tayangan video serta mencatat hal-hal penting dari video yang ditayangkan. Pada siklus II, aktivitas siswa semakin baik. Siswa sudah aktif menanggapi dan merespon pertanyaan yang diajukan guru, siswa berani menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa, dan aktivitas fisik semakin baik yang ditunjukkan dengan kegiatan siswa dalam menulis pokok-pokok materi dari tayangan video di buku catatannya. Dan pada siklus III, aktivitas siswa sudah sangat baik, siswa senang dan tertarik memperhatikan penjelasan guru, menyimak tayangan video dengan penuh konsentrasi dan tidak ramai sehingga suasana kelas menjadi sangat kondusif, siswa berani mengeluarkan pendapat, dan juga siswa

terlihat sangat antusias dalam membuat dan mempresentasikan hasil karya sebagai hasil dari pemecahan masalah.

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Dari hasil analisis siklus I, II, dan III, maka dapat dinyatakan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil tersebut dicapai karena pengkajian berikut:

4.2.1.3.1 Teoretis

Kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan berinteraksi dengan lingkungan belajarnya akan memperoleh hasil dari kegiatan belajarnya tersebut. Hasil belajar yang diperoleh siswa selama melakukan aktivitas belajar dapat berupa pengetahuan, keterampilan maupun afeksi. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusmono (2012:8) bahwa hasil belajar merupakan perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar dan perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video pada setiap siklusnya. Hal ini terlihat pada tiap siklus yang mengalami ketuntasan belajar yang semakin meningkat dan

memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan pada ketuntasan hasil belajar klasikal minimal yaitu sebesar 80% dan kriteria ketuntasan minimal ≥ 67 .

Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I yang diperoleh setelah dilakukan penelitian yaitu sebesar 74,2 dengan 12 siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKM dan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 7 siswa. Sedangkan persentase ketuntasan klasikal yang didapat pada siklus ini adalah sebesar 63,2%, hal ini berarti bahwa perolehan pada siklus I belum memenuhi indikator pencapaian kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yang ditentukan. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 77,4 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 78,9%. Hal ini ditunjukkan sebanyak 15 siswa yang mendapat nilai di atas KKM dan masih ada 4 siswa yang nilainya berada di bawah nilai KKM. Namun perolehan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus ini belum memenuhi indikator pencapaian kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal yang telah ditentukan. Oleh sebab itu penelitian dilanjutkan pada siklus III.

Pada siklus III, rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh adalah 81,6 dengan persentase klasikal hasil belajar siswa sebesar 89,5%. Dari 19 siswa, sebanyak 17 siswa sudah mendapatkan nilai yang berada di atas KKM dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM adalah 2 siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa secara klasikal sudah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan sehingga penelitian tidak ber-

lanjut pada siklus selanjutnya dan penelitian berakhir sampai siklus III.

Dari hasil observasi pada hasil belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III menunjukkan rata-rata hasil belajar dan ketuntasan hasil belajar klasikal mengalami peningkatan serta telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

4.2.1.3.2 *Praktis dan Empiris*

Selama penelitian, hasil belajar siswa selalu meningkat di setiap siklusnya. Pada siklus I evaluasi tentang materi “masalah sosial dan masalah pribadi” dan karya berupa pembuatan resume memperoleh hasil yang masih dibawah kriteria keberhasilan yang ditargetkan. Kemudian pada siklus II evaluasi tentang materi “masalah kemiskinan” dan karya berupa kliping, hasil belajar mengalami peningkatan dengan kriteria baik. Dan pada siklus III evaluasi tentang materi “masalah pencemaran lingkungan” dan karya berupa mading hasil belajar semakin meningkat dengan kriteria sangat baik dan telah mencapai kriteria keberhasilan.

4.2.2 **Implikasi Hasil Penelitian**

Pelaksanaan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat memberikan implikasi dari hasil penelitian, yaitu implikasi teoretis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.2.2.1 Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dari penelitian menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video berupa keterkaitan antara hasil penelitian dengan

teori-teori yang digunakan peneliti. Hal ini dapat ditunjukkan melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS berupa peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dengan adanya temuan baru dalam pembelajaran IPS yaitu kolaborasi antara model *Problem Based Learning* dengan media video, maka seharusnya kualitas pembelajaran IPS diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berupa keterkaitan hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Penggunaan media video dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menjadikan siswa lebih tertarik dengan adanya variasi media sehingga suasana akan lebih kondusif, lebih hidup serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media video juga dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menguasai teknologi komputer. Peran guru tidak hanya sebagai transformer yang hanya memindahkan materi yang dimiliki guru kepada siswa, akan tetapi guru juga harus berperan sebagai fasilitator yang menyediakan layanan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan siswa dengan menyimak dan

memperhatikan tayangan video dengan cermat serta penuh penghayatan dan konsentrasi. Tidak ada kegaduhan dan ramai dalam kelas sehingga suasana kelas sangat kondusif dan penuh ketenangan. Pemberian masalah yang dilakukan guru melalui tayangan video dapat memicu rasa penasaran dan keingintahuan siswa sehingga akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk memecahkan masalah dengan menentukan alternatif pemecahan masalah dari berbagai sumber. Peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat meningkat.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis dalam penelitian ini berupa keterkaitan hasil penelitian dengan pembelajaran yang memberikan gambaran tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Salah satu faktor yang mempengaruhi penelitian ini adalah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media video, karena dengan diterapkannya model dan media ini dapat menjadikan suasana lebih hidup, situasi kelas menjadi lebih kondusif, pembelajaran berlangsung secara efektif, dan siswa menjadi lebih aktif karena pembelajaran tidak bersifat *teacher centered*. Guru tidak mendominasi pembelajaran di dalam kelas, siswalah yang berperan sebagai subjek yang diberi kebebasan seluas-luasnya agar dapat memecahkan permasalahan dengan aktif melakukan penyelidikan secara mandiri dalam

menentukan alternatif pemecahan masalah dari berbagai sumber sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan diperoleh hasil seperti yang diharapkan serta kualitas pembelajaran semakin meningkat.

Melihat adanya pengaruh positif bagi pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video, maka sudah seharusnya pihak administrasi di bidang pendidikan menyempurnakan program pendidikan di Indonesia dengan menghimbau pelaku pendidikan yaitu guru untuk mengaplikasikan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran di sekolah dengan sebaik-baiknya.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video di kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang ditandai meningkatnya keterampilan guru pada saat mengajar, meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan meningkatnya hasil belajar siswa.
2. Dengan diterapkannya model *Problem Based Learning* dengan media video, keterampilan guru dalam pembelajaran IPS meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan guru dalam pelajaran IPS pada tiap siklusnya. Dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus I mencapai persentase 64,3%, meningkat pada siklus II menjadi 75%, dan siklus III sebesar 89,3%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS.
3. Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus I mencapai presentase 60%

meningkat pada siklus II menjadi 72,5%, dan siklus III sebesar 83,6%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang

4. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video pada pelajaran IPS, mendapatkan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 74,2 pada siklus I, pada siklus II sebesar 77,4 dan 81,6 pada siklus III. Sedangkan persentase yang ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I adalah 63,2% siklus II sebesar 78,9% dan 89,5% pada siklus III. Data ini membuktikan bahwa siswa telah dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga dapat diartikan pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan di atas maka dapat menjawab hipotesis tindakan yang telah diajukan, yaitu dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media video dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

5.2 SARAN

Dari hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

Sebaiknya guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran karena model tersebut sangat penting dalam suatu pemecahan masalah agar siswa lebih memahami konsep tentang penentuan alternatif pemecahan masalah sehingga dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan berani menyampaikan pertanyaan atau pendapatnya. Di samping itu, guru juga harus menggunakan media yang tepat agar dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran hendaknya guru dapat memanfaatkan media video sebagai alat bantu yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga suasana pembelajaran akan lebih hidup karena kelas lebih didominasi pada aktivitas siswa yang aktif.

5.2.2 Bagi siswa

Sebaiknya siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas, mampu mengemukakan ide atau pendapatnya serta dapat bekerja sama dengan teman satu kelompoknya untuk melaksanakan kegiatan diskusi dan melakukan penyelidikan tugas kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga secara bersama-sama siswa dapat menentukan alternatif pemecahan masalah dari berbagai sumber belajar secara lengkap dan jelas.

5.2.3 Bagi sekolah

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, sebaiknya sekolah me-

tingkatkan layanan fasilitas media pembelajaran di SD yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan memberikan sarana prasarana pendukung untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Taufiq. 2010. *Inovasi pendidikan melalui Problem Based Learning*. Jakarta:Prenada Media Group
- Anni dan Rifa'i. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Aprindyana, Nurul. Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media video pada siswa kelas IV SDN Karangpilang 1. Surabaya. PGSD FIP UNESA
- Aqib Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.Jakarta:PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Baharudin. 2007. *Teori belajar dan Pembelajaran*. Malang: Ar-Ruzz Media
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media
- Depdiknas. 2004. *Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta:Sinar Grafika
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Herrhyanto. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kusumah, Wijaya. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Indeks
- Lovita, Eka Yessie. 2011. "Penerapan Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS kelas VI SDN Pusungmalang Puspo Pasuruan" diunduh melalui <http://library.um.ac.id/ptk> (9 Januari 2013, 15.55 WIB)
- Marsi Zaenal. 2012."Contextual Teaching and Learning".<http://zainalmasrizaina.blogspot.Com/2012/09/strategi-pembelajaran-kontextual.html> (13 Maret 2013, pukul 11.25 WIB)
- Muchith Saekhan. 2007. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang:Rasail Media Grup

- Murni, dkk. 2012. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Muslich, M. 2009. *Melaksanakan PTK*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nafisah. "Penerapan pembelajaran Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Lebak Winongan Pasuruan." Diunduh melalui <http://library.um.ac.id/ptk> (9 Januari 2013, 16.10 WIB)
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta. Depdiknas
- Pusat Kurikulum BPP Depdiknas. 2007. "Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS." Diunduh dari <http://www.slideshare.net> (8 Januari 2013, 09.48 WIB)
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Safitri, Maria. 2009. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VI SDN Janjangwulung II Kecamatan Puspo Kabupaten Pasuruan." Diunduh melalui <http://library.um.ac.id/ptk> (9 Januari, 16.25 WIB)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Solihatini dan Raharjo. 2005. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sudjana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susilo, dkk . 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press

Suyono, Hariyanto, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya

Uno dan Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta:PT Bumi Aksara

Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta:Universitas Terbuka

Winataputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka



LAMPIRAN-LAMPIRAN





LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang

Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/instrument
Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dengan media video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan 2. Memberikan permasalahan melalui tayangan video 3. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok 4. Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah 5. Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya 6. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 7. Menutup pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Dokumentasi (foto dan video) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan
Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dengan media video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran 2. Berorientasi pada masalah melalui penayangan video 3. Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok 4. Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar 5. Aktif bekerja dalam penyelidikan 6. Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah 7. Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Dokumentasi (foto dan video) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan

<p>Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> dengan media video</p>	<ol style="list-style-type: none"> 12. Menjelaskan pengertian masalah sosial 13. Menyebutkan beberapa contoh masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggal 14. Membedakan masalah sosial dengan masalah individu (pribadi) 15. Memberi contoh tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kemiskinan 16. Menyebutkan penyebab masalah kemiskinan 17. Mengidentifikasi dampak dari adanya masalah kemiskinan 18. Menjelaskan tentang cara menanggulangi masalah kemiskinan 19. Menjelaskan akibat dari membuang sampah sembarangan 20. Menunjukkan banjir sebagai penyebab timbulnya pencemaran lingkungan 21. Menyebutkan macam-macam pencemaran lingkungan 22. Menjelaskan cara mengatasi pencemaran lingkungan 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Siswa 2.Catatan lapangan 3.Hasil evaluasi/tes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar penilaian 2. Lembar catatan lapangan 3. Lembar soal evaluasi
--	--	---	--



LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01

Semarang

Siklus...

Nama guru :

Nama SD :

Kelas/semester :

Materi :

Hari, tanggal :

Petunjuk :

- 1) Bacalah dengan cermat setiap indikator keterampilan guru
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak !
- 3) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut :
 - a. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1
 - b. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
 - c. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
 - d. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis b. Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa c. Melakukan apersepsi						

	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran						
2. Memberikan permasalahan melalui tayangan video (keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, dan keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video b. Menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui penayangan video c. Topik permasalahan terkait dengan materi d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi 						
3. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5siswa b. Mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok 						
4. Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah (keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi b. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya d. Memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan 						
5. Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya (keterampilan bertanya, keterampilan membimbing kelompok kecil, keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya b. Mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas c. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas d. Meminta siswa yang lain untuk 						

	menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi						
6. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (kete-rampilan memberi penguatan, kete-rampilan menjelaskan)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah b. Mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab c. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami 						
7. Menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari b. Mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran c. memberikan soal evaluasi secara individu d. Memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas 						
Jumlah skor							

Jumlah skor =, Kategori =

Skor minimal = $7 \times 1 = 7$ Skor maksimal = $7 \times 4 = 28$

Jumlah data (n) = $(28-7)+1=22$

Letak Q1 = $\frac{1}{4}(n+2) = \frac{1}{4}(22+2) = 6$ jadi nilai Q1 adalah 12

Letak Q2 = $\frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(22+1) = 11,5$ jadi nilai Q2 adalah 17,5

Letak Q3 = $\frac{3}{4}n + 2 = \frac{3}{4}(22+2) = 17$ jadi nilai Q3 adalah 23

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Semarang, Maret 2013

Observer

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01
Semarang
 Siklus....

Nama guru :

Nama SD :

Kelas/semester :

Materi :

Hari, tanggal :

Petunjuk :

- 1) Bacalah dengan cermat setiap indikator aktivitas siswa
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak !
 - a. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1
 - b. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
 - c. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
 - d. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional)	a. Siswa datang tepat waktu sebelum pelajaran dimulai b. Siswa memperhatikan penjelasan/petunjuk guru dalam memulai pelajaran c. Siswa mendengarkan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan						

	d. Siswa menyimak dengan baik materi ajar yang disampaikan guru						
2. Berorientasi pada masalah melalui tayangan video (aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan)	a. Memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh b. Siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang disajikan melalui LCD c. Siswa mengemukakan jawaban terhadap permasalahan sosial yang ditayangkan dengan media video d. Siswa aktif bertanya dan mengeluarkan pendapat terhadap materi yang disampaikan guru						
3. Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok (aktivitas mental, emosional, mendengarkan)	a. Menyimak instruksi guru b. Melaksanakan instruksi dari guru dengan benar c. Menerima hasil pembagian kelompok dengan sukarela d. Mengelompok bersama teman kelompoknya tanpa kegaduhan						
4. Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar (aktivitas lisan, mendengarkan, menulis, mental)	a. Siswa melakukan diskusi dengan tertib dan tidak gaduh b. Siswa aktif membantu anggota kelompoknya untuk menganalisis permasalahan pada LKS c. Siswa aktif memberikan ide/pendapat dalam diskusi kelompok d. Siswa mampu menghargai pendapat teman satu kelompok						
5. Aktif berkerja dalam penyelidikan (aktivitas mental, lisan)	a. Siswa aktif mencari informasi tentang pemecahan masalah dari berbagai sumber b. bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan c. menyusun jawaban diskusi dengan melibatkan seluruh anggota kelompok d. menyelesaikan diskusi sesuai dengan waktu yang diberikan guru						
6. Menyiapkan dan mempresentasikan karya	a. Menyiapkan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah b. Bekerja sama dengan kelompoknya membuat karya sesuai dengan tema						

sebagai hasil dari penyelidikan masalah (aktivitas mendengarkan, mental, lisan)	yang ditentukan c. Siswa berani menyajikan hasil karyanya d. Membantu kelompok menjawab pertanyaan kelompok lain saat presentasi						
7. Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah (aktivitas lisan, mental)	a. Aktif menjawab pertanyaan guru dan bertanya jika belum paham b. Ikut membuat penegasan dan kesimpulan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari c. Siswa dapat merefleksi diri selama mengikuti pembelajaran d. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu						
Jumlah skor							

Jumlah skor =, Kategori =

Skor minimal = $7 \times 1 = 7$ Skor maksimal = $7 \times 4 = 28$

Jumlah data (n) = $(28-7)+1=22$

Letak Q1 = $\frac{1}{4}(n + 2) = \frac{1}{4}(22 + 2) = 6$ jadi nilai Q1 adalah 12

Letak Q2 = $\frac{2}{4}(n + 1) = \frac{2}{4}(22 + 1) = 11,5$ jadi nilai Q2 adalah 17,5

Letak Q3 = $\frac{3}{4}n + 2 = \frac{3}{4}(22 + 2) = 17$ jadi nilai Q3 adalah 23

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Semarang, Maret 2013

Observer

Penilaian Karakter siswa dalam Pembelajaran IPS melalui model *Problem Based Learning* dengan media video

Siklus.....

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat empat karakter siswa di bawah ini !
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak sesuai dengan pengamatan !
4. Skala penilaian untuk masing-masing karakter siswa adalah sebagai berikut :
 - 1 jika satu deskriptor tampak
 - 2 jika dua deskriptor tampak
 - 3 jika tiga deskriptor tampak

No	Karakter Siswa	Deskriptor	Skor
1	Religius	a. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai b. Kejujuran dalam mengerjakan tugas c. Menghargai pendapat teman	
2	Disiplin	a. Mematuhi tata tertib yang berlaku b. Menyelesaikan tugas tepat waktu c. Mengumpulkan evaluasi tepat waktu	
3	Tanggung jawab	a. Mengerjakan tugas kelompok bersama-sama b. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok c. Mengemukakan pemikiran untuk menjawab suatu permasalahan	
4	Kerja sama	a. Menyatu dengan anggota kelompok b. Menyelesaikan tugas kelompok secara bersama c. Tanggap dalam bekerja sama	
Total Skor			

Skor minimal = 1, skor maksimal adalah $4 \times 3 = 12$

Penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria Persentase :

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	Sangat baik	Berhasil
65-84%	Baik	Berhasil
55-64%	Cukup	Tidak berhasil
0-54%	kurang	Tidak berhasil

Skor yang diperoleh.....

