



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN
GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar

Oleh

NINA RAHMAWATI

1401411398

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PROBLEM SOLVING* BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN
GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Sekolah Dasar

Oleh

NINA RAHMAWATI

1401411398

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

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NINA RAHMAWATI

NIM : 1401411398

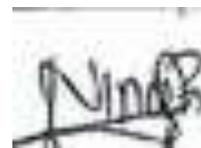
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model
Problem Solving Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas
IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

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

Semarang, 23 Juli 2015

Peneliti



Nina Rahmawati
1401411398

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nina Rahmawati, NIM 1401411398, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari :

tanggal : 23 Juli 2015

Semarang, 23 Juli 2015

Mengesahkan,

Ketua Jurusan

Dosen Pembimbing



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP 196203121988032001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang” oleh Nina Rahmawati NIM 1401411398 telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 23 Juli 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua



Prof. Dr. Fakhriudin, M.Pd
NIP. 195604271986031001

Sekretaris



Dra. Hartati, M.Pd
NIP. 195510051980122001

Penguji Utama



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd
NIP. 195806181987022001

Penguji I



A. Zaenal Abidin, M.Pd.
NIP. 195605121982031003

Penguji II



Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP. 196203121988032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kejarlah apa yang bermanfaat bagimu.

Dan mintalah pertolongan hanya kepada Allah.

Jangan mudah menyerah dan jangan pernah berkata

“Kalau saja aku melakukan begini, pasti akan jadi begini.” tapi katakanlah

“Allah telah mentakdirkan dan apa yang Dia kehendaki pasti akan dia lakukan.”

(Al-Hadits)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tua tercinta,

Ibu Masripah dan Bapak Moch. Haimin

Yang telah memberikan kasih sayang dan lantunan doa dalam setiap

Perjalanan

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T., atas rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang”. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Selain itu, skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi yang berkepentingan terutama dalam memajukan pendidikan Indonesia. Di dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum.,Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan peluang untuk penulis menempuh pendidikan S1 di Univeritas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dalam penelitian sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd., Dosen Pembimbing, yang dengan sabar memberikan bimbingan, nasehat dan arahan yang sangat berharga.

5. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Penguji utama, yang memberikan bimbingan, nasehat, dan arahan yang sangat berharga.
6. Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd., Selaku Dosen penguji I, yang telah menguji dengan teliti dan memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Sunarsih, S.Pd., Kepala SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Farid Ghozali, A.Ma.Pd.SD., guru kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang yang telah membantu penulis untuk pelaksanaan penelitian. Seluruh guru dan siswa SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang yang telah memberikan ilmu dan membantu penulis melaksanakan penelitian.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayahNya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 23 Juli 2015

Peneliti



ABSTRAK

Rahmawati, Nina. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Problem Solving Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah sosial. Berdasarkan refleksi dari guru, kualitas pembelajaran IPS di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang masih belum optimal menunjukkan beberapa permasalahan ya itu pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered) dan guru sudah menggunakan model pembelajaran tetapi belum maksimal. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebagian besar masih belum mencapai KKM (65). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial didaerahnya pada siswa kelas IVA Gisikdrono 03 Kota Semarang.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 3 siklus dengan 1 kali pertemuan setiap siklus. Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, dan non tes meliputi observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 23 dengan kategori baik, siklus II mendapatkan skor 28 dengan kategori baik, dan siklus III mendapatkan skor 34 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan skor 20,6 dengan kategori baik, siklus II mendapatkan skor 23 dengan kategori baik, dan siklus III mendapatkan skor 26 dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus 1 mengalami ketuntasan klasikal sebesar 52,94% dengan kategori baik, siklus II mengalami ketuntasan klasikal sebesar 64,70% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 88,25% dengan kategori sangat baik.

Simpulan dari penelitian ini adalah model *problem solving* berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang ditandai dengan meningkatkannya keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat, salah satunya dengan menggunakan model *problem solving*.