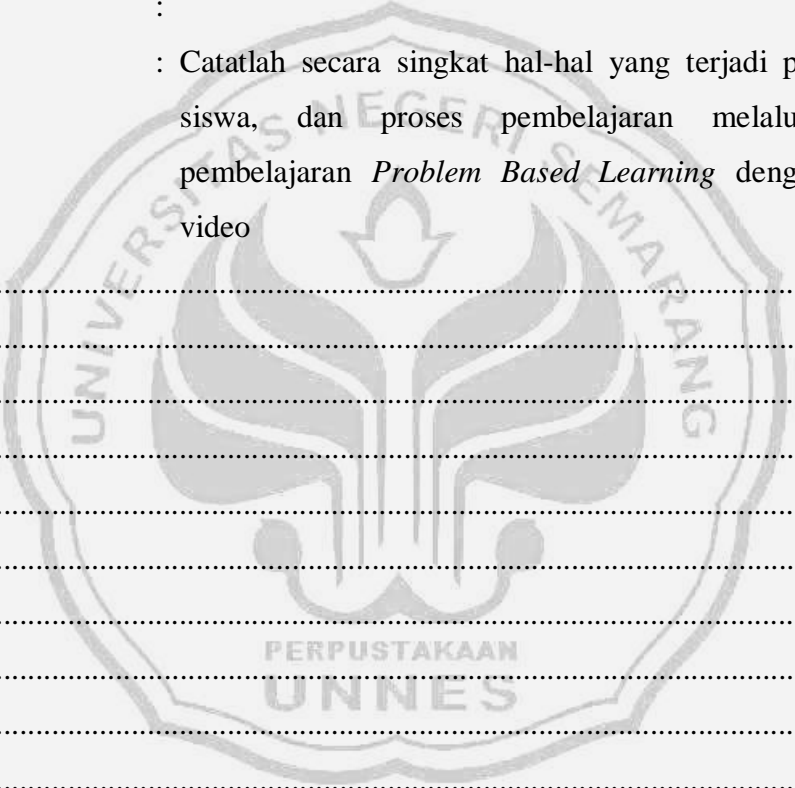
Persentase.....

Kategori.....



**CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA VIDEO**

Nama SD :
Kelas :
Hari / Tanggal :
Pukul :
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video



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

Semarang, Maret 2013

Observer



LAMPIRAN 3
PERANGKAT
PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS 1****Satuan Pendidikan : SD Negeri Sekaran 01****Mata Pelajaran : IPS****Kelas/Semester : IV/ 2****Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1xpertemuan)****A. Standar Kompetensi**

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

C. Indikator Kompetensi

- 2.4.1 Menjelaskan pengertian masalah sosial
- 2.4.2 Menyebutkan beberapa contoh masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggal
- 2.4.3 Membedakan masalah sosial dengan masalah individu (pribadi)

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati tayangan video tentang salah satu contoh permasalahan sosial, siswa dapat menjelaskan pengertian masalah sosial dengan benar
2. Dengan mengamati tayangan video tentang masalah sosial dan pribadi, siswa dapat menyebutkan beberapa contoh masalah sosial dan masalah pribadi yang ada di lingkungan tempat tinggal dengan tepat
3. Dengan mengamati tayangan video tentang contoh-contoh masalah sosial dan masalah pribadi, siswa dapat membedakan masalah sosial dengan masalah pribadi dengan tepat

Karakter yang diharapkan : kerja sama, disiplin, religius, dan tanggung jawab

E. Materi Pokok

1. Masalah sosial
2. Masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya
3. Perbedaan masalah sosial dan masalah pribadi

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Metode Pembelajaran

- ceramah
- tanya jawab
- diskusi
- penugasan

2. Model Pembelajaran

Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video, langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
2. Guru memberikan permasalahan kepada siswa melalui tayangan video
3. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa
4. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan didiskusikan
5. Siswa berdiskusi untuk menyelidiki masalah yang akan dipecahkan
6. Siswa melaporkan hasil diskusi berupa pembuatan karya
7. Guru membantu siswa melakukan refleksi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Prakegiatan (±5 menit)

- Mempersiapkan media dan sumber belajar
- Pengkondisian kelas
- Salam

Kegiatan Pendahuluan (±10 menit)

- Mengadakan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa dan bertanya :

Siapa yang pernah mendengar berita pencurian, baik itu di TV atau mungkin tetangga kalian ada yang pernah menjadi korban pencurian?

- Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan dengan menjelaskan bahwa pencurian atau perampokan adalah salah satu bentuk tindak kejahatan dan merupakan masalah sosial yang dapat meresahkan ketentraman hidup warga masyarakat
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (± 70 menit)

1. Guru menayangkan video tentang permasalahan sosial dan masalah pribadi
2. Siswa mengamati video dan menuliskan hal-hal penting dalam buku catatan
3. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan (eksplorasi)
4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (elaborasi)
5. Siswa diberi tugas untuk mendiskusikan permasalahan yang terlampir dalam LKS dan dikerjakan dalam bentuk resume sederhana
6. Guru membimbing kelompok-kelompok yang kurang paham dalam hal tugas dan membantu siswa dalam kelompok untuk membuat karya berupa resume yang bertemakan masalah pribadi dan sosial
7. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok dan kelompok lain menanggapi
8. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan
9. Guru memberikan umpan balik berupa pemberian *reward* bagi kelompok siswa yang berhasil menyajikan karyanya secara lengkap dan benar (konfirmasi)

10. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas
11. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup (± 20 menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
3. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari materi tentang kemiskinan yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya

H. Media dan Sumber Belajar:

- a. Media : LCD Proyektor, laptop, stop kontak, *speaker*
- b. Sumber Belajar :
 1. Standar isi dan silabus
 2. Buku IPS untuk SD Kelas IV SD Karang Sadiman
 3. Buku IPS untuk SD Kelas IV SD Karang Tanya Hisnu
 4. Kata kerja Operasional Taksonomi Bloom Terbaru
 5. Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo

I. Penilaian

1. Prosedur penilaian
 - a. Tes awal : tidak ada
 - b. Tes proses : pengamatan siswa saat diskusi
 - c. Tes akhir : soal evaluasi

2. Jenis tes : tertulis

a. Bentuk Tes : uraian

b. Instrumen Tes :

- Lembar Pengamatan aktivitas siswa
- Lembar Kerja Siswa, kunci jawaban
- Lembar Soal Tes Evaluasi, kunci jawaban
- Lembar Penilaian

Semarang, 27 Maret 2013

Kolaborator

Guru

Sudarmo, S.Pd

Fitri Makiyah

NIP 195901141980121005

NIM 1401409280

Mengetahui

Kepala Sekolah,



Si Hantari, M.Pd

NIP 19651114 198609 2 001

MATERI AJAR

Pengertian Masalah Sosial

Setiap hari kita menghadapi masalah karena kita adalah makhluk sosial yang dalam kehidupannya kita selalu hidup bersama dengan orang lain. Kita tidak bisa hidup sendiri dan selalu membutuhkan bantuan orang lain. Namun dalam kehidupan kita sehari-hari pasti tidak pernah luput dari yang namanya masalah, baik itu masalah pribadi maupun masalah sosial.

Masalah pribadi yaitu masalah atau kejadian yang menimpa seseorang secara individu, masalah pribadi hanya bisa diselesaikan dan dipecahkan oleh seseorang yang mengalami masalah itu sendiri. Hanya manusia atau seseorang yang bersangkutanlah yang dapat menyelesaikan permasalahannya tanpa harus mengundang kerumunan orang untuk membantu memecahkan masalahnya. Beberapa contoh masalah yang termasuk masalah pribadi diantaranya :

1. Lupa mengerjakan PR karena lebih senang bermain
2. Kesulitan mengerjakan ujian
3. Dijauhi teman-teman
4. Baju seragam sekolah sobek terkena paku
5. Dimarahi orang tua karena nakal
6. Telat bangun dan terlambat sekolah
7. Sakit

Contoh-contoh permasalahan di atas merupakan contoh dari masalah pribadi, artinya masalah-masalah tersebut hanya dialami oleh seseorang yang mengalami masalah tersebut, hanya seseorang tersebutlah yang mempunyai masalah atau kejadian tertentu yang dapat menyelesaikan masalah pribadinya sendiri tanpa harus memerlukan bantuan banyak orang untuk memecahkan persoalannya.

Berbeda dengan masalah sosial, misal diambil contoh tentang pencurian, apakah pencurian dan perampokan sama dengan masalah pribadi di atas? Pencurian dan perampokan merupakan salah satu masalah sosial yang dihadapi masyarakat. Berbeda dengan masalah pribadi, jika terjadi pencurian atau

perampokan, masyarakat akan resah dan takut. Masyarakat tidak merasa aman. Itulah sebabnya mengapa pencurian atau perampokan digolongkan sebagai salah satu masalah sosial.

Masalah sosial menuntut suatu penyelesaian. Jika tidak dipecahkan atau diselesaikan, masyarakat akan resah, takut dan merasa tidak aman. Suatu hal atau kejadian disebut sebagai masalah sosial jika semua warga masyarakat lain ikut merasakan pengaruh masalah tersebut. Contoh kasus pencurian tersebut itu merupakan masalah sosial karena tidak hanya keluarganya yang merasakan dampaknya akan tetapi masyarakat di lingkungannya juga merasakan pengaruhnya.

Masalah sosial harus dipecahkan atau diatasi secara bersama-sama. Seorang warga tidak bisa menyelesaikan seorang diri ketika di lingkungannya sering terjadi kasus pencurian. Masalah ini hanya bisa diselesaikan bersama-sama semua warga masyarakat. Setiap warga harus mendukung upaya penyelesaian tersebut. Turut ronda malam di lingkungan merupakan contoh keterlibatan warga dalam mengatasi masalah sosial. Selain pencurian dan perampokan, contoh lain yang termasuk permasalahan sosial yaitu :

1. Masalah sampah
2. Banjir
3. Pengangguran
4. Kemiskinan
5. Kelaparan, dll

MEDIA GAMBAR

1. Contoh Masalah Pribadi



Lupa mengerjakan PR karena lebih senang bermain



Telat bangun dan terlambat sekolah



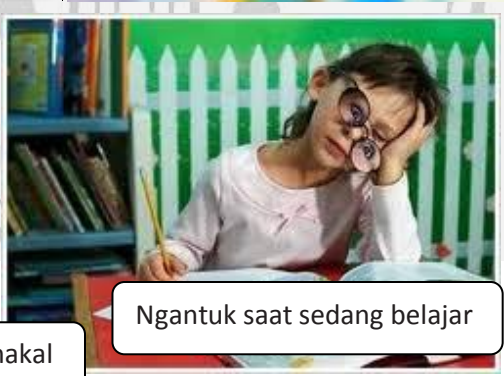
Kesulitan mengerjakan ujian



Sakit



Dimarahi orang tua karena nakal



Ngantuk saat sedang belajar

2. Contoh Masalah Sosial Kemiskinan





Pengangguran



Pencurian



Banjir dan rumah kumuh

LEMBAR KERJA SISWA

Nama Anggota :

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Diskusikan dengan kelompokmu masalah-masalah berikut ini! Mana yang merupakan masalah pribadi dan mana yang merupakan masalah sosial? Isikan di kolom sebelah kanan dengan menuliskan P untuk masalah pribadi dan S untuk masalah sosial!

1. Seragam sekolah sobek tersangkut paku
2. Banyak sekali lulusan sarjana yang menganggur
3. Dimarahi orang tua karena nakal.
4. Nilai ujianmu tidak bagus
5. Sering terjadi kasus pencopetan di dalam angkutan umum
6. Banyak sekali sampah yang teronggok di pinggir jalan
7. Tawuran antarsekolah
8. Telat bangun pagi dan dimarahi guru
9. Banjir melanda daerah-daerah
10. Marak anak jalanan menjadi peminta-minta

Masalah-masalah (S/P)	
1.	6.
2.	7.
3.	8.
4.	9.
5.	10.

Dari contoh masalah sosial dan pribadi di atas, coba kalian simpulkan apa itu masalah pribadi dan sosial dan apa perbedaannya. Kerjakan dalam bentuk resume sederhana di lembar kerja berikut ini! Selamat mengerjakan

Kunci Jawaban LKS

Masalah-masalah (S/P)	
1. P	6. S
2. S	7. S
3. P	8. P
4. P	9. S
5. S	10. S

Contoh Resume Sederhana

Kita hidup setiap hari pasti selalu berhadapan dengan masalah, baik itu masalah pribadi maupun masalah sosial. Masalah pribadi adalah masalah-masalah yang dialami dan dihadapi oleh manusia sebagai individu (pribadi). Ketika lupa mengerjakan PR, dimarahi orang tua, dijauhi teman-teman, atau sakit, itu semua termasuk masalah pribadi. Orang lain tidak akan dirugikan oleh masalah ini. Berbeda dengan masalah sosial, kita manusia adalah makhluk sosial. Manusia tidak bisa hidup seorang diri. Manusia selalu hidup bersama dalam masyarakat. Suatu hal atau kejadian disebut sebagai masalah sosial jika semua warga masyarakat lain ikut merasakan pengaruh masalah tersebut. Misalnya peristiwa pencurian, pencurian merupakan masalah sosial. Tidak hanya keluarga kita yang merasakan dampaknya akan tetapi masyarakat di lingkungan sekitar juga merasakan pengaruhnya. Masalah pribadi bisa dipecahkan sendiri oleh orang bersangkutan sedangkan masalah sosial harus dipecahkan atau diatasi secara bersama-sama. Seorang warga tidak bisa menyelesaikan seorang diri ketika di lingkungannya sering terjadi kasus pencurian. Masalah ini hanya bisa diselesaikan bersama-sama semua warga masyarakat. Setiap warga harus mendukung upaya penyelesaian tersebut. Turut ronda malam di lingkungan merupakan contoh keterlibatan warga dalam mengatasi masalah sosial.

KISI-KISI SOAL EVALUASI

KD	Indikator	TP	Aspek Kognitif	Bentuk soal	No soal	Kunci jawaban	Tingkat kesukaran
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	2.4.1 Menjelaskan pengertian masalah sosial	1	C1	Uraian	1	1. Masalah sosial adalah suatu hal, masalah atau kejadian jika semua warga masyarakat ikut merasakan pengaruh dari masalah tersebut	sedang
	2.4.2 Menyebutkan beberapa contoh masalah sosial yang ada di lingkungan tempat tinggal	2	C1		2,5	2. Masalah sampah, banjir, pencurian, perampokan, pengangguran, kemiskinan, dll	mudah
		3	C2		3,4	3. Perbedaannya kalau masalah pribadi dapat di selesaikan sendiri oleh individu yang bersangkutan sedangkan masalah sosial tidak dapat diselesaikan atau dipecahkan seorang diri. Masalah sosial hanya dapat diselesaikan secara bersama-sama dan akibatnya dapat dirasakan oleh semua warga masyarakat.	sedang
	2.4.3 Membedakan masalah sosial dengan masalah individu (pribadi)	3	C1			4. Dimarahi orang tua, lupa mengerjakan PR, nilai ulangan kurang baik, dijauhi teman-teman, terlambat sekolah, dll.	mudah
			C4			5. Pencurian termasuk masalah sosial karena semua warga masyarakat lain ikut merasakan pengaruh masalah tersebut, tidak hanya keluarga tetapi masyarakat di lingkungan juga merasakan pengaruhnya. Setiap warga harus mendukung upaya penyelesaian tersebut. Jika tidak, pencurian akan sering terjadi di masyarakat	sukar

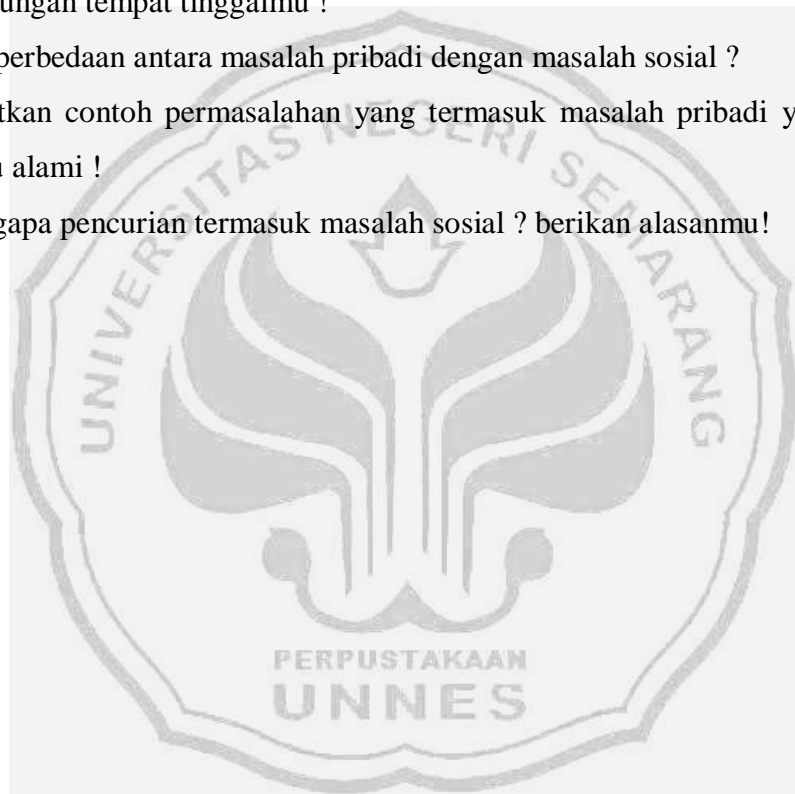
SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

A. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Apa yang dimaksud dengan masalah-masalah sosial ?
2. Sebutkan contoh-contoh permasalahan sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggalmu !
3. Apa perbedaan antara masalah pribadi dengan masalah sosial ?
4. Sebutkan contoh permasalahan yang termasuk masalah pribadi yang sering kamu alami !
5. Mengapa pencurian termasuk masalah sosial ? berikan alasanmu!