Kata Kunci : Multimedia; IPS; kualitas; pembelajaran; *Problem Solving*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	10
1.2.1. Rumusan Masalah	10
1.2.2. Pemecahan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian	12
1.3.1. Tujuan Umum	12
1.3.2. Tujuan Khusus	12
1.4. Manfaat Penelitian	12

1.4.1. Manfaat Teoretis	12
1.4.2. Manfaat Praktis	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1. Kajian Teori	14
2.1.1 Hakikat Belajar	14
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	15
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	17
2.1.4 Kualitas Pembelajaran	21
2.1.4.1 Keterampilan Guru	22
2.1.4.2 Aktivitas Siswa	30
2.1.4.3 Hasil Belajar	34
2.1.4.3.1 <i>Ranah Kognitif</i>	35
2.1.4.3.2 <i>Ranah Afektif</i>	37
2.1.4.3.3 <i>Ranah Psikomotorik</i>	40
2.1.5 Pembelajaran Pendidikan IPS di SD	43
2.1.5.1 Pengertian IPS	43
2.1.5.2 Tujuan dan ruang lingkup IPS.....	45
2.1.5.3 Pembelajaran IPS di SD	47
2.1.5.4 Evaluasi Pendidikan IPS di SD	49
2.1.5.5 Materi Pendidikan IPS di SD	50
2.1.5.6 Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS	51
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif.....	52
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i>	54

2.1.7.1	Pengertian Model <i>Problem Solving</i>	54
2.1.7.2	Langkah-langkah Model <i>Problem Solving</i>	55
2.1.7.3.	Kelebihan Model <i>Problem Solving</i>	57
2.1.8.	Media Pembelajaran	58
2.1.8.1.	Pengertian Media Pembelajaran	58
2.1.8.2.	Multimedia.....	60
2.1.8.3.	Kelebihan Media Powerpoint	65
2.1.9.	Teori yang Mendasari Penelitian	67
2.1.9.1.	Teori Konstruktivisme	67
2.1.9.2.	Teori Konstruktivistik.....	68
2.1.9.3.	Teori Behavioristik	68
2.1.10.	Penerapan Model <i>Problem Solving</i>	69
2.2.	Kajian Empiris	72
2.3.	Kerangka Berpikir	76
2.4.	Hipotesis Tindakan	79
BAB III METODE PENELITIAN		80
3.1	Subyek Penelitian	80
3.2	Variabel Penelitian.....	80
3.3	Prosedur/Langkah-langkah Penelitian	80
3.3.1	Perencanaan	82
3.3.2	Pelaksanaan Tindakan	82
3.3.3	Observasi	83
3.3.4	Refleksi.....	83

3.4	Siklus Penelitian	84
3.4.1	Siklus I.....	84
3.4.2	Siklus II	87
3.4.3	Siklus III	90
3.5	Data dan Teknik Pengumpulan Data	94
3.5.1	Sumber Data	94
3.5.2	Jenis Data.....	95
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data	96
3.6	Teknik Analisis Data	99
3.6.1	Data Kuantitatif	99
3.6.2	Data Kualitatif	102
3.7	Indikator Keberhasilan.....	108
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		109
4.1	Kondisi Pra Siklus	109
4.2	Hasil Penelitian.....	110
4.2.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	111
4.2.1.1	Perencanaan Siklus I.....	111
4.2.1.2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	112
4.2.1.3	Deskripsi Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	114
4.2.1.4	Refleksi Siklus I	126
4.2.1.5	Revisi Siklus I	127
4.2.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	128
4.2.2.1.	Perencanaan Siklus II	128

4.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	128
4.2.2.3. Deskripsi Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus II	131
4.2.2.4. Refleksi Siklus II	143
4.2.2.5. Revisi Siklus II	144
4.2.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	144
4.2.3.1. Perencanaan Siklus III.....	144
4.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III	145
4.2.3.3. Deskripsi Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	147
4.2.3.4. Refleksi Siklus III	160
4.2.3.5. Revisi Siklus III	161
4.2.4 Rekapitulasi Data Hasil Pelaksanaan Tindakan	161
4.3 Pembahasan	166
4.3.1. Pemaknaan Temuan Penelitian.....	166
4.3.2. Uji Hipotesis	185
4.3.3. Implikasi Hasil Penelitian.....	185
BAB V PENUTUP	188
5.1. Simpulan	188
5.2. Saran	189
DAFTAR PUSTAKA	191
DAFTAR LAMPIRAN	195