Kunci Jawaban Evaluasi

1. Masalah sosial adalah suatu hal, masalah atau kejadian jika semua warga masyarakat ikut merasakan pengaruh dari masalah tersebut
2. Contoh permasalahan sosial misalnya masalah sampah, banjir, pencurian, perampokan, pengangguran, kemiskinan, dll
3. Perbedaannya kalau masalah pribadi dapat di selesaikan sendiri oleh individu yang bersangkutan sedangkan masalah sosial tidak dapat diselesaikan atau dipecahkan seorang diri. Masalah sosial hanya dapat diselesaikan secara bersama-sama dan akibatnya dapat dirasakan oleh semua warga masyarakat.
4. Contoh masalah pribadi diantaranya dimarahi orang tua, lupa mengerjakan PR, nilai ulangan kurang baik, dijauhi teman-teman, terlambat sekolah, dll.
5. Pencurian termasuk masalah sosial karena semua warga masyarakat lain ikut merasakan pengaruh masalah tersebut, tidak hanya keluarga tetapi masyarakat di lingkungan juga merasakan pengaruhnya. Setiap warga harus mendukung upaya penyelesaian tersebut. Jika tidak, pencurian akan sering terjadi di masyarakat

Skor Penilaian soal evaluasi

No. Soal	Bobot Nilai
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah	100

Pedoman Penilaian

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

Keterangan:

B = Skor yang diperoleh

St = Skor maksimal

N = Nilai

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS 2**

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Sekaran 01
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas/Semester	: IV/ 2
Alokasi Waktu	: 2 X 35 menit (1xpertemuan)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengetahui permasalahan sosial di daerahnya

C. Indikator Kompetensi

- 2.4.4 Memberi contoh tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kemiskinan
- 2.4.5 Menyebutkan penyebab masalah kemiskinan
- 2.4.6 Mengidentifikasi dampak dari adanya masalah kemiskinan
- 2.4.7 Menjelaskan tentang cara menanggulangi masalah kemiskinan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati tayangan video tentang masalah kemiskinan, siswa dapat memberi contoh tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan kemiskinan dengan benar
2. Dengan mengamati tayangan video masalah kemiskinan, siswa dapat menyebutkan penyebab masalah kemiskinan dengan tepat
3. Dengan mengamati tayangan video tentang kemiskinan, siswa dapat mengidentifikasi dampak dari adanya masalah kemiskinan dengan benar
4. Dengan mengamati tayangan video tentang kemiskinan, siswa dapat menjelaskan tentang cara menanggulangi masalah kemiskinan dengan tepat

Karakter yang diharapkan : kerja sama, disiplin, kejujuran, dan tanggung jawab

E. Materi Pokok

1. Contoh-contoh masalah yang berhubungan dengan kemiskinan
2. Penyebab terjadinya kemiskinan
3. Dampak dari timbulnya kemiskinan
4. Cara menanggulangi masalah kemiskinan

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- tanya jawab
- diskusi
- penugasan

2. Model Pembelajaran

Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video, langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
2. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan lima siswa
3. Guru memberikan permasalahan kepada siswa melalui tayangan video
4. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan didiskusikan
5. Siswa berdiskusi untuk menyelidiki masalah yang akan dipecahkan
6. Siswa melaporkan hasil diskusi berupa pembuatan karya
7. Guru membantu siswa melakukan refleksi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Prakegiatan(±5 menit)

- Mempersiapkan media dan sumber belajar
- Pengkondisian kelas
- Doa

- Salam

Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

- Mengadakan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa dan bertanya :
Siapa yang sering melihat anak jalanan, pengemis atau orang peminta-minta, dan gelandangan di sepanjang jalan ? apa yang kalian pikirkan ketika melihat mereka?
- Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan dengan menjelaskan bahwa masalah-masalah seperti itu terjadi karena faktor ekonomi yang tidak berkecukupan dan timbul kemiskinan
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (± 70 menit)

1. Guru menayangkan video tentang masalah kemiskinan
2. Siswa mengamati video dan menuliskan hal-hal penting dalam buku catatan
3. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan (eksplorasi)
4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (elaborasi)
5. Masing-masing ketua kelompok mengambil tugas ke depan kelas dilanjutkan guru memberi penjelasan terkait tugas dan menginformasikan batas waktu yang ditentukan dalam pembuatan karya yaitu 20 menit
6. Siswa mendapat tugas dari guru untuk didiskusikan dan masing-masing ketua kelompok mengambil tugas berupa LKS yang berisi beberapa pertanyaan dan jawabannya langsung dibuat dalam bentuk karya berupa kliping
7. Siswa bersama dengan kelompoknya mengeluarkan alat dan bahan yang sebelumnya ditugaskan guru untuk membawa perlengkapan dalam membuat kliping

8. Guru membimbing dan memberikan penguatan kepada kelompok yang kurang memahami dalam hal tugas dan membantu siswa dalam kelompok untuk membuat karya berupa kliping yang bertemakan masalah kemiskinan
9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok dan kelompok lain menanggapi
10. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan
11. Guru memberikan koin emas sebagai *reward* kepada kelompok siswa yang berhasil menyajikan karyanya secara lengkap dan benar (konfirmasi)
12. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas
13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup (± 20 menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas untuk mempelajari materi tentang pencemaran lingkungan yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya

H. Media dan Sumber Belajar:

- a. Media : LCD Proyektor, laptop, stop kontak, *speaker*
- b. Sumber Belajar :
 1. Standar isi dan silabus
 2. Buku IPS untuk SD kelas IV Karangan Karangan Sadiman
 3. Buku IPS untuk SD Kelas IV SD Karangan Tanya Hisnu
 4. Kata kerja Operasional Taksonomi Bloom Terbaru

5. Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo

I. Penilaian

1. Prosedur penilaian
 - a. Tes awal : tidak ada
 - b. Tes proses : pengamatan siswa saat diskusi
 - c. Tes akhir : soal evaluasi
2. Jenis tes : tertulis
3. Bentuk Tes : uraian
4. Instrumen Tes : Lembar Pengamatan aktivitas siswa
Lembar Kerja Siswa, kunci jawaban
Lembar Soal Tes Evaluasi, kunci jawaban
Lembar Penilaian

Semarang, 6 April 2013

Kolaborator



Sudarmo, S.Pd

NIP 195901141980121005

Guru



Fitri Makiyah

NIM 1401409280

Mengetahui

Kepala Sekolah,



MATERI AJAR

1. Pengertian Kemiskinan

Kemiskinan adalah keadaan dimana terjadi ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, tempat berlindung, pendidikan, dan kesehatan. Kemiskinan dapat disebabkan oleh kelangkaan alat pemenuh kebutuhan dasar, ataupun sulitnya akses terhadap pendidikan dan pekerjaan. Kemiskinan adalah keadaan dimana seseorang tidak sanggup memelihara dirinya sendiri sesuai dengan taraf hidup kelompoknya dan juga tidak mampu memanfaatkan tenaga, mental maupun fisiknya dalam kelompok tersebut.

2. Ciri-ciri kemiskinan

Adapun ciri-ciri kemiskinan pada umumnya adalah. Pertama pada umumnya mereka tidak memiliki faktor produksi seperti tanah modal ataupun keterampilan sehingga kemampuan untuk memperoleh pendapatan menjadi terbatas. Kedua mereka tidak memiliki kemungkinan untuk memperoleh asset produksi dengan kekuatan sendiri. Ketiga tingkat pendidikan rendah waktu mereka tersita untuk mencari nafkah dan mendapatkan pendapatan penghasilan. Keempat kebanyakan mereka tinggal di pedesaan. Kelima mereka yang hidup di kota masih berusia muda dan tidak didukung oleh keterampilan yang memadai.

3. Penyebab Kemiskinan

- Kurangnya lapangan pekerjaan yang tersedia di Indonesia
Seperti kita ketahui lapangan pekerjaan yang terdapat di Indonesia tidak seimbang dengan jumlah penduduk yang ada dimana lapangan pekerjaan lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah penduduknya. Dengan demikian banyak penduduk di Indonesia yang tidak memperoleh penghasilan itu menyebabkan kemiskinan di Indonesia

- Tidak meratanya pendapatan penduduk Indonesia
Pendapatan penduduk yang didapatkan dari hasil pekerjaan yang mereka lakukan relative tidak dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari sedangkan ada sebagian penduduk di Indonesia mempunyai pendapatan yang berlebih. Ini yang diusebut tidak meratanya pendapatan penduduk di Indonesia.
- Tingkat pendidikan masyarakat yang rendah
Banyak masyarakat Indonesia yang tidak memiliki pendidikan yang di butuhkan oleh perusahaan yang mempekerjakan tenaga kerja. Dan pada umumnya untuk memperoleh pendapatan yang tinggi diperlukan tingkat pendidikan yang tinggi pula atau minimal mempunyai memiliki ketrampilan yang memadai sehingga dapat memperoleh pendapatan yang dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari sehingga kemakmuran penduduk dapat terlaksana dengan baik dan kemiskinan dapat ditanggulangi.

4. Dampak Dari Kemiskinan Terhadap Masyarakat

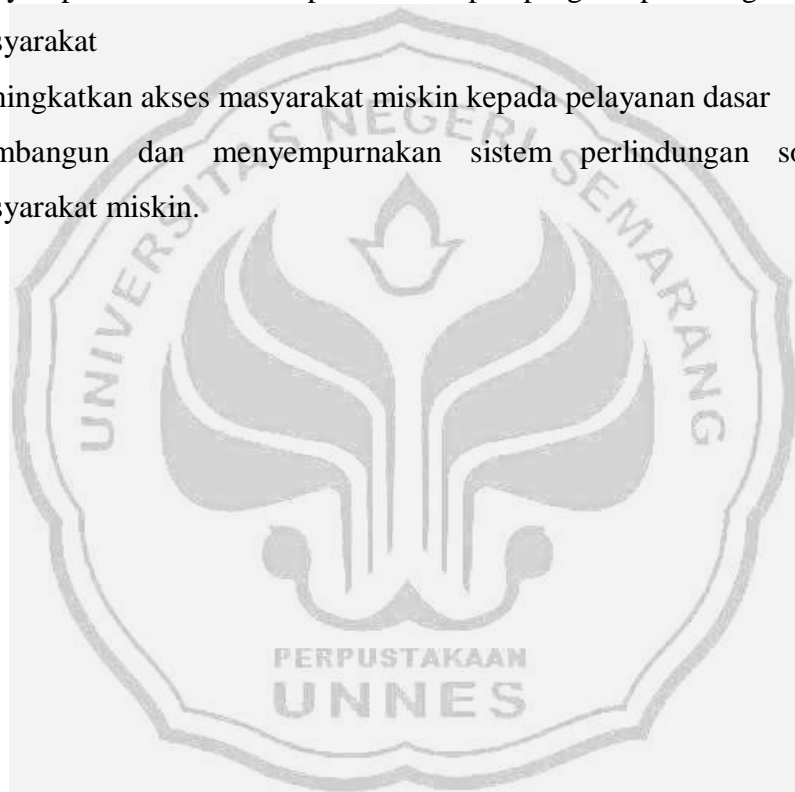
Banyak dampak yang terjadi yang disebabkan oleh kemiskinan diantaranya adalah sebagai berikut:

- Kesejahteraan masyarakat sangat rendah
- Tingkat kematian meningkat
- Banyak penduduk Indonesia yang kelaparan karena tidak mampu untuk membeli kebutuhan akan makanan yang mereka makan sehari-hari, timbulnya anak jalanan, gelandangan, banyak pengemis dan peminta-minta
- Tidak bersekolah (putus sekolah) ini menyebabkan masyarakat Indonesia tidak mempunyai ilmu yang cukup untuk memperoleh pekerjaan dan tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk memperoleh pendapatan
- Tingkat kejahatan meningkat, masyarakat Indonesia jadi terdesak untuk memperoleh pendapatan dengan cara-cara kejahatan karena dengan cara yang baik mereka tidak mempunyai modal yaitu ilmu dan keterampilan yang cukup.

5. Upaya Pemerintah Mengatasi Masalah Kemiskinan

Beberapa program yang dilakukan oleh pemerintah dalam menanggulangi kemiskinan antara lain pemberian dana BLT, dana BOS, penciptaan lapangan kerja baru, raskin (beras miskin), adanya kartu jamkesmas dan askes, meningkatkan mutu lahan pertanian atau bisa juga dengan :

- menjaga stabilitas harga bahan kebutuhan pokok
- mendorong pertumbuhan yang berpihak pada rakyat miskin
- menyempurnakan dan memperluas cakupan program pembangunan berbasis masyarakat
- meningkatkan akses masyarakat miskin kepada pelayanan dasar
- membangun dan menyempurnakan sistem perlindungan sosial bagi masyarakat miskin.



MEDIA GAMBAR

1. Permasalahan yang berhubungan dengan kemiskinan



2. Faktor Penyebab Kemiskinan



3. Dampak Kemiskinan



4. Usaha pemerintah mengatasi kemiskinan



LEMBAR KERJA SISWA

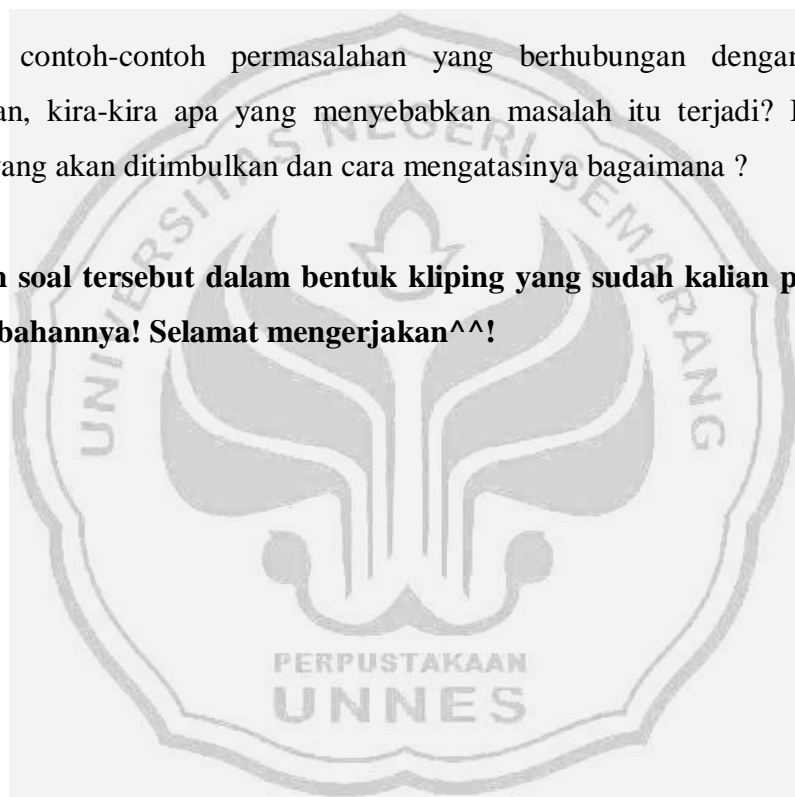
Nama Anggota :

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar! Kerjakan bersama teman sekelompokmu !

Sebutkan contoh-contoh permasalahan yang berhubungan dengan masalah kemiskinan, kira-kira apa yang menyebabkan masalah itu terjadi? Bagaimana dampak yang akan ditimbulkan dan cara mengatasinya bagaimana ?

Jawablah soal tersebut dalam bentuk kliping yang sudah kalian persiapkan alat dan bahannya! Selamat mengerjakan^^!



Kunci Jawaban LKS

Contoh-contoh permasalahan yang berhubungan dengan masalah kemiskinan yaitu pengangguran, anak jalanan, pengemis atau peminta-minta, gelandangan, kelaparan, busung lapar, rumah kumuh, dll. Masalah-masalah tersebut disebabkan karena kondisi ekonomi yang tidak berkecukupan, untuk meningkatkan SDM yang berkualitas butuh pendidikan baik formal maupun nonformal sementara dari segi finansial tidak memadai sehingga menyebabkan banyak anak yang putus sekolah dan mereka memilih untuk bekerja menjadi anak jalanan, pengemis atau peminta-minta yang akhirnya menjadi gelandangan. Terkadang mereka makan, bisa juga mereka kelaparan. Jika kondisi seperti ini kian menjadi, tak menuntut kemungkinan mereka cenderung membuat onar demi mendapatkan apa yang mereka inginkan. Sehingga sering timbul tawuran dan tindak kejahatan, tindak kriminalitas seperti pencopetan, perampokan, penjambretan, dan pembunuhanpun marak terjadi. Inilah realitas kemiskinan di negeri ini, pemerintah sudah berupaya untuk menanggulangi masalah ini dengan memberikan BLT untuk warga masyarakat yang kurang mampu, beras miskin (raskin), pemberian dana BOS untuk meringankan anak dalam bersekolah, dan meningkatkan SDA yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia, penciptaan lapangan kerja baru agar pengangguran dapat segera diatasi dan masalah kemiskinan dapat diminimalisir.

KISI-KISI SOAL EVALUASI

KD	Indikator	TP	Ranah Kognitif	Bentuk soal	No. soal	Kunci jawaban	Tingkat kesukaran
2.5 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	2.4.4 Memberi contoh tentang masalah - masalah yang berhubungan dengan kemiskinannya	1	C1	Uraian	1	1. Masalah yang berhubungan dengan kemiskinan yaitu anak jalanan, pengemis, gelandangan, pengangguran, rumah kumuh, tindak kejahatan, dan kriminal	mudah
	2.4.5 Menyebutkan penyebab masalah kemiskinan	2	C2		2,3	2. Kasihan dan iba karena anak yang masih belia belum cukup umur untuk bekerja, dia harusnya masih mempunyai kewajiban untuk menuntut ilmu agar dapat meningkatkan taraf hidupnya	sedang
		3	C4		4	3. Karena pemerintah kurang menghargai dan tidak dapat mengolah potensi SDA yang dimiliki, kurang memanfaatkan alamnya sendiri hingga berujung pada pengimporan kebutuhan pokok dan menambah hutang negara sementara para petani menjadi hidup susah dan timbulnya kemiskinan	sukar
	2.4.6 Mengidentifikasi dampak dari adanya masalah kemiskinan	3	C3		5	4. Dikarenakan untuk memenuhi hidupnya yang serba kesusahan mereka menggunakan berbagai cara sehingga mereka memilih jalan pintas seperti mencuri, mencopet agar kebutuhannya dapat terpenuhi	sedang
	2.4.7 Menjelaskan tentang cara menanggulangi masalah kemiskinan	4	C2			5. Memberikan BLT kepada warga yang kurang mampu, adanya raskin atau beras miskin, pemberian dana BOS, pemberian kartu jamkesmas dan askes, menciptakan lapangan kerja baru, dan meningkatkan mutu lahan pertanian.	mudah

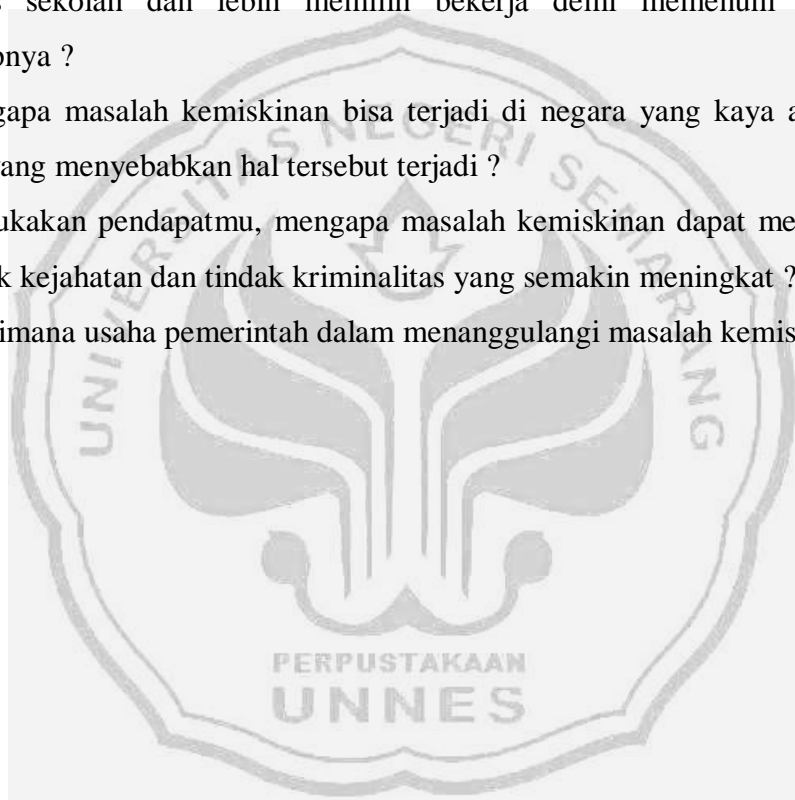
SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan contoh-contoh permasalahan yang berhubungan dengan masalah kemiskinan!
2. Bagaimana perasaan kalian jika melihat teman kalian sendiri harus terpaksa putus sekolah dan lebih memilih bekerja demi memenuhi kebutuhan hidupnya ?
3. Mengapa masalah kemiskinan bisa terjadi di negara yang kaya akan SDA, apa yang menyebabkan hal tersebut terjadi ?
4. Kemukakan pendapatmu, mengapa masalah kemiskinan dapat menimbulkan tindak kejahatan dan tindak kriminalitas yang semakin meningkat ?
5. Bagaimana usaha pemerintah dalam menanggulangi masalah kemiskinan ?



Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. Contoh-contoh permasalahan yang berhubungan dengan masalah kemiskinan yaitu pengangguran, anak jalanan, pengemis atau peminta-minta, gelandangan, kelaparan, busung lapar, rumah kumuh, dll
2. Kita harusnya merasa sedih, kasihan mengapa dia lebih memilih untuk bekerja dengan usia yang masih belia dibandingkan untuk menuntut ilmu minimal wajar 9 tahun. Karena dengan kita bersekolah selain kita mendapatkan ilmu juga mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan yang lebih luas, pemikiran kita lebih maju daripada mereka yang pendidikannya kurang. Dengan ijazah yang kita punya akan lebih meningkatkan kinerja kita untuk tidak bekerja hanya sebagai ibu rumah tangga, jika masih usia belia bekerja biasanya mereka hanya menjadi pengamen jalanan ataupun menjadi pengemis. Sangat iba jika melihat kondisi yang seperti ini, padahal pemerintah sudah menyediakan dana BOS minimal untuk membantu meringankan sekolahnya hingga ia selesai wajar 9 tahun.
3. Kemiskinan terjadi di daerah-daerah tertentu di Indonesia, padahal jika dilihat Indonesia adalah negeri yang kaya akan SDA, hal ini terjadi karena Indonesia kurang bisa mengolah dan kurang menghargai hasil para petani yang sudah bersusah payah ikut andil dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat. Akan tetapi kenyataannya sekarang banyak rakyat miskin yang kelaparan, semua kebutuhan pokok pemerintah mengimpor dari luar, hal ini menyebabkan harga-harga mahal dan masyarakat tidak bisa membeli. Seharusnya pemerintah bisa meningkatkan mutu kualitas lahan pertanian, perkebunan yang dapat dijadikan penghasil dan pemenuhan kebutuhan pokok agar tidak mengimpor barang dari luar dan bisa mengurangi angka pengangguran sehingga kemiskinan dapat segera diatasi
4. Masalah kemiskinan dapat menimbulkan berbagai bentuk tindak kejahatan dan kriminal yang semakin meningkat dikarenakan mereka dengan kondisi yang serba kekurangan ingin memenuhi kebutuhan hidupnya namun banyak dari mereka tidak mempunyai biaya untuk mendapatkannya sehingga dengan

segala cara mereka lakukan agar dapat menopang hidupnya. Misal dengan jalan mereka mencopet, mencuri, merampok asalkan kebutuhan dan keinginan mereka terpenuhi

5. Usaha pemerintah untuk mengatasi masalah kemiskinan diantaranya, memberikan BLT kepada warga yang kurang mampu, adanya raskin atau beras miskin, pemberian dana BOS, pemberian kartu jamkesmas dan askes, menciptakan lapangan kerja baru, dan meningkatkan mutu lahan pertanian.

Skor Penilaian Soal Evaluasi

No. Soal	Bobot Nilai
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah	100

Pedoman Penilaian

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

Keterangan:

B = Skor yang diperoleh

St = Skor maksimal

N = Nilai

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**SIKLUS 3****Satuan Pendidikan : SD Negeri Sekaran 01****Mata Pelajaran : IPS****Kelas/Semester : IV/ 2****Alokasi Waktu : 2 X 35 menit (1xpertemuan)****A. Standar Kompetensi**

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

B. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengetahui permasalahan sosial di daerahnya

C. Indikator Kompetensi

- 2.4.8 Menjelaskan akibat dari membuang sampah sembarangan
- 2.4.9 Menunjukkan banjir sebagai penyebab timbulnya pencemaran lingkungan
- 2.4.10 Menyebutkan macam-macam pencemaran lingkungan
- 2.4.11 Menjelaskan cara mengatasi pencemaran lingkungan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati video tentang masalah sampah, siswa dapat menjelaskan akibat dari membuang sampah sembarangan
2. Dengan mengamati video tentang banjir, siswa dapat menunjukkan banjir sebagai penyebab timbulnya pencemaran lingkungan
3. Dengan mengamati tayangan video tentang pencemaran lingkungan, siswa dapat menyebutkan macam-macam pencemaran lingkungan
4. Melalui pembuatan karya, siswa dapat menjelaskan cara mengatasi pencemaran lingkungan

Karakter yang diharapkan : kerja sama, kedisiplinan, kejujuran, dan tanggung jawab

E. Materi Pokok

1. Sampah
2. Banjir
3. Macam-macam pencemaran lingkungan
4. Cara mengatasi pencemaran lingkungan

F. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- tanya jawab
- diskusi
- penugasan

2. Model Pembelajaran

Menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video, langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
2. Guru membentuk kelompok yang beranggotakan lima siswa
3. Guru memberikan permasalahan kepada siswa melalui tayangan video
4. Guru menjelaskan tugas-tugas yang akan didiskusikan
5. Siswa berdiskusi untuk menyelidiki masalah yang akan dipecahkan
6. Siswa melaporkan hasil diskusi berupa pembuatan karya
7. Guru membantu siswa melakukan refleksi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Prakegiatan(±5 menit)

- Mempersiapkan media dan sumber belajar
- Pengkondisian kelas

- Salam

Kegiatan Pendahuluan (±10 menit)

- Mengadakan apersepsi dengan mengaitkan pengalaman siswa dan bertanya :
Anak-anak kalau kalian membuang bungkus makanan dimana?adakah dari kalian yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai atau di jalanan?
- Memotivasi siswa dengan mengarahkan siswa supaya tertarik pada pelajaran yang akan disampaikan atau diajarkan yaitu dengan mengajak menyanyi bersama dengan berbantuan mp4 tentang “Larangan membuang sampah”
- Menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti (± 70 menit)

1. Guru menayangkan video tentang masalah pencemaran lingkungan
2. Siswa mengamati video dan menuliskan hal-hal penting dalam buku catatan
3. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai video yang telah ditayangkan (eksplorasi)
4. Siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa di tiap kelompoknya (elaborasi)
5. Siswa diberi tugas untuk dikerjakan dan masing-masing ketua kelompok mengambil tugas berupa LKS yang berisi pertanyaan dan dijawab dalam bentuk karya berupa mading (elaborasi)
6. Siswa bersama dengan kelompoknya mengeluarkan alat dan bahan yang sebelumnya ditugaskan guru untuk membawa perlengkapan dalam membuat mading
7. Guru mengarahkan siswa untuk tidak ramai sendiri, lebih fokus, dan konsentrasi terhadap tugas penyelesaian masalah dan pembuatan mading karena waktunya sangat terbatas

8. Guru membimbing kelompok yang kurang memahami dalam hal tugas dan membantu siswa dalam kelompok untuk membuat karya berupa mading yang bertemakan pencemaran lingkungan
9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompok dan kelompok lain menanggapi
10. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan
11. Guru memberikan permen lolipop dan piagam sebagai *reward* bagi kelompok siswa yang berhasil menyajikan karyanya secara lengkap dan benar (konfirmasi)
12. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas
13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

Kegiatan Penutup (± 20 menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang baru dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pesan agar siswa rajin membaca dan belajar dengan tekun

H. Media dan Sumber Belajar:

- a. Media : LCD Proyektor, laptop, stop kontak, *speaker*
- b. Sumber Belajar :
 - Standar isi dan silabus
 - Buku IPS untuk SD Kelas IV SD Karanganyar Sadiman
 - Buku IPS untuk SD Kelas IV SD Karanganyar Tanyu Hisnu
 - Kata kerja Operasional Taksonomi Bloom Terbaru
 - Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo

I. Penilaian

1. Prosedur penilaian
 - a. Tes awal: tidak ada
 - b. Tes proses : pengamatan siswa saat diskusi
 - c. Tes akhir : soal evaluasi
2. Jenis tes : tertulis
3. Bentuk Tes : uraian
4. Instrumen Tes : Lembar Pengamatan aktivitas siswa
Lembar Kerja Siswa, kunci jawaban
Lembar Soal Tes Evaluasi, kunci jawaban
Lembar Penilaian

Semarang, 10 April 2013

Kolaborator



Sudarmo, S.Pd

NIP 195901141980121005

Guru



Fitri Makiyah

NIM 1401409280

Mengetahui

Kepala Sekolah,



NIP 196511141986092001

MATERI AJAR

Banjir bisa disebabkan karena penebangan pohon secara liar dan hujan deras yang terus menerus, namun banjir juga dapat disebabkan karena ulah manusia yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai ataupun di selokan. Sampah yang terus-menerus di buang ke sungai akan mengakibatkan sampah semakin menumpuk dan membuat saluran air menjadi mampet dan tidak bisa mengalir, begitu turun hujan timbullah banjir. Ketika banjir datang, air yang tadinya bersih menjadi tercemar, bau yang tidak sedap, dan dapat menimbulkan pencemaran lingkungan.

Pengertian Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan yaitu berubahnya tatanan lingkungan oleh kegiatan manusia atau proses alami, sehingga mutu kualitas lingkungan turun sampai tingkat tertentu yang menyebabkan lingkungan tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Masuknya bahan pencemar atau polutan kedalam lingkungan tertentu yang keberadaannya mengganggu kestabilan lingkungan.

Macam-macam Pencemaran Lingkungan

a. Pencemaran tanah

Gejala pencemaran tanah dapat diketahui dari tanah yang tidak dapat digunakan untuk keperluan fisik manusia. Tanah yang tidak dapat digunakan, misalnya tidak dapat ditanami tumbuhan, tandus dan kurang mengandung air tanah. Faktor-faktor yang mengakibatkan terjadinya pencemaran tanah antara lain pembuangan bahan sintesis yang tidak dapat diuraikan oleh mikroorganisme, seperti plastik, kaleng, kaca, sehingga menyebabkan oksigen tidak bisa meresap ke tanah. Faktor lain, yaitu penggunaan pestisida dan detergen yang merembes ke dalam tanah dapat berpengaruh terhadap air tanah, flora, dan fauna tanah. Pada saat ini hampir semua pemupukan tanah menggunakan pupuk buatan atau anorganik.

Ketika suatu zat berbahaya atau beracun telah mencemari permukaan tanah, maka ia dapat menguap, tersapu air hujan dan atau masuk ke dalam tanah. Pencemaran yang masuk ke dalam tanah kemudian terendap sebagai zat kimia beracun di tanah. Zat beracun di tanah tersebut dapat berdampak langsung kepada manusia ketika bersentuhan atau dapat mencemari air tanah dan udara di atasnya.

Cara pencegahan dan penanggulangan pencemaran tanah, antara lain sebagai berikut.

- 1) Sebelum dibuang ke tanah senyawa sintesis seperti plastik sebaiknya diuraikan lebih dahulu, misalnya dengan dibakar.
- 2) Untuk bahan-bahan yang dapat didaur ulang, hendaknya dilakukan proses daur ulang, seperti kaca, plastik, kaleng, dan sebagainya.
- 3) Membuang sampah pada tempatnya.
- 4) Penggunaan pestisida dengan dosis yang telah ditentukan.
- 5) Penggunaan pupuk anorganik secara tidak berlebihan pada tanaman.

b. Pencemaran Air

Pencemaran air dapat diketahui dari perubahan warna, bau, serta adanya kematian dari biota air, baik sebagian atau seluruhnya. Bahan polutan yang dapat menyebabkan polusi air antara lain limbah pabrik, detergen, pestisida, minyak, dan bahan organik yang berupa sisa-sisa organisme yang mengalami pembusukan.

Polusi air yang berat dapat menyebabkan polutan meresap ke dalam air tanah yang menjadi sumber air untuk kehidupan sehari-hari seperti mencuci, mandi, memasak, dan untuk air minum. Air tanah yang sudah tercemar akan sulit sekali untuk dikembalikan menjadi air bersih. Pengenceran dan penguraian polutan pada air tanah sulit sekali karena airnya tidak mengalir dan tidak mengandung bakteri pengurai yang aerob. Penggunaan pupuk dan pestisida yang berlebihan merupakan salah satu sumber pencemaran air. Pupuk dan pestisida yang larut di air akan menyebabkan eutrofikasi yang mengakibatkan ledakan

(blooming) tumbuhan air, misalnya alga dan ganggang. Cara pencegahan dan penanggulangan pencemaran air dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Cara pemakaian pestisida sesuai aturan yang ada.
- 2) Sisa air buangan pabrik dinetralkan lebih dahulu sebelum dibuang ke sungai
- 3) Pembuangan air limbah pabrik tidak boleh melalui daerah pemukiman penduduk. Hal ini bertujuan untuk menghindari keracunan yang mungkin terjadi karena penggunaan air sungai oleh penduduk.
- 4) Setiap rumah hendaknya membuat septi tank yang baik.

c. Pencemaran udara

Pencemaran udara dapat bersumber dari manusia atau dapat berasal dari alam. Pencemaran oleh alam, misalnya letusan gunung berapi yang mengeluarkan debu, gas karbon. Partikel-partikel zat padat yang mencemari udara di antaranya berupa debu, jelaga, dan partikel logam. Partikel logam yang paling banyak menyebabkan pencemaran adalah Pb yang berasal dari pembakaran bensin yang mengandung TEL (tetraethyl timbel). Adanya pencemaran udara ditunjukkan oleh adanya gangguan pada makhluk hidup yang berupa kesukaran bernapas, batuk, sakit tenggorokan, mata pedih, serta daun-daun yang menguning pada tanaman.