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aspek Penilaian Produk	99
Tabel 3.2. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	100
Tabel 3.3. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam Pensen	102
Tabel 3.4. Kualifikasi Ketuntasan Klasikal	102
Tabel 3.5. Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	103
Tabel 3.6. Klasifikasi Tingkatan Nilai Keterampilan Guru	104
Tabel 3.7. Klasifikasi Tingkatan Nilai Aktivitas Siswa.....	105
Tabel 3.8. Kategori Tingkatan Nilai Hasil Belajar Siswa (Afektif).....	106
Tabel 3.9. Klasifikasi Tingkatan Nilai Psikomotorik.....	107
Tabel 4.1. Data Keterampilan Guru Siklus I	114
Tabel 4.2. Data Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan I	118
Tabel 4.3. Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I	122
Tabel 4.4. Analisis Ketercapaian Karakter Siklus I.....	124
Tabel 4.5. Analisis Penilaian Produk Siklus 1	125
Tabel 4.6. Data Keterampilan Guru Siklus II	131
Tabel 4.7. Data Aktivitas Siswa Siklus II	135
Tabel 4.8. Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	139
Tabel 4.9. Analisis Ketercapaian Karakter Siklus II.....	141
Tabel 4.10. Analisis Penilaian Produk Siklus II	142
Tabel 4.11. Data Keterampilan Guru Siklus II	148
Tabel 4.12. Data Keterampilan Guru Siklus II	151

Tabel 4.13. Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III	156
Tabel 4.14. Analisis Ketercapaian Karakter Siklus III	158
Tabel 4.15. Analisis Penilaian Produk Siklus III	159
Tabel 4.16. Rekapitulasi Data Siklus I dan II	161
Tabel 4.17. Rekapitulasi Data pada Siklus I, II dan III.....	164
Tabel 4.18. Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I, II dan III....	166
Tabel 4.19. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III	175
Tabel 4.20. Data Hasil Belajar siswa siklus I, II dan III	182

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir penelitian.....	78
Bagan 3.1. Prosedur langkah-langkah PTK.....	81

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1.	Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Data Awal dan Siklus I.....	123
Diagram 4.2.	Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I dan II.....	140
Diagram 4.3.	Diagram Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Siklus II dan III.....	157
Diagram 4.4.	Diagram Perolehan Skor Keterampilan Guru	162
Diagram 4.5.	Grafik Peningkatan Keterampilan Guru.....	162
Diagram 4.6.	Diagram Perolehan Skor Aktivitas Siswa	163
Diagram 4.7.	Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa	163
Diagram 4.8.	Diagram Rekapitulasi Prosentase Data Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III	165
Diagram 4.9.	Diagram Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III	167
Diagram 4.10.	Diagram Hasil Observasi Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III	176

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru	195
Lampiran 2. Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	198
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	200
Lampiran 4. Silabus dan RPP Siklus I	202
Lampiran 5. Silabus dan RPP Siklus II	230
Lampiran 6. Silabus dan RPP Siklus III	255
Lampiran 7. Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus I	282
Lampiran 8. Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus II	286
Lampiran 9. Pedoman Observasi Keterampilan Guru Siklus III	290
Lampiran 10. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	294
Lampiran 11. Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	333
Lampiran 12. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	299
Lampiran 13. Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	302
Lampiran 14. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	304
Lampiran 15. Rekap Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	307
Lampiran 16. Pedoman Observasi Karakter Siswa Siklus I	309
Lampiran 17. Rekap Hasil Observasi Karakter Siswa Siklus I	312
Lampiran 18. Rekap Hasil Observasi Karakter Siswa Siklus II	314
Lampiran 19. Rekap Hasil Observasi Karakter Siswa Siklus III	316
Lampiran 20. Hasil Belajar Siswa Prasiklus	318
Lampiran 21. Hasil Belajar Siklus I	320