Cara pencegahan dan penanggulangan terhadap pencemaran udara, antara lain sebagai berikut.

- 1) Perlu dibatasi penggunaan bahan bakar yang menghasilkan CO.
- 2) Menerapkan program penghijauan di kota-kota untuk mengurangi tingkat pencemaran.
- 3) Memilih lokasi pabrik dan industri yang jauh dari keramaian dan pada tanah yang kurang produktif.
- 4) Gas-gas buangan pabrik perlu dibersihkan dahulu sebelum dikeluarkan ke udara bebas.

Dampak Pencemaran Lingkungan

1. Punahnya Species

Polutan berbahaya bagi biota air dan darat. Berbagai jenis hewan mengalami keracunan, kemudian mati. Berbagai species hewan memiliki kekebalan yang tidak sama. Ada yang peka, ada pula yang tahan. Hewan muda, larva merupakan hewan yang peka terhadap bahan pencemar. Ada hewan yang dapat beradaptasi sehingga kebal terhadap bahan pencemar, ada pula yang tidak. Meskipun hewan beradaptasi, harus diketahui bahwa tingkat adaptasi hewan ada batasnya. Bila batas tersebut terlampaui, hewan tersebut akan mati.

2. Peledakan Hama

Penggunaan insektisida dapat pula mematikan predator. Karena predator punah, maka . serangga hama akan berkembang tanpa kendali. Penyemprotan dengan insektisida juga dapat mengakibatkan beberapa species serangga menjadi kebal (resisten). Untuk memberantasnya, diperlukan dosis yang lebih tinggi dari biasanya. Akibatnya, pencemaran akan semakin meningkat.

3. Gangguan Keseimbangan Lingkungan

Punahnya species tertentu dapat mengubah pola interaksi di dalam suatu ekosistem. Rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan aliran energi berubah. Akibatnya, keseimbangan lingkungan terganggu. Daur materi dan daur biokimia terganggu.

4. Kesuburan Tanah Berkurang

Penggunaan insektisida dapat mematikan fauna tanah. Hal ini menyebabkan kesuburan tanah menurun. Penggunaan pupuk terus-menerus dapat mengakibatkan tanah menjadi asam. Hal ini juga dapat menurunkan kesuburan tanah. Untuk mengatasinya, hendaknya dilakukan pemupukan dengan pupuk kandang atau dengan kompos, sistem penanaman berselang-seling (tumpang sari), serta rotasi tanaman. Rotasi tanaman artinya menanam tanaman yang berbeda secara bergantian di lahan yang sama.

5. Keracunan dan Penyakit

Orang yang mengkonsumsi sayur, ikan, dan bahan makanan tercemar dapat mengalami keracunan. Akibat keracunan, orang dapat mengalami kerusakan hati, ginjal, menderita kanker, kerusakan susunan saraf, menyebabkan cacat pada keturunannya bahkan meninggal dunia.

6. Pemekatan Hayati

Bahan pencemar memasuki lingkungan melewati rantai makanan dan jaringan-jaringan makanan. Bahan beracun yang dibuang ke perairan dapat meresap ke dalam tubuh alga. Selanjutnya, alga tersebut tersebut dimakan oleh udang kecil. Udang kecil dimakan oleh ikan. Jika ikan ini ditangkap manusia kemudian dimakan, bahan pencemar akan masuk ke dalam tubuh manusia. Proses peningkatan kadar bahan pencemar melewati tubuh makhluk hidup dikenal sebagai pemekatan hayati (dalam bahasa Inggris dikenal sebagai biomagnification).

7. Terbentuk Lubang Ozon

Terbentuknya lubang ozon merupakan salah satu permasalahan global. Hal ini disebabkan bahan pencemar dapat tersebar dan menimbulkan dampak di tempat lain. Gas CFC, misalnya dari Freon dan spray, yang membumbung tinggi dapat mencapai stratosfer. Di stratosfer terdapat lapisan gas ozon (O₃). Lapisan ozon ini merupakan pelindung (tameng) bumi dari cahaya ultraviolet. Jika gas CFC mencapai lapisan ozon, akan terjadi reaksi antara CFC dan ozon, sehingga lapisan ozon tersebut "berlubang".

8. Efek Rumah Kaca

Permasalahan global lainnya ialah efek rumah kaca. Gas CO₂ yang dihasilkan dari proses pembakaran meningkatkan kadar CO₂ di atmosfer. Akibatnya, bumi diselimuti gas dan debu-debu pencemar. Kandungan gas CO₂ semakin tinggi karena banyak hutan ditebang, sehingga tidak dapat menyerap CO₂.

Usaha Mengatasi Pencemaran Lingkungan

1. Menempatkan daerah industri atau pabrik jauh dari daerah perumahan atau pemukiman penduduk.

2. Pembuangan limbah industri diatur sehingga tidak mencemari lingkungan atau ekosistem.
3. Pengawasan terhadap penggunaan jenis-jenis pestisida dan zat kimia lain yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan.
4. Memperluas gerakan penghijauan.
5. Tindakan tegas terhadap pelaku pencemaran lingkungan.
6. Memberikan kesadaran terhadap masyarakat tentang arti lingkungan hidup sehingga manusia lebih mencintai lingkungan hidupnya.
7. Membuang sampah pada tempatnya.
8. Penggunaan lahan yang ramah lingkungan.



MEDIA GAMBAR

1. Membuang sampah sembarangan



2. Banjir



3. Macam-macam Pencemaran

- Pencemaran Air



- Pencemaran Tanah



- **Pencemaran Udara**



4. Cara Mengatasi Pencemaran

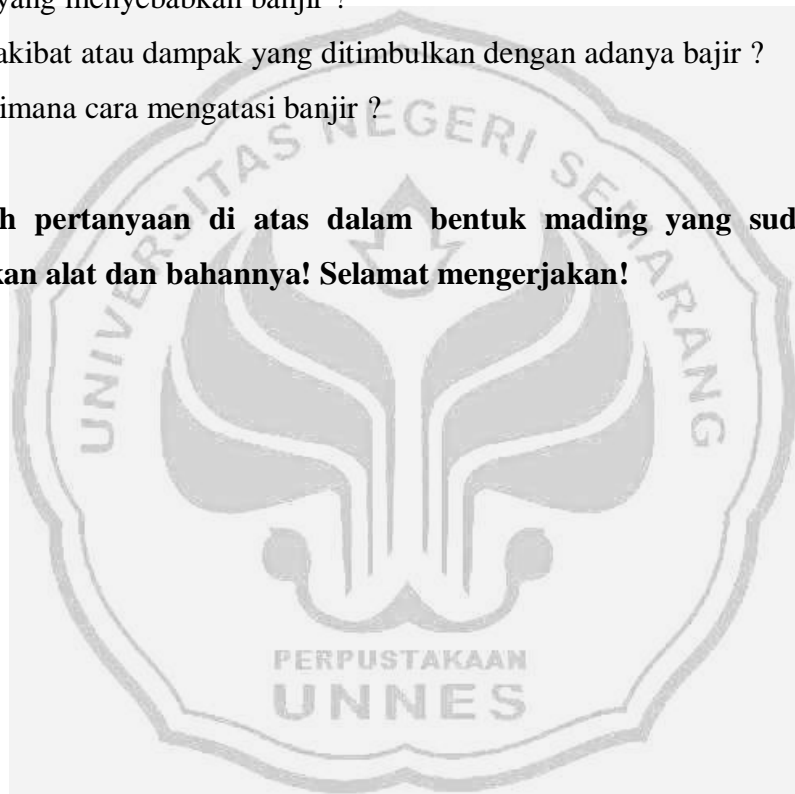


LEMBAR KERJA SISWA**Kelompok 1 :**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar dengan anggota kelompokmu !

1. Apa yang menyebabkan banjir ?
2. Apa akibat atau dampak yang ditimbulkan dengan adanya banjir ?
3. Bagaimana cara mengatasi banjir ?

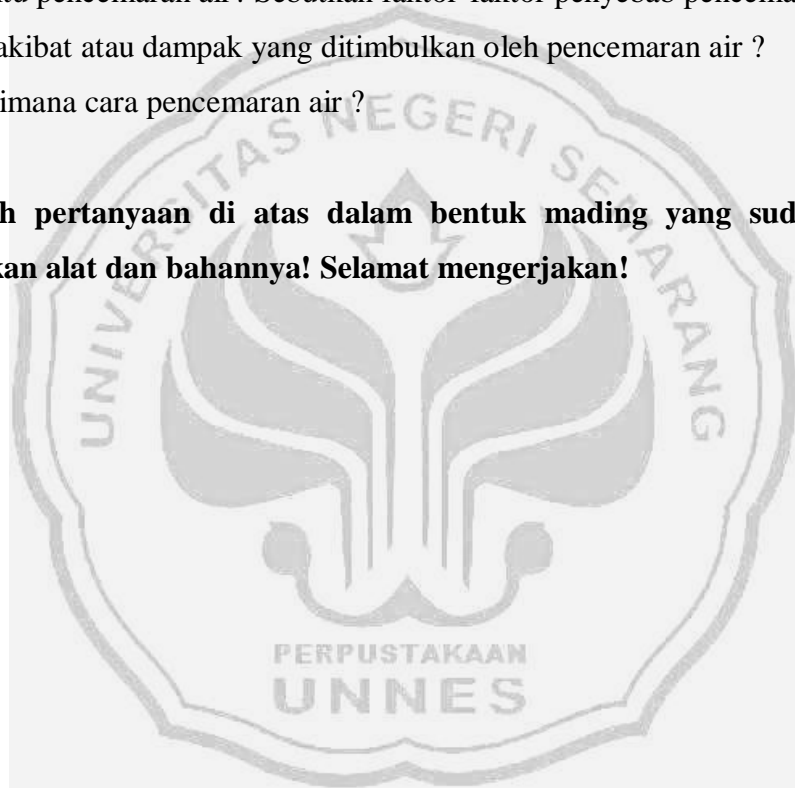
Jawablah pertanyaan di atas dalam bentuk mading yang sudah kalian persiapkan alat dan bahannya! Selamat mengerjakan!

LEMBAR KERJA SISWA**Kelompok 2:**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar dengan anggota kelompokmu !

1. Apa itu pencemaran air? Sebutkan faktor-faktor penyebab pencemaran air ?
2. Apa akibat atau dampak yang ditimbulkan oleh pencemaran air ?
3. Bagaimana cara pencemaran air ?

Jawablah pertanyaan di atas dalam bentuk mading yang sudah kalian persiapkan alat dan bahannya! Selamat mengerjakan!

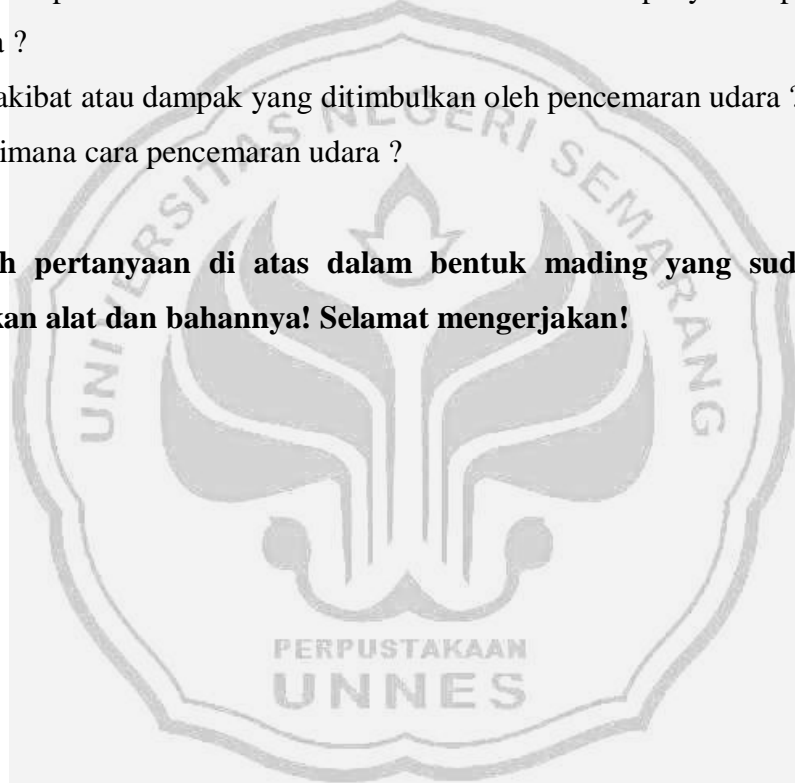
LEMBAR KERJA SISWA**Kelompok 3:**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar dengan anggota kelompokmu !

1. Apa itu pencemaran udara? Sebutkan faktor-faktor penyebab pencemaran udara ?
2. Apa akibat atau dampak yang ditimbulkan oleh pencemaran udara ?
3. Bagaimana cara pencemaran udara ?

Jawablah pertanyaan di atas dalam bentuk mading yang sudah kalian persiapkan alat dan bahannya! Selamat mengerjakan!



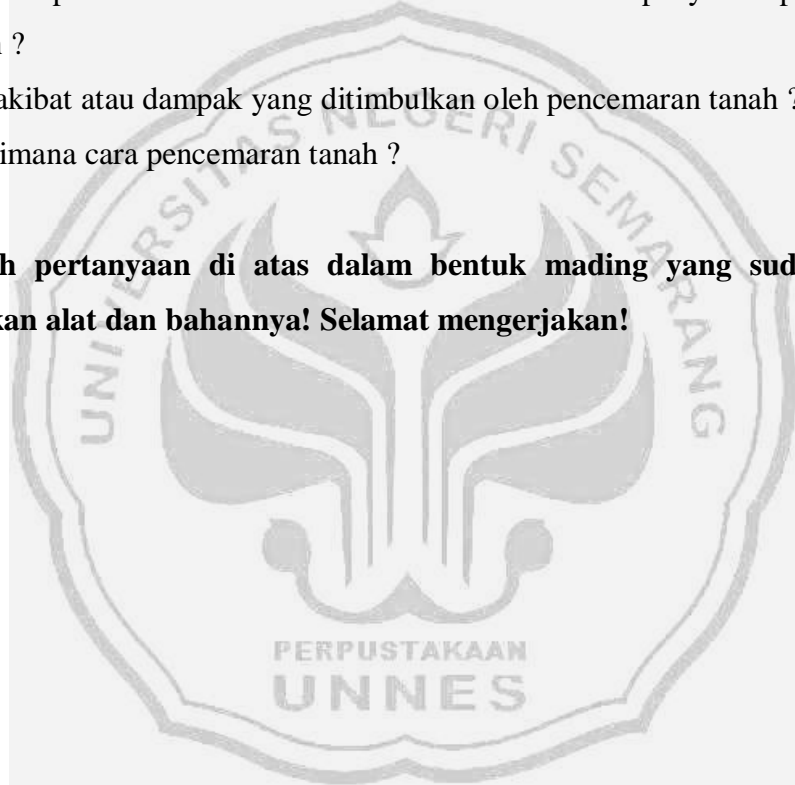
LEMBAR KERJA SISWA**Kelompok 4:**

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

Kerjakan soal di bawah ini dengan benar dengan anggota kelompokmu !

1. Apa itu pencemaran tanah? Sebutkan faktor-faktor penyebab pencemaran tanah ?
2. Apa akibat atau dampak yang ditimbulkan oleh pencemaran tanah ?
3. Bagaimana cara pencemaran tanah ?

Jawablah pertanyaan di atas dalam bentuk mading yang sudah kalian persiapkan alat dan bahannya! Selamat mengerjakan!

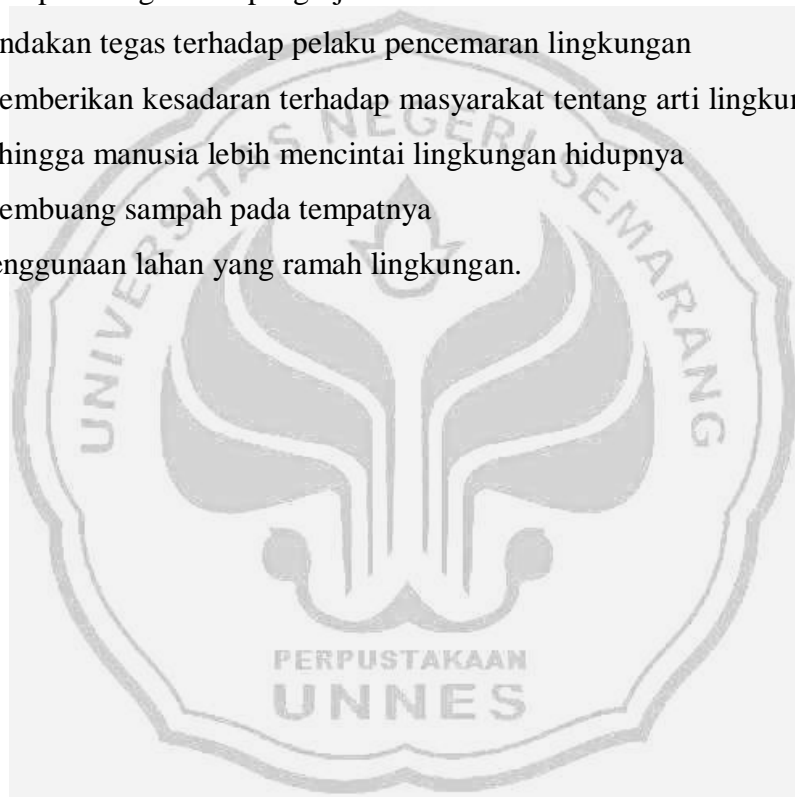


Kunci jawaban LKS

1. Banjir bisa disebabkan karena hujan deras yang terus menerus, namun banjir juga dapat disebabkan karena ulah manusia yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai ataupun di selokan. Sampah yang terus-menerus di buang ke sungai akan mengakibatkan sampah semakin menumpuk dan membuat saluran air menjadi mampet dan tidak bisa mengalir, begitu turun hujan timbullah banjir.
2. Macam-macam pencemaran lingkungan, yaitu :
 - Pencemaran Tanah
Pencemaran tanah yaitu pencemaran yang disebabkan oleh sampah organik dan anorganik yang berasal dari limbah rumah tangga, pasar, industri, kegiatan pertanian, peternakan, dan sebagainya
 - Pencemaran air
Pencemaran air dapat diketahui dari perubahan warna, bau, serta adanya kematian dari biota air, baik sebagian atau seluruhnya. Bahan polutan yang dapat menyebabkan polusi air antara lain limbah pabrik, detergen, pestisida, minyak, dan bahan organik yang berupa sisa-sisa organisme yang mengalami pembusukan.
 - Pencemaran udara
Pencemaran udara dapat bersumber dari manusia atau dapat berasal dari alam. Pencemaran oleh alam, misalnya letusan gunung berapi yang mengeluarkan debu, gas karbondioksida. Partikel-partikel zat padat yang mencemari udara di antaranya berupa debu, jelaga, dan partikel logam. Partikel logam yang paling banyak menyebabkan pencemaran adalah yang berasal dari pembakaran bensin. Adanya pencemaran udara ditunjukkan oleh adanya gangguan pada makhluk hidup yang berupa kesukaran bernapas, batuk, sakit tenggorokan, mata pedih, serta daun-daun yang menguning pada tanaman.

3. Cara untuk mengatasi pencemaran lingkungan, yaitu:

- Menempatkan daerah industri atau pabrik jauh dari daerah perumahan atau pemukiman penduduk
- Pembuangan limbah industri diatur sehingga tidak mencemari lingkungan atau ekosistem
- Pengawasan terhadap penggunaan jenis-jenis pestisida dan zat kimia lain yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan
- Memperluas gerakan penghijauan
- Tindakan tegas terhadap pelaku pencemaran lingkungan
- Memberikan kesadaran terhadap masyarakat tentang arti lingkungan hidup sehingga manusia lebih mencintai lingkungan hidupnya
- Membuang sampah pada tempatnya
- Penggunaan lahan yang ramah lingkungan.



KISI-KISI EVALUASI

KD	Indikator	TP	Ranah Kognitif	Bentuk soal	No soal	Kunci jawaban	Tingkat kesukaran
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	2.4.8 Menjelaskan akibat dari membuang sampah sembarangan	1	C2	Uraian	1	1. Karena jika kita sering membuang sampah di sungai, sampah akan semakin menumpuk dan menjadikan saluran air mampet serta tidak bisa mengalir dan ketika hujan datang akan menimbulkan banjir.	mudah
	2.4.9 Menunjukkan banjir sebagai penyebab timbulnya pencemaran lingkungan	2	C1		2	2. Yaitu dapat mengganggu stabilitas ekonomi, banjir terjadi akan menimbulkan kerugian berupa harta benda dan kehilangan nyawa, selain itu banjir juga membuat air menjadi tercemar, bau yang tidak sedap, dan dapat menimbulkan pencemaran lingkungan	sedang
	2.4.10 Menyebutkan macam macam pencemaran lingkungan	3			3,4	3. Pencemaran tanah disebabkan oleh sampah organik&anorganik, pencemaran air disebabkan oleh limbah pabrik, dan pencemaran udara disebabkan oleh gas&debu.	sedang
	2.4.11 Menjelaskan cara mengatasi pencemaran lingkungan	4	C2		5	4. Kurangnya kesuburan tanah, timbul penyakit, dan keracunan	sukar
				C4		5. Penanaman hutan kembali, membuang sampah pada tempatnya, dan menempatkan pabrik jauh dari pemukiman	sedang
			C3				

SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Mengapa kita tidak boleh membuang sampah sembarangan ?
2. Sebutkan akibat yang ditimbulkan oleh banjir !
3. Sebut dan jelaskan macam-macam pencemaran lingkungan !
4. Apa dampak dari adanya pencemaran lingkungan ?
5. Bagaimana cara mengatasi pencemaran lingkungan ?



Kunci Jawaban Soal Evaluasi

1. Kita harus membuang sampah pada tempatnya, tidak boleh membuang sampah sembarangan seperti di sungai atau di selokan karena jika kita sering membuang sampah di sungai, sampah akan semakin menumpuk dan menjadikan saluran air mampet serta tidak bisa mengalir dan ketika hujan datang akan menimbulkan banjir.

2. Akibat yang ditimbulkan dengan adanya banjir yaitu dapat mengganggu stabilitas ekonomi, banjir terjadi akan menimbulkan kerugian berupa harta benda dan kehilangan nyawa, selain itu banjir juga membuat air menjadi tercemar, bau yang tidak sedap, dan dapat menimbulkan pencemaran lingkungan.

3. Macam-macam pencemaran lingkungan, yaitu :
 - Pencemaran Tanah
Pencemaran tanah yaitu pencemaran yang disebabkan oleh sampah organik dan anorganik yang berasal dari limbah rumah tangga, pasar, industri, kegiatan pertanian, peternakan, dan sebagainya
 - Pencemaran air
Pencemaran air dapat diketahui dari perubahan warna, bau, serta adanya kematian dari biota air, baik sebagian atau seluruhnya. Bahan polutan yang dapat menyebabkan polusi air antara lain limbah pabrik, detergen, pestisida, minyak, dan bahan organik yang berupa sisa-sisa organisme yang mengalami pembusukan.
 - Pencemaran udara
Pencemaran udara dapat bersumber dari manusia atau dapat berasal dari alam. Pencemaran oleh alam, misalnya letusan gunung berapi yang mengeluarkan debu, gas karbondioksida. Partikel-partikel zat padat yang mencemari udara di antaranya berupa debu, jelaga, dan partikel logam. Partikel logam yang paling banyak menyebabkan pencemaran adalah yang

berasal dari pembakaran bensin. Adanya pencemaran udara ditunjukkan oleh adanya gangguan pada makhluk hidup yang berupa kesukaran bernapas, batuk, sakit tenggorokan, mata pedih, serta daun-daun yang menguning pada tanaman.

4. Dampak pencemaran lingkungan, yaitu :

- Punahnya Species
- Peledakan Hama
- Gangguan Keseimbangan Lingkungan
- Kesuburan Tanah Berkurang
- Keracunan dan Penyakit
- Pemekatan Hayati
- Terbentuknya Lubang Ozon
- Efek Rumah Kaca

5. Cara mengatasi pencemaran lingkungan, yaitu :

- Menempatkan daerah industri atau pabrik jauh dari daerah perumahan atau pemukiman penduduk
- Pembuangan limbah industri diatur sehingga tidak mencemari lingkungan atau ekosistem
- Pengawasan terhadap penggunaan jenis-jenis pestisida dan zat kimia lain yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan
- Memperluas gerakan penghijauan
- Tindakan tegas terhadap pelaku pencemaran lingkungan
- Memberikan kesadaran terhadap masyarakat tentang arti lingkungan hidup sehingga manusia lebih mencintai lingkungan hidupnya
- Membuang sampah pada tempatnya
- Penggunaan lahan yang ramah lingkungan.

Skor Penilaian Soal Evaluasi

No. Soal	Bobot Nilai
1	20
2	20
3	20
4	20
5	20
Jumlah	100

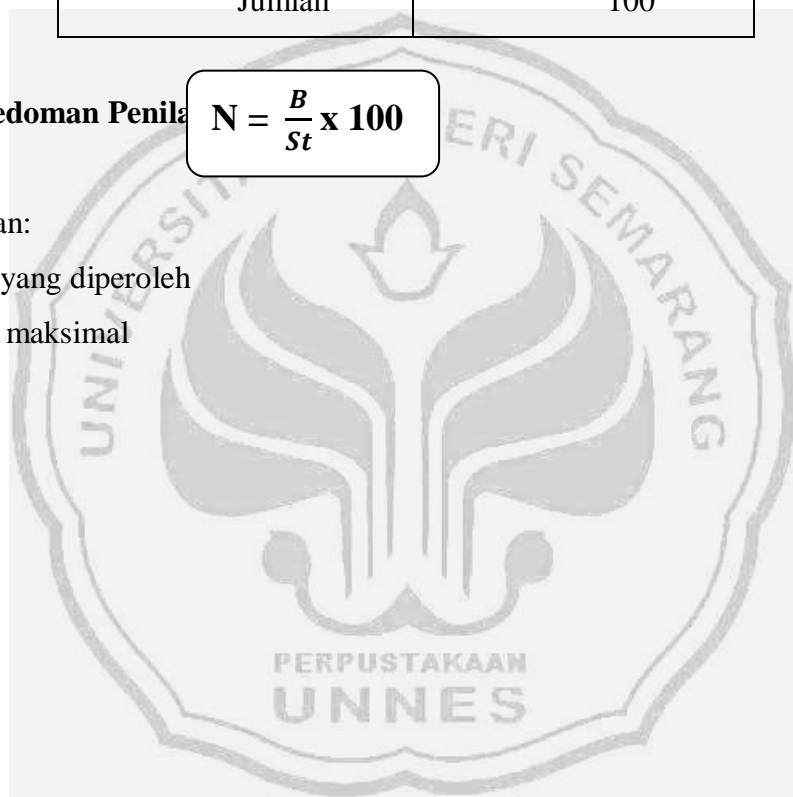
Pedoman Penilaian
$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

B = Skor yang diperoleh

St = Skor maksimal

N = Nilai





LAMPIRAN 4
DATA HASIL PENELITIAN

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01
Semarang
Siklus I

Kelas/semester : IVA

Hari, tanggal : Rabu, 27 Maret 2013

Materi : Masalah Sosial dan Masalah Pribadi

Petunjuk :

- 1) Bacalah dengan cermat setiap indikator keterampilan guru
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak !
- 3) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut :
 - a. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1
 - b. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
 - c. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
 - d. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	√					2
	b. Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa		√				
	c. Melakukan apersepsi	√					
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran						
2. Memberikan permasalahan melalui tayangan video	a. Memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video	√					

(keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, dan keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> b. Menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui penayangan video c. Topik permasalahan terkait dengan materi d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi 	√		√			2
3. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5siswa b. Mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok 	√	√		√		3
4. Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah (keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi b. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya d. Memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan 	√	√		√		3
5. Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya (keterampilan bertanya, keterampilan membimbing kelompok kecil, keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya b. Mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas c. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas d. Meminta siswa yang lain untuk menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang 	√	√		√		3

	presentasi						
6. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)	<p>a. Mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah</p> <p>b. Mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab</p> <p>c. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan</p> <p>d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami</p>	√		√			2
7. Menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	<p>a. Membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari</p> <p>b. Mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran</p> <p>c. Memberikan soal evaluasi secara individu</p> <p>d. Memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas</p>	√			√		3
Jumlah skor							18

Jumlah skor = 18

Kategori = Baik

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Semarang, 27 Maret 2013

Observer

Sudarmo, S.Pd

NIP 195901141980121005

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01
Semarang
Siklus II

Kelas/semester : IVA

Hari, tanggal : Sabtu, 6 April 2013

Materi : Masalah Kemiskinan

Petunjuk :

- 1) Bacalah dengan cermat setiap indikator keterampilan guru
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak !
- 3) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut :
 - a. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1
 - b. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
 - c. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
 - d. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis b. Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa c. Melakukan apersepsi d. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√ √ √			√		3
2. Memberikan permasalahan melalui tayangan video	a. Memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video	√					

(keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, dan keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> b. Menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui penayangan video c. Topik permasalahan terkait dengan materi d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi 	√	√	√	3
3. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5siswa b. Mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok 	√	√	√	3
4. Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah (keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi b. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya d. Memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan 	√	√	√	4
5. Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya (keterampilan bertanya, keterampilan membimbing kelompok kecil, keterampilan menggunakan variasi)	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya b. Mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas c. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas d. Meminta siswa yang lain untuk menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang sedang presentasi 	√	√	√	3
6. Menganalisis dan mengevaluasi proses	a. Mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi				

pemecahan masalah (kete-rampilan memberi penguatan, kete-rampilan menjelaskan)	pemecahan masalah b. Mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab c. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami	√		√			2
7. Menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari b. Mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran c. Memberikan soal evaluasi secara individu d. Memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas	√			√		3
Jumlah skor							21

Jumlah skor = 21

Kategori = Baik

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Semarang, 6 April 2013

Observer


Sudarmo, S.Pd**NIP 195901141980121005**

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01
Semarang
Siklus III

Kelas/semester : IVA

Hari, tanggal : Rabu, 10 April 2013

Materi : Masalah Pencemaran Lingkungan

Petunjuk :

- 1) Bacalah dengan cermat setiap indikator keterampilan guru
- 2) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan sesuai dengan deskriptor yang nampak !
- 3) Skala penilaian untuk masing-masing deskriptor adalah sebagai berikut :
 - a. Jika nampak 1 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1
 - b. Jika nampak 2 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
 - c. Jika nampak 3 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
 - d. Jika nampak 4 deskriptor, maka beri tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan				Skor
			1	2	3	4	
1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menyiapkan siswa secara fisik dan psikis	√					4
	b. Menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa	√				√	
	c. Melakukan apersepsi	√					
	d. Menyampaikan tujuan pembelajaran	√					
2. Memberikan permasalahan melalui tayangan video	a. Memberikan masalah dari materi ajar melalui tayangan video	√					

(keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, dan keterampilan menggunakan variasi)	b. Menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan melalui penayangan video c. Topik permasalahan terkait dengan materi d. Memberi kesempatan siswa untuk menanggapi	√				√	4
3. Membimbing siswa dalam pembentukan kelompok (keterampilan mengelola kelas, keterampilan menggunakan variasi)	a. Membentuk kelompok yang beranggotakan 4-5siswa b. Mengatur posisi tempat duduk setiap kelompok untuk melakukan diskusi c. Memberi petunjuk dan alokasi waktu untuk mengerjakan tugas dalam diskusi kelompok d. Menegur siswa yang menunjukkan perilaku menyimpang saat pembentukan kelompok	√				√	4
4. Membimbing diskusi kelompok untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah (keterampilan menjelaskan, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	a. Memberikan penjelasan lebih lanjut tentang proses dan materi diskusi b. Memberi kesempatan siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber c. Memberi kesempatan siswa untuk bertanya d. Memfasilitasi siswa dalam proses penyelidikan	√			√		3
5. Membantu mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya (ke- terampilan bertanya, keterampilan membimbing kelompok kecil, kete- rampilan menggunakan variasi)	a. Membimbing dan mengarahkan siswa dalam membuat karya b. Mengawasi jalannya pembuatan karya dengan berkeliling kelas c. Mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas d. Meminta siswa yang lain untuk menanggapi/mengajukan pertanyaan kepada	√				√	4

	kelompok yang sedang presentasi						
6. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (keterampilan memberi penguatan, keterampilan menjelaskan)	a. Mengulas bagaimana cara siswa menemukan solusi pemecahan masalah b. Mengulas solusi pemecahan masalah yang didiskusikan melalui tanya jawab c. Memberikan solusi pemecahan masalah sesuai dengan permasalahan d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami	√			√		3
7. Menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Membuat penegasan/kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari b. Mengadakan refleksi diri selama mengikuti pembelajaran c. Memberikan soal evaluasi secara individu d. Memberikan tindak lanjut terhadap materi yang dibahas	√			√		3
Jumlah skor							25

Jumlah skor = 25

Kategori = Sangat Baik

Kriteria ketuntasan	Kategori
$23 \leq \text{skor} \leq 28$	Sangat baik (A)
$17,5 \leq \text{skor} < 23$	Baik (B)
$12 \leq \text{skor} < 17,5$	Cukup (C)
$7 \leq \text{skor} < 12$	Kurang (D)

Semarang, 10 April 2013

Observer


Sudarmo, S.Pd**NIP 195901141980121005**

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS 1

No	Nama	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Allifia Afini Wulandari	3	2	3	4	2	2	2	18
2	Adeliana Mustikasari	2	1	3	2	1	1	1	11
3	Arvian Risky Armada	2	2	2	1	2	1	2	12
4	Adellia Shaka Fitria	4	3	4	4	3	3	3	24
5	Arcella Berlian	2	2	2	2	1	2	2	13
6	Abdul Ghani Al Hafis	2	1	2	2	1	2	2	12
7	Adetra Purna Kayla	3	2	3	2	1	2	1	14
8	Aris Syifa Agustina	3	3	3	3	2	2	2	18
9	Alvina Riyan Fateka	3	2	4	4	2	3	2	20
10	Aan Yusuf Kurniawan	3	3	4	2	2	1	3	18
11	Abdullah Mutakim	3	2	4	3	2	2	1	17
12	Brigida	3	2	3	2	1	2	2	15
13	Brilliant Akbar	3	3	3	3	3	2	3	20
14	Camelia	3	4	4	3	2	2	3	21
15	Eva Catur Herawati	3	2	4	2	2	1	2	16
16	Ficky Hafis	2	1	2	2	3	2	2	14
17	Fita Aninda Dwi. P	3	2	4	3	2	2	2	18
18	Hermawan	3	2	4	1	1	2	1	14
19	Hernina Dinanda	4	3	4	4	3	3	3	24
	Jumlah	54	42	62	49	36	37	39	319
	Rata-rata	2,8	2,2	3,3	2,6	1,9	1,95	2	16,8
	Persentase								60 %
	Kategori								C