Lampiran 22. Hasil Belajar Siklsu II.....	322
Lampiran 23. Hasil Belajar Siklus III	324
Lampiran 24. Lembar Pedoman Penilaian Produk	326
Lampiran 25. Hasil Penilaian Produk Siklus I.....	328
Lampiran 26. Hasil Penilaian Produk Siklus II.....	330
Lampiran 27. Hasil Penilaian Produk Siklus III	332
Lampiran 28. Hasil Catatan Lapangan Siklus I	334
Lampiran 29. Hasil Catatan Lapangan Siklus II	336
Lampiran 30. Hasil Catatan Lapangan Siklus III.....	337
Lampiran 31. Surat Ijin Penelitian	338
Lampiran 32. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	339
Lampiran 33. Hasil Evaluasi Tertinggi dan Terendah	340
Lampiran 34. Foto-foto Penelitian	343

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan dapat terlihat dari kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Kualitas pembelajaran merupakan interaksi dari berbagai komponen-komponen yang terkait dalam pembelajaran sehingga terlaksana suatu kegiatan pembelajaran yang efektif. Kegiatan pembelajaran akan dapat berjalan secara optimal apabila semua komponen dalam indikator kualitas pembelajaran berjalan dengan baik, termasuk didalamnya keterampilan guru dan aktivitas guru. Pada pelaksanaan pembelajaran semua yang berkaitan dengan pendidikan yaitu guru, siswa dan pemerintah, harus sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2009:1).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa

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

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Susanto (2015:137) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Sedangkan menurut Taneo, dkk (2010:1-14) menjelaskan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. IPS berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. IPS

merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasi untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah.

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

Nursid Sumaatmaja (dalam Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS, 2007 : 15) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. IPS harus mampu membangun jati diri bangsa yang berbasis pada kearifan lokal untuk menuju pada masa depan. Globalisasi yang terjadi baik pada masa sekarang maupun di masa depan harus disikapi baik secara lokal maupun mondial. Masyarakat yang

akan dibentuk dari pendidikan IPS ini adalah masyarakat yang mendunia yang tetap berpijak pada kearifan lokal. Dalam kearifan lokal, tumbuh adanya kesadaran keruangan dan kesadaran waktu. Kesadaran ruang yang dimaksud adalah menyadari dimana dia tinggal, sedangkan kesadaran waktu yaitu memahami bahwa dia hidup dalam suatu masyarakat yang berubah. Jadi, globalisasi tidak mencerabut akar-akar budaya yang dimilikinya.

Berdasarkan Kajian Kebijakan Kurikulum MP IPS tahun 2007 (dalam Kajian Kebijakan Kurikulum MP IPS, 2007 : 15), terdapat temuan bahwa ada suatu kecenderungan pemahaman yang salah bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang cenderung pada hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Guru dalam menerapkan model pembelajaran lebih menekankan pada model yang lebih menekankan pada aktivitas guru, bukan pada aktivitas siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Misalnya guru lebih banyak menggunakan metode ceramah bahkan menyuruh siswa untuk mencatat.

Hasil refleksi awal yang dilakukan guru di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang ditemukan permasalahan pada pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Permasalahan yang dihadapi pada faktor guru adalah guru dalam mengajar masih monoton, kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, guru tidak menggunakan alat peraga dalam proses KBM sehingga siswa kurang aktif. Menurut Rusman (2010 : 80) terdapat 9 keterampilan dasar mengajar yang

dianggap berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan membuka, bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil dan perorangan, dan menutup pelajaran.

Permasalahan proses pembelajaran juga dihadapi oleh siswa. Permasalahan yang disebabkan oleh siswa seperti siswa tampak bosan dan jenuh, kurang respon dan motivasi, padahal menurut Paul B. Diedrich (2011 : 97) bahwa aktivitas siswa ada 8 yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, emotional activities*.

Data siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang tahun ajaran 2014/2015 semester 1 menunjukkan sebanyak 25 siswa (73,53%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65 dan hanya 9 siswa (26,47%) yang memenuhi KKM. Dengan melihat data tersebut maka perlu dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS khususnya dalam hal keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan Permasalahan yang telah dipaparkan, guru harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan dibantu dengan penggunaan media pembelajaran agar siswa terdorong untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peranan guru sangat penting dalam upaya perbaikan

kualitas pembelajaran sehingga kegiatan belajar siswa dapat dikendalikan dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan diskusi dengan guru mitra, untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut alternatif tindakan yang dapat diambil adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Model dan media pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Solving* Berbasis Multimedia berupa *powerpoint* sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Model *Problem Solving* dipilih guru sebagai alternatif pemecahan masalah karena memiliki keunggulan yaitu melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, berfikir dan bertindak kreatif, memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, merangsang kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat dan mendidik siswa untuk berfikir secara sistematis. Hamdani (2011:272)

Pembelajaran IPS dengan model *Problem Solving* akan lebih optimal bila ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran. Guru menggunakan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia berupa *powerpoint*. Media ini dipilih guru karena memiliki keunggulan yaitu mudah dalam pengoperasian *powerpoint*, penyampaian materi pelajaran kepada siswa lebih responsif, siswa dapat memahami materi secara singkat, padat dan jelas. Selain itu di dalam *powerpoint* bisa ditambahkan animasi yang menarik dan juga video. Menurut Munadi (2013:150), multimedia presentasi adalah media yang

digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi biasanya menggunakan perangkat lunak *powerpoint* yang dikembangkan *Microsoft Inc.*

Menurut Daryanto (2011:157-158) *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* dan merupakan salah satu program Berbasis Multimedia. Program *Powerpoint* salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Asyhar, 2012:186). Media ini menampilkan gambar-gambar sesuai materi pembelajaran IPS, sehingga nantinya ingatan siswa akan lebih mendalam dan tujuan pembelajaran IPS akan tercapai.

Penelitian yang mendukung model pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia dari jurnal internasional yang dilakukan oleh I Made Pait (http://119.252.161.254/e-jurnal/index.php/jurnal_tp/article/view/288) tahun 2012 dengan judul “The effect of Problem Solving Strategy and Formal Reasoning Upon the Students Mathematics Achievement of Junior High School Students of SMP Negeri 1 Nusa Penida In Academic Year 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Solving* dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional, (2) Terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan penalaran formal terhadap prestasi belajar matematika pada siswa, (3) Terdapat perbedaan prestasi belajar

matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Solving* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki penalaran formal tinggi, dan (4) Terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran *Problem Solving* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelompok siswa yang memiliki penalaran formal rendah.

Penelitian lain yang mendukung keberhasilan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia ditemukan dari jurnal nasional dalam (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50039>) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN Lesanpuro I Kecamatan Kedungkandang Kota Malang” oleh Jamina Limau (2011) hasil penelitian penerapan model *Problem Solving* yaitu menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari 46 orang siswa yang menjadi subyek penelitian, aktivitas belajar siswa meningkat dari 72,50% menjadi 72,58% dan hasil belajar siswa meningkat dari 63,91% meningkat menjadi 94,23%.

Media pembelajaran yang dapat mendukung model *Problem Solving* Berbasis Multimedia yaitu *Powerpoint*. Hasil penelitian relevan yang memperkuat kegiatan yang peneliti lakukan dengan menggunakan *Powerpoint* adalah penelitian yang ditemukan di jurnal nasional dalam (<http://repository.library.uksw.edu/handle/123456789/4436>) dengan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model

Pembelajaran *Examples Non Examples* dengan Media Powerpoint pada siswa kelas 2 SDN Kutowinangun 07 Kecamatan Tingkir Kota Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013” yang dilakukan oleh Shela Pravitasari (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan Media *Powerpoint* ketuntasan pada siklus 1 sebesar 75% atau 24 siswa dan siklus 2 sebesar 100% atau 32 siswa. Frekuensi kenaikan ketuntasan belajar yaitu dari prasiklus 15 siswa, siklus 1 menjadi 24 siswa, dan siklus 2 menjadi 32 siswa dengan persentase 46,87 %, 75%, dan 100%. Nilai rata-rata kelas sebelum menggunakan model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan Media *Powerpoint* sebesar 68,69 saja, namun setelah model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan Media *Powerpoint* pada siklus 1 naik sebesar 80,78 dan siklus 2 sebesar 92,96. Hal ini dikarenakan siswa langsung melihat suatu peristiwa melalui media dan menganalisis secara sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Examples Non Examples* dengan Media *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 2 SDN Kutowinangun 07 Kecamatan Tingkir Kota Salatiga.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, mengembangkan sikap ingin tahu, kerjasama, terbuka, bertanggung jawab, ingin mendapatkan sesuatu yang baru, berpikir bebas dan tidak putus asa, sehingga seorang guru seharusnya terbiasa memberikan peluang seluas-luasnya agar siswa dapat belajar lebih bermakna dengan memberi respon yang mengaktifkan semua siswa secara positif dan edukatif.