Semarang, 27 Maret 2013

Observer



Melisa Dianawati

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II

No	Nama	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Allifia Afini Wulandari	4	3	3	4	4	4	4	26
2	Adeliana Mustikasari	3	2	3	2	2	3	2	17
3	Arvian Risky Armada	2	2	3	2	2	2	3	16
4	Adellia Shaka Fitria	4	4	4	4	4	4	4	28
5	Arcella Berlian	2	2	3	3	3	3	3	19
6	Abdul Ghani Al Hafis	3	3	3	3	2	2	2	18
7	Adetra Purna Kayla	3	2	4	2	2	2	2	17
8	Aris Syifa Agustina	4	3	4	3	2	3	3	22
9	Alvina Riyan Fateka	4	2	3	4	3	4	2	22
10	Aan Yusuf Kurniawan	3	2	3	2	2	2	3	17
11	Abdullah Mutakim	3	3	3	2	3	3	3	20
12	Brigida	3	2	3	2	2	2	3	17
13	Brilliant Akbar	4	4	3	3	3	3	4	24
14	Camelia	4	3	4	4	3	4	3	25
15	Eva Catur Herawati	3	2	3	3	2	2	2	17
16	Ficky Hafis	3	4	2	2	3	3	3	20
17	Fita Aninda Dwi, P	3	3	4	2	3	3	3	21
18	Hermawan	3	2	2	2	2	2	2	15
19	Hernina Dinanda	4	3	3	4	3	4	3	24
Jumlah		62	51	60	53	50	55	54	385
Rata-rata		3,3	2,7	3,2	2,8	2,6	2,9	2,8	20,3
Persentase									72,5%
Kategori									B

Semarang, 6 April 2013

Observer



Melisa Dianawati

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS III

No	Nama	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Allifia Afini Wulandari	4	4	4	4	4	3	4	27
2	Adeliana Mustikasari	4	2	3	3	3	3	3	21
3	Arvian Risky Armada	3	3	3	3	2	3	3	20
4	Adellia Shaka Fitria	4	4	4	4	4	4	4	28
5	Arcella Berlian	3	3	4	3	3	2	3	21
6	Abdul Ghani Al Hafis	3	2	3	3	3	3	3	20
7	Adetra Purna Kayla	4	3	4	3	3	2	2	21
8	Aris Syifa Agustina	4	3	4	4	4	3	3	25
9	Alvina Riyan Fateka	4	3	4	4	4	4	4	27
10	Aan Yusuf Kurniawan	3	3	3	3	3	3	3	21
11	Abdullah Mutakim	3	4	3	4	3	3	3	23
12	Brigida	4	3	4	3	3	2	2	21
13	Brilliant Akbar	4	4	3	4	4	3	4	26
14	Camelia	4	4	4	4	4	4	4	28
15	Eva Catur Herawati	3	3	4	3	3	2	2	20
16	Ficky Hafis	3	4	3	3	4	3	3	23
17	Fita Aninda Dwi. P	4	3	4	4	3	3	3	24
18	Hermawan	3	4	3	3	3	3	3	21
19	Hernina Dinanda	4	4	4	4	4	4	4	28
Jumlah		68	62	68	66	64	57	60	445
Rata-rata		3,6	3,3	3,6	3,5	3,4	3	3,2	23,4
Persentase									83,6%
Kategori									A

Semarang, 10 April 2013

Observer



Melisa Dianawati

**Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran IPS melalui
Model *Problem Based Learning* dengan Media Video**

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran	54	62	68
2	Berorientasi pada masalah melalui tayangan video	42	51	62
3	Menjaga kekondusifan selama pembagian kelompok	62	60	68
4	Aktif berdiskusi dalam kelompok belajar	49	53	66
5	Aktif berkerja dalam penyelidikan	36	50	64
6	Menyiapkan dan mempresentasikan karya sebagai hasil dari penyelidikan masalah	37	55	57
7	Mengikuti kegiatan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah	39	54	60
	Jumlah	319	385	445
	Persentase Keberhasilan	60 %	72,5%	83,6%
	Kategori	Cukup	Baik	Sangat Baik



Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan Siklus III

No	Nama	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Alivia Ani Wulandari	100	80	80
2	Adeliana Sakafitria	90	100	100
3	Arvian Risky Armada	70	60	70
4	Adelia Mustikasari	60	80	50
5	Arcella Berlian	50	80	60
6	Abdul Ghani Al Hafis	70	80	70
7	Adethra PurnaKasila	80	90	80
8	Aris Syifa Agustina	100	100	90
9	Alvina Riyan Fateka	80	100	90
10	Aan Yusuf Kurniawan	50	80	70
11	Abdullah Mutakim	80	50	80
12	Brigida	100	60	80
13	Brillian Akbar	60	50	100
14	Camelia	80	80	100
15	Eva Catur Herawati	60	70	90
16	Ficky Hafis	50	70	70
17	Fita Aninda Dwi. P	70	70	70
18	Hermawan	60	70	100
19	Hernina Dinanda	100	100	100
20	M. Hidayah Syahrul Fauzi	KELUAR		
	Jumlah	1410	1470	1550
	Rata-rata	74,2	77,4	81,6
	Persentase Keberhasilan	63,2%	78,9%	89,5%

PEROLEHAN HASIL PENILAIAN KARAKTER SISWA TIAP SIKLUS

No	Nama	Indikator Siklus I				Indikator Siklus II				Indikator Siklus III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Allifia	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3
2	Adeliana	1	1	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2
3	Arvian	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3
4	Adellia	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3
5	Arcella	1	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3
6	Hafis	1	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3
7	Adetra	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2
8	Aris	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3
9	Alvina	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2
10	Aan	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
11	Mutakim	2	2	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3
12	Brigida	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2
13	Akbar	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
14	Camelia	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3
15	Eva	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2
16	Ficky	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
17	Fita	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2
18	Hermawan	1	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3
19	Hernina	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3
Jumlah		153				182				212			
Rata-rata		8,1				9,6				11,2			
Persentase		67,5%				80%				93%			
Kategori		Baik				Baik				Sangat Baik			

**Rekapitulasi Penilaian Karakter siswa dalam Pembelajaran IPS
melalui model *Problem Based Learning* dengan media video**

No	Karakter Siswa	Deskriptor	SIKLUS I	SIKLUS II	SIKLUS III
1	Religius	a. Berdoa sebelum pembelajaran dimulai b. Kejujuran dalam mengerjakan tugas c. Menghargai pendapat teman	36	44	55
2	Disiplin	a. Mematuhi tata tertib yang berlaku b. Menyelesaikan tugas tepat waktu c. Mengumpulkan evaluasi tepat waktu	37	49	54
3	Tanggung jawab	a. Mengerjakan tugas kelompok bersama-sama b. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok c. Mengemukakan pemikiran untuk menjawab suatu permasalahan	39	44	52
4	Kerja sama	a. Menyatu dengan anggota kelompok b. Menyelesaikan tugas kelompok secara bersama c. Tanggap dalam bekerja sama	41	45	51
Jumlah			153	182	212
Rata-rata			8,1	9,6	11,2
Persentase			67,5%	80%	93%
Kategori			Baik	Baik	Sangat Baik

**CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA VIDEO
Siklus I**

Nama SD : SD Negeri Sekaran 01 Semarang
Kelas : IVA
Hari / Tanggal : Rabu, 27 Maret 2013
Pukul : 09.30-11.00
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video

Berikut catatan-catatan penting yang terjadi selama proses pembelajaran IPS berlangsung berkaitan dengan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Catatan ini sekaligus digunakan oleh peneliti sebagai refleksi dan perlunya untuk segera memperbaiki guna meningkatkan semua aspek pada siklus selanjutnya.

1. Waktu menunjukkan pukul 09.30 WIB di hari Rabu tanggal 27 bulan Maret dan tahun 2013, pertanda bahwa siswa kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang harus menyudahi jam istirahatnya karena bel sudah berbunyi. Saatnya siswa untuk kembali ke kelas untuk melanjutkan belajarnya.
2. Siswa masuk dengan masih membawa makanan yang belum habis sisa makanan yang dibeli pas jam istirahat, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghabiskan makanannya terlebih dahulu agar ketika pembelajaran berlangsung tidak ada satupun siswa yang sedang menikmati makanannya
3. Rupanya guru sudah berhasil menghidupkan laptop dengan berbantu layar LCD untuk menayangkan video yang akan digunakan guru sebagai media untuk membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran di

samping untuk menarik perhatian siswa agar tidak jenuh dan bosan serta lebih mengaktifkan siswa untuk berpikir kritis dalam suatu permasalahan yang diberikan guru kepada siswa

4. Guru mengkondisikan kelas dengan meluruskan tempat duduk siswa agar rapi dan nyaman untuk belajar, dilanjut guru mengucapkan salam dan siswa menjawabnya
5. Guru menuliskan hari dan tanggal di pojok kiri atas papan tulis dan melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa
6. Guru mengadakan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang masalah pencurian, dengan semangat dan aktif siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru
7. Siswa diberikan motivasi dengan mengarahkan kepada siswa bahwa pencurian atau perampokan adalah salah satu bentuk tindak kejahatan dan merupakan masalah sosial yang dapat meresahkan ketentraman hidup warga masyarakat. Kemudian guru bertanya kembali tentang perbedaan antara pencurian yang dialami orang-orang dengan masalah sakit yang diderita oleh masing-masing orang
8. Banyak jawaban yang dilontarkan siswa dan hasilnya sangat variasi. Guru menghargai apapun jawaban yang dikemukakan siswa, guru menanggapi dengan menjelaskan perbedaan keduanya hingga guru lupa tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang seharusnya dapat diketahui siswa tentang beberapa kompetensi yang semestinya dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
9. Untuk melatih siswa agar semakin berpikir kritis, guru langsung memutar video tentang masalah sosial dan masalah pribadi yang sebelumnya sudah dijelaskan guru melalui layar LCD yang digunakan untuk menampilkan tayangan video sebagai sarana siswa untuk belajar dan bukan untuk bermain-main cahaya
- 10 Siswa memperhatikan dengan cermat penjelasan dan petunjuk guru dan saatnya bagi siswa untuk bersungguh-sungguh menyimak dan melihat tayangan video sembari menuliskan pokok-pokok penting dalam buku catatan yang

tanpa disadari siswa bahwa tayangan tersebut adalah masalah-masalah yang sebenarnya diberikan guru untuk siswa melalui video agar mereka berpikir

- 11 Video selesai diputar, kemudian guru bertanya pada semua siswa tentang contoh-contoh masalah sosial dan masalah pribadi, alasan masing-masing contoh termasuk masalah sosial ataupun pribadi, dan perbedaan antar keduanya
- 12 Beberapa siswa aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru, namun ada juga siswa yang masih pasif, hanya duduk diam dan mendengarkan. Guru menanggapi jawaban dari siswa dan menjelaskan materi tentang perbedaan masalah sosial dan pribadi
- 13 Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan guru, kemudian guru membentuk empat kelompok secara heterogen yang tiap-tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Maksud dari adanya pembentukan kelompok ini adalah guru memberikan tugas berupa LKS tentang masalah sosial dan masalah pribadi yang dikerjakan secara berkelompok. Antarsiswa dalam satu kelompok harus bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan tugasnya
- 14 Guru menjelaskan lebih lanjut tentang tugas dalam LKS yang berisi sejumlah pernyataan yang termasuk masalah sosial maupun masalah pribadi dan berdasarkan kolom pernyataan tersebut masing-masing kelompok harus bisa menyimpulkannya dalam bentuk karya berupa resume, dimulai dari pengertian, perbedaan, dan contoh-contoh dari kedua masalah tersebut
- 15 Setiap kelompok dapat menuliskan pernyataan yang sama di kolom pernyataan, namun untuk menyimpulkannya menjadi sebuah karya berbentuk resume setiap kelompok memiliki jawaban yang berbeda tergantung kreativitas pemikiran dari masing-masing anggota di dalam satu kelompok
- 16 Ketika guru menginformasikan bahwa waktunya sudah habis dalam mengerjakan tugas kelompoknya, ada dua kelompok yang belum selesai dan masih saja melanjutkan tugas. Hal ini dikarenakan sebelum memulai diskusi guru belum menentukan dan memberikan batas waktu sehingga dua kelompok tersebut dalam mengerjakan terlihat santai dan menganggapnya masih banyak waktu yang tersisa. Sementara ada satu kelompok yang sangat cepat

- mengerjakan dengan hasil yang asal-asalan karena terburu-buru takut waktunya habis padahal masih banyak waktu
- 17 Keterampilan guru dalam membimbing kelompok masih kurang, hal ini terlihat ketika guru meminta perwakilan kelompok mempresentasikan hasil karya kelompoknya siswa tersebut kurang percaya diri, malu sehingga suaranya menjadi pelan dan kurang jelas untuk didengarkan
 - 18 Ketika ada siswa yang menyajikan hasil karyanya di depan kelas, guru belum meminta siswa untuk menanggapi maupun mengajukan pertanyaan kepada siswa yang sedang presentasi. Guru kurang memberi penguatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga ada beberapa siswa yang berbicara sendiri dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran
 - 19 Guru menyimpulkan pembelajaran dari awal hingga akhir dengan bertanya jawab kepada siswa terkait materi yang baru saja dipelajari, kemudian untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dikuasai guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu
 - 20 Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan penuh konsentrasi akan tetapi ada beberapa siswa yang mengerjakannya tidak serius sambil bermain
 - 21 Soal evaluasi selesai kemudian guru memberikan PR dan berpesan kepada semua siswa untuk giat dan rajin belajar

Semarang, 27 Maret 2013

Observer



Putri Andini

**CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA VIDEO
Siklus II**

Nama SD : SD Negeri Sekaran 01 Semarang
Kelas : IVA
Hari / Tanggal : Sabtu, 6 April 2013
Pukul : 07.00-08.45
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video

Berikut catatan-catatan penting yang terjadi selama proses pembelajaran IPS berlangsung berkaitan dengan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Catatan ini sekaligus digunakan oleh peneliti sebagai refleksi dan perlunya untuk segera memperbaiki guna meningkatkan semua aspek pada siklus selanjutnya.

1. Sebelum bel masuk berbunyi, guru sudah berada di dalam kelas untuk menyiapkan media serta alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran
2. Guru memasang stopkontak, menyalakan laptop, LCD, dan menyiapkan *speaker* agar ketika kegiatan eksplorasi dimulai, media sudah siap diputar dan ditayangkan
3. Tepat pukul 07.00 WIB, bel masuk berbunyi
4. Siswa berbaris di luar kelas secara tertib dan rapi, kemudian masuk kelas dan menduduki tempat duduknya masing-masing
5. Guru mengkondisikan kelas dengan meluruskan tempat duduk siswa agar rapi dan nyaman untuk belajar, kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin

doa sesuai dengan kepercayaan dan keyakinannya masing-masing dan dilanjut guru mengucapkan salam dan siswa menjawabnya

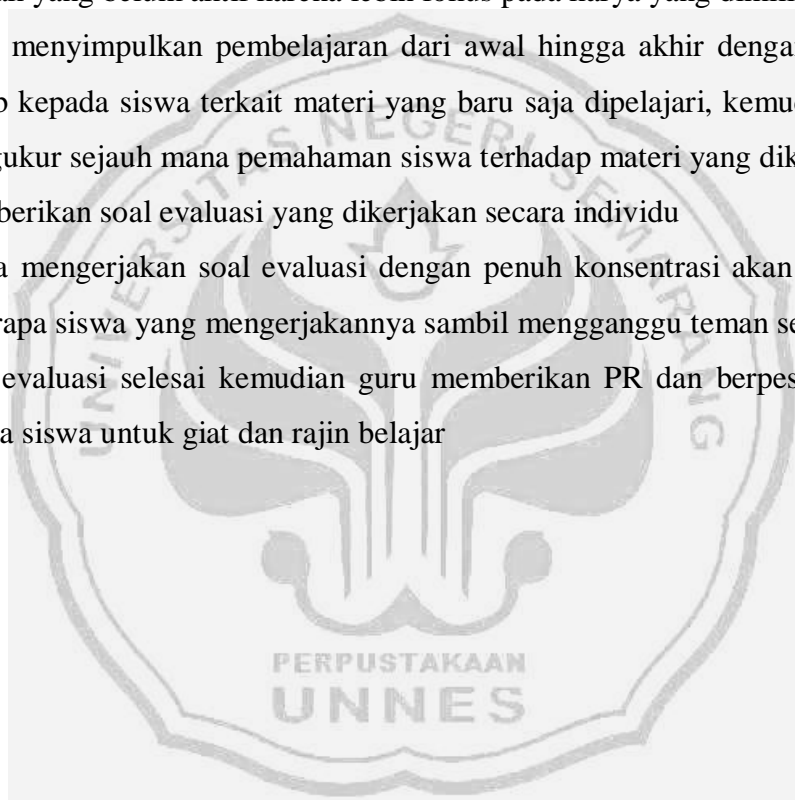
6. Guru menuliskan hari dan tanggal di pojok kiri atas papan tulis dan melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa
7. Guru mengadakan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang masalah kemiskinan, dengan semangat dan aktif siswa menanggapi apersepsi yang disampaikan guru
8. Siswa diberikan motivasi dengan mengarahkan kepada siswa bahwa masalah tersebut terjadi karena faktor ekonomi yang tidak berkecukupan dan timbul kemiskinan. Kemudian guru bertanya kembali tentang penyebab lain yang dapat menimbulkan masalah kemiskinan
9. Banyak jawaban yang dilontarkan siswa dan hasilnya sangat variasi. Guru menghargai apapun jawaban yang dikemukakan siswa, guru menanggapi dengan memberikan contoh-contoh masalah kemiskinan dan dilanjut menyampaikan tujuan pembelajaran agar dapat diketahui siswa tentang beberapa kompetensi yang harus dicapai selama proses pembelajaran berlangsung
10. Untuk melatih siswa agar semakin berpikir kritis, guru langsung memutar video tentang masalah masalah-masalah kemiskinan yang sebelumnya sudah dijelaskan guru melalui layar LCD yang digunakan untuk menampilkan tayangan video sebagai sarana siswa untuk belajar dan bukan untuk bermain-main cahaya
11. Siswa memperhatikan dengan cermat penjelasan dan petunjuk guru dan saatnya bagi siswa untuk bersungguh-sungguh menyimak dan melihat tayangan video sembari menuliskan pokok-pokok penting dalam buku catatan yang tanpa disadari siswa bahwa tayangan tersebut adalah masalah-masalah yang sebenarnya diberikan guru untuk siswa melalui video agar mereka berpikir
12. Video selesai diputar, kemudian guru bertanya pada semua siswa tentang contoh-contoh masalah kemiskinan yang terdapat dalam video, faktor-faktor

yang menyebabkan kemiskinan itu terjadi, akibat yang ditimbulkan, dan cara mengatasinya