Berdasarkan ulasan latar belakang yang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang”.

1.2 RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1.2.1.1 Rumusan Umum

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS KD. 2.4 melalui model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang ?

1.2.1.2 Rumusan Khusus

- a. Apakah model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial didaerahnya di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang ?
- b. Apakah model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial didaerahnya di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang ?

- c. Apakah model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial didaerahnya di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang ?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka untuk memecahkan masalah tersebut dilakukan Penelitian Tindakan Kelas di kelas IVA SD Gisikdrono 03 Kota Semarang dengan alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan tahapan-tahapan tindakan dengan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia.

Menurut Huda (2013 : 272) mengemukakan bahwa langkah operasional

Problem Solving sebagai berikut :

1. Pertama- tama siswa disajikan suatu masalah.
2. Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial *Problem Solving* dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta- fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah pengetahuan sebelumnya. Kemudian, mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.

3. Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup: perpustakaan, database, website, masyarakat, dan observasi.
4. Siswa kembali pada tutorial *Problem Solving*, lalu saling sharing informasi, melalui peer teaching atau cooperative learning atas masalah tertentu.
5. Siswa menyajikan solusi atas masalah.
6. Siswa mereview apa yang mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini. Semua yang berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam review pribadi, review berpasangan, dan review berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Menurut Wina Sanjaya (2014:) langkah-langkah pelaksanaan presentasi adalah sebagai berikut :

1. Persiapan

Langkah persiapan adalah langkah sebelum pelaksanaan presentasi. Beberapa hal yang harus dilakukan presenter pada langkah ini adalah :

- a. Kenali medan atau tempat presentasi berlangsung. Agar pelaksanaan presentasi berlangsung sukses dan lancar, presenter perlu mengenal terlebih dahulu suasana tempat presentasi, misalnya kelengkapan alat presentasi yang akan digunakan, berfungsi atau tidaknya alat tersebut, posisi penempatan alat, dan lain sebagainya.
- b. Mengumpulkan informasi tentang peserta presentasi atau (audien), mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang audiens perlu

dilakukan oleh presenter. Misalnya tentang rata-rata usia audiens, kebiasaan/adat-istiadat serta latar belakang sosial ekonomi. Hal ini perlu dilakukan sebab pemahaman tentang audiens akan memudahkan presenter melakukan strategi presentasi, misalnya dalam memilih kata-kata atau kalimat, memilih bahan-bahan ilustrasi, menyelipkan humor termasuk menentukan bagaimana seharusnya bertindak dan bersikap.

2. Penyajian

Beberapa petunjuk praktis agar penyajian atau presentasi menarik dan berhasil dengan baik di antaranya adalah :

- a. Pastikan semua yang hadir mengetahui tujuan yang hendak dicapai. Oleh sebab itu, sebelum presentasi dimulai hendaknya presenter mengemukakan tujuan hendak yang dicapai.
- b. Usahakan ruangan tetap terang sekalipun menggunakan alat presentasi yang diproyeksikan seperti LCD atau OHP. Salah satu kelebihan OHP dan LCD seperti yang telah dikemukakan di muka adalah dapat digunakan dalam ruangan yang terang tanpa mengurangi kualitas gambar.
- c. Ketika presentasi berlangsung, jaga kontak pandang dengan audiens, agar dapat mengontrol perilaku audiens. Presenter tidak perlu membelakangi audiens dengan melihat layar, ketika sedang melakukan presentasi. Presenter cukup melihat transparansi yang ada di atas stage, atau melihat layar komputer. Apabila menggunakan papan tulis, tulislah dahulu pada papan tulis, baru setelah selesai presenter bicara.