13. Sebagian besar siswa antusias dan aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru, guru menanggapi jawaban dari siswa dan menjelaskan materi kemiskinan terkait dengan pertanyaan yang diajukan
14. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan guru, kemudian guru membentuk empat kelompok secara heterogen yang tiap-tiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Maksud dari adanya pembentukan kelompok ini adalah guru memberikan tugas berupa LKS tentang masalah kemiskinan yang dikerjakan secara berkelompok. Antarsiswa dalam satu kelompok harus bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan tugasnya. Tiap kelompok mendapatkan tugas dengan tema yang berbeda dari kelompok yang lain
15. Guru menjelaskan lebih lanjut tentang tugas dalam LKS yang berisi sejumlah pertanyaan yang digunakan sebagai panduan siswa dalam membuat karya berupa kliping
16. Dengan tema yang berbeda antar kelompok dalam pembuatan klipingnya sehingga antarkelompok memiliki jawaban yang berbeda sesuai dengan tema yang didapatkan masing-masing kelompok dan tergantung dari kreativitas pemikiran dari masing-masing anggota di dalam satu kelompok
17. Lagi-lagi guru lupa memberikan batas waktu untuk mengerjakan hasil karya kelompoknya sehingga ketika guru menginformasikan bahwa waktunya sudah habis dalam mengerjakan tugas kelompoknya, ada kelompok yang belum selesai dan masih saja melanjutkan tugas. Hal ini dikarenakan sebelum memulai diskusi guru belum menentukan dan memberikan batas waktu sehingga kelompok tersebut dalam mengerjakan terlihat santai dan menganggapnya masih banyak waktu yang tersisa. Sementara kelompok lain sangat cepat mengerjakan dengan hasil yang kurang sesuai karena terburu-buru takut waktunya habis padahal masih banyak waktu
18. Keterampilan guru dalam membimbing kelompok sudah mulai bagus, guru membantu siswa yang kesulitan dalam membuat karya berupa kliping. Guru

membebasikan siswanya menggunakan berbagai sumber untuk memperkaya pengetahuannya dalam menjawab dan memecahkan masalah yang akan dicantumkan dalam kliping. Walaupun guru sudah mengarahkan siswanya dengan memberikan penguatan tetapi ada siswa yang masih kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas

19. Guru meminta siswanya untuk menanggapi hasil karya yang sedang dipresentasikan, namun hanya beberapa saja yang aktif dan yang lain masih banyak yang belum aktif karena lebih fokus pada karya yang dimilikinya
20. Guru menyimpulkan pembelajaran dari awal hingga akhir dengan bertanya jawab kepada siswa terkait materi yang baru saja dipelajari, kemudian untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dikuasai guru memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu
21. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan penuh konsentrasi akan tetapi ada beberapa siswa yang mengerjakannya sambil mengganggu teman sebelahnya
22. Soal evaluasi selesai kemudian guru memberikan PR dan berpesan kepada semua siswa untuk giat dan rajin belajar



Semarang, 6 April 2013

Observer

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Putri Andini', is written below the text 'Observer'.

Putri Andini

**CATATAN LAPANGAN SELAMA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MEDIA VIDEO
Siklus III**

Nama SD : SD Negeri Sekaran 01 Semarang
Kelas : IVA
Hari / Tanggal : Rabu, 10 April 2013
Pukul : 09.30-11.00
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video

Berikut catatan-catatan penting yang terjadi selama proses pembelajaran IPS berlangsung berkaitan dengan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Catatan ini sekaligus digunakan oleh peneliti untuk mempertimbangkan apakah penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya atautkah penelitian dihentikan karenahampir semua aspek sudah mengalami peningkatan.

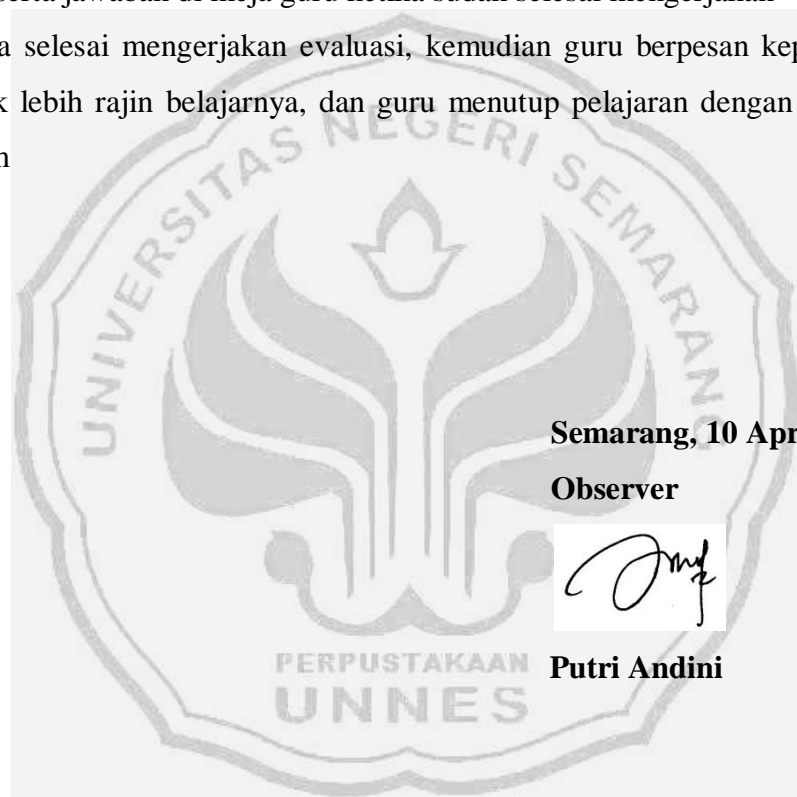
1. Jam istirahat akan berakhir dalam waktu 5 menit lagi, guru masuk ruang kelas IVA untuk menyiapkan media sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran
2. Seperti pada pertemuan sebelumnya, guru memasang stopkontak, menyalakan laptop yang disambungkan dengan LCD, dan menyediakan *speaker* agar suara video terdengar oleh semua siswa di dalam kelas
3. Tepat pukul 09.30 bel masuk berbunyi, tanda waktu untuk beristirahat telah berakhir
4. Semua siswa kelas IVA masuk ruang kelas, siswa duduk di tempat duduknya masing-masing, ada beberapa siswa yang sedang menghabiskan makanannya
5. Guru meminta siswa untuk segera menghabiskan makanannya dan menyuruh siswa membuang bungkus makanannya pada tong sampah

6. Semua siswa sudah siap mengikuti pembelajaran, guru mengkondisikan siswa, meluruskan tempat duduk agar sejajar dengan barisan terdepan sehingga kelas terlihat rapi dan membuat siswa nyaman untuk belajar
7. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawabnya, kemudian guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa
8. Guru memberikan apersepsi dengan suara yang jelas dan mudah dipahami siswa, guru bertanya “anak-anak kalau kalian membuang bungkus makanan dimana? adakah dari kalian yang sering membuang sampah di sembarang tempat, di sungai atau di selokan? Apa akibatnya jika kalian membuang sampah sembarangan?”
9. Siswa sangat aktif dan antusias menanggapi pertanyaan tersebut, dengan serempak siswa menjawab di tong sampah dan jika membuang sampah akan membuat lingkungan tidak indah dan mengakibatkan banjir
10. Agar siswa lebih semangat, guru memutar lagu anak yang berjudul “Larangan Membuang Sampah” melalui mp4. Guru meminta siswa untuk mengikuti lirik lagunya dan bersama-sama menyanyikan lagu tersebut
11. Siswa sangat senang bisa menyanyikan lagu tentang membuang sampah dan meminta sekali lagi untuk menyanyikannya. Guru dan siswa menyanyikan sekali lagi lagu tersebut dengan sangat gembira
12. Nyanyian selesai kemudian guru menanyakan isi dari lagu tersebut, siswa menjawabnya dan dilanjutkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran
13. Siswa diberikan pengetahuan awal melalui tanya jawab dengan guru tentang sampah yang dapat menyebabkan banjir dan ketika banjir airnya menjadi kotor, bau yang tidak sedap, becek, dan itulah salah satu faktor yang dapat mengakibatkan pencemaran lingkungan
14. Guru menanyakan arti dari pencemaran dan macam-macamnya, siswa menjawabnya dengan arti kotor dan macam dari pencemaran adalah pencemaran air dan udara. Namun ketika ditanya tentang apa itu pencemaran air dan udara, siswa tidak bisa menjawabnya

15. Guru menjelaskannya, namun tidak secara detail agar siswa nanti yang berpikir sendiri melalui masalah yang diberikan guru melalui tayangan video
16. Agar siswa dapat berpikir kritis, guru memberikan masalah mengenai pencemaran lingkungan dan guru memutarnya
17. Siswa sudah menyiapkan alat tulis untuk mencatat hal-hal penting yang dapat diambil dari video
18. Siswa memperhatikan dan menyimak dengan penuh konsentrasi tanpa ada kegaduhan di dalam kelas
19. Di sela-sela tayangan video, guru berada di tengah dan di belakang siswa sambil menunjukkan dan menjelaskan bagian terpenting untuk membantu siswa dalam penekanan materi yang harus dituliskan
20. Tayangan video selesai diputar, guru meminta siswa menanggapi isi dari video tersebut
21. Guru membantunya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan isi video dan menuliskannya di papan tulis
22. Ketika guru bertanya tentang arti pencemaran, ada beberapa siswa yang tunjuk tangan untuk menjawabnya kemudian guru menuliskan jawabannya di papan tulis dan memperjelasnya
23. Masing-masing jenis pencemaran guru tanyakan pada siswa, mulai dari pengertian, penyebab, akibat, dan cara mengatasinya
24. Dimulai dari pencemaran udara guru tanyakan penyebabnya, siswa menunjuk salah satu siswa yang mengangkat tangan untuk menuliskan jawabannya di papan tulis. Kemudian guru tanyakan kepada siswa benar atau tidaknya, jika jawaban siswa benar siswa akan mendapatkan hadiah dari guru
25. Siswa semakin antusias dan selalu ingin menjawab pertanyaan dari guru, pertanyaan terus dilontarkan guru sampai ketiga jenis pencemaran berhasil dijawabnya
26. Guru mengulas dan memberi penjelasan dari jawaban-jawaban siswa yang sudah dituliskan di papan tulis

27. Untuk lebih mendalami materi, guru membentuk kelompok yang sama seperti pada pertemuan selanjutnya. Ada 4 kelompok dan masing-masing ada yang terdiri dari 5 siswa dan ada yang 4 siswa
28. Siswa langsung berkelompok, berpindah dari tempat duduknya menuju tempat duduk yang menjadi kelompoknya
29. Perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil amplop yang berisikan gambar dan tema yang berbeda dari kelompok lain
30. Ada kelompok yang mendapatkan sampah&banjir, pencemaran air, tanah, dan ada yang mendapat pencemaran udara
31. Guru membagikan LKS yang berisi sejumlah pertanyaan tentang tema yang didapatkan masing-masing kelompok, LKS itu berisi arti, penyebab, akibat, dan cara mengatasi
32. Dari jawaban yang telah disusun, siswa diminta untuk menuangkannya dalam bentuk karya yang berupa mading. Masing-masing kelompok mendapatkan kertas untuk menempelkan gambar acak yang telah disediakan guru untuk ditempelkan dalam kertas tersebut.
33. Guru membagikan alat dan bahan untuk setiap kelompoknya, seperti gunting, selotip, dan kertas penghias
34. Masing-masing kelompok membuat mading yang berbeda dengan kelompok lain karena tema yang berbeda dan kreativitas yang berbeda pula dari masing-masing kelompok
35. Guru memberikan batas waktu untuk menyelesaikan mading tersebut, guru membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dan mengarahkan siswa untuk menyajikan hasil karyanya di depan kelas dan kelompok terbaik dalam membuat mading akan mendapatkan piagam dan hadiah dari guru
36. Masing-masing kelompok berlomba untuk membuat karya terbaiknya, kemudian perwakilan kelompok secara bergantian menyajikan karyanya dan kelompok yang lain diminta guru untuk menanggapi karya yang ditampilkan oleh kelompok yang maju
37. Kelompok I berhasil menjadi juara terbaik dalam membuat madingnya sehingga berhak mendapatkan piagam dan hadiahnya

38. Guru memberikan penguatan kepada kelompok lain yang belum berhasil dalam membuat mading, madingnya sudah bagus hanya kurang lengkap saja
39. Kemudian guru dan siswa menyimpulkan semua materi yang telah dipelajari dari awal hingga akhir
40. Untuk mengukur pemahaman siswa dalam menguasai materi, guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan secara individu
41. Siswa mengerjakan dengan serius, penuh konsentrasi, dan mengumpulkan soal serta jawaban di meja guru ketika sudah selesai mengerjakan
42. Siswa selesai mengerjakan evaluasi, kemudian guru berpesan kepada siswa untuk lebih rajin belajarnya, dan guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam



Semarang, 10 April 2013

Observer

Putri Andini



LAMPIRAN 5
FOTO-FOTO PENELITIAN

SIKLUS I



Guru melaksanakan kegiatan pendahuluan



Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru melalui video



Siswa aktif berdiskusi untuk memecahkan permasalahan kelompok



Siswa menyajikan hasil karya sebagai hasil dari penyelidikan



Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari



Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu

SIKLUS II



Siswa aktif menanggapi apersepsi yang disampaikan guru



Siswa memperhatikan tayangan video dengan penuh konsentrasi



Siswa aktif berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru



Perwakilan kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil karyanya



Guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan bertanya jawab



Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan penuh konsentrasi

SIKLUS III

Guru memberi motivasi kepada siswa dengan mengajak menyanyi bersama



Siswa memperhatikan permasalahan yang diberikan guru melalui tayangan video



Masing-masing ketua kelompok mendapat tugas berbeda untuk didiskusikan



Siswa saling berkerja sama dalam kelompok untuk membuat karya



Perwakilan kelompok menyajikan hasil karyanya di depan kelas



Hasil karya siswa yang ditempel pada papan kreasi



Guru membuat penegasan kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari



Siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu



LAMPIRAN 6
SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 1238/UNB-F-11/PP/2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Sekaran 01 Semarang
di Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : FITRI MAKIYAH
NIM : 1401409280
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Problem Based Learning dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 14 Maret 2013

 Drs. Hardjono, M.Pd.
 NIP. 145108011979031007



....: FM-05-AKD-24/Rev. 00



LAMPIRAN 7
SURAT BUKTI
PENGAMBILAN DATA



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
PTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNG PATI
SD NEGERI SEKARAN 01 SEMARANG

Alamat: Jalan Taman Siswa 10 Sekaran Gunungpati (14) 8508281

SURAT BUKTI PENGAMBILAN DATA

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Sekaran 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang menerangkan bahwa :

Nama : Fitri Makiyah
 NIM : 1401409280
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendiikan
 Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Based Learning* dengan Media Video pada Siswa Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang

Waktu Penelitian : 27 Maret 2013- 10 April 2013

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Sekaran 01 Semarang.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Mei 2013

Kepala Sekolah,



Sri Mulyati, M.Pd

NIP 19651114 198609 2 001



LAMPIRAN 8
SURAT KETERANGAN
KKM SD NEGERI
SEKARAN 01 SEMARANG



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNG PATI
SD NEGERI SEKARAN 01 SEMARANG

Alamat: Jalan Taman Siswa 10 Sekaran Gunungpati (14) 8508281

SURAT KETERANGAN

Nomor:

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sudarmo, S.Pd

NIP : 195901141980121005

Jabatan : Guru Kelas IVA SD Negeri Sekaran 01 Semarang

menerangkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Kelas IVA untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 67.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Mei 2013

Guru Kelas IVA,

Sudarmo, S.Pd

NIP 195901141980121005

Kepala Sekolah,