- d. Apabila presenter menggunakan OHP sebagai alat presentasi, maka untuk menjaga, mengontrol, dan mengarahkan perhatian audiens terhadap materi/pesan yang dipresentasikan, maka sebaiknya OHP tidak terus menerus dihidupkan, sebab selain dapat mengganggu konsentrasi siswa, juga untuk menjaga agar lampu OHP tidak cepat putus. Selain itu digunakan teknik *masking* dan petunjuk untuk memusatkan perhatian audiens pada hal-hal yang memerlukan penekanan.
- e. Setiap selesai menyajikan satu pokok permasalahan, pastikan audiens memahaminya dengan benar. Oleh sebab itu lakukanlah tanya jawab.
- f. Selipkan humor-humor yang ringan yang sesuai dengan latar belakang audiens. Jangan paksakan menyelipkan humor tidak sesuai dengan latar belakang audiens.

3. Penutup

Penutup adalah langkah mengakhiri presentasi dengan maksud agar materi presentasi tidak mudah dilupakan. Ada beberapa hal yang dapat kita lakukan dalam mengakhiri presentasi, yaitu :

- a. Pastikan audiens memahami materi yang kita presentasikan. Oleh sebab itu bisa dilakukan post test.
- b. Buatlah pokok-pokok materi yang telah kita sajikan misalnya dengan membuat peta konsep.

Dari teori diatas maka didapatkan langkah-langkah pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia sebagai berikut:

1. Siswa melakukan pengamatan terhadap film/ video/ slide tentang materi yang akan dipelajari dan permasalahan yang akan diidentifikasi.
2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap informasi yang terdapat pada Slide.
3. Siswa berkelompok menjadi 8 kelompok (masing- masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa) menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka.
4. Guru menyajikan permasalahan yang akan mereka selesaikan.
5. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang mereka miliki.
6. Siswa didorong guru dalam menemukan konsep berdasarkan masalah.
7. Siswa mengolah informasi dan secara berkelompok mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dimiliki serta menyusun hipotesis.
8. Siswa didorong guru untuk memecahan permasalahan yang telah teridentifikasi dan menyimpulkan hasilnya.
9. Siswa menyampaikan hasil diskusi.
10. Siswa dibantu oleh guru melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan keterampilan guru melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dalam pembelajaran IPS KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
- b. Meningkatkan aktivitas siswa melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dalam pembelajaran IPS KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.
- c. Meningkatkan hasil belajar melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dalam pembelajaran IPS KD. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik, diantaranya dapat memberikan solusi nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik untuk

menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS atau mata pelajaran lain. Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan referensi atau pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini juga diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di pendidikan sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.2 Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia sebagai sarana bagi guru untuk mampu mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, menjadikan guru dapat memecahkan masalah – masalah dalam proses pembelajaran, dan membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS, sehingga menjadi mata pelajaran yang menarik bagi siswa. Selanjutnya siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan model

pembelajaran yang inovatif dan menumbuhkan kerjasama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya. Menurut Hamdani (2011 : 21-22) pengertian belajar adalah sebagai berikut :

- (1) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan.
- (2) Belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku.
- (3) Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

(4) Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang.

(5) Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

Slameto (2010:2) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Rifa'i dan Anni (2011:82) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha dan aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu-individu yang belajar, nantinya membawa perubahan yang tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri.

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang. Menurut Slameto (2010, 54-70), faktor-faktor yang mempengaruhi

belajar itu adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor

dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri siswa seperti sekolah, orangtua, dan masyarakat.

1. Faktor-faktor internal terbagi menjadi 3 bagian:

a. Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Sedangkan cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat tubuh bisa berupa buta, lumpuh dan sebagainya.

b. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Pertama, faktor intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menanggapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan cepat.

Kedua, faktor perhatian. Menurut Gazali (dalam Slameto, 2010:56), perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi; jiwa itu pun semata-mata tertuju pada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Ketiga, faktor minat. Hilgard (dalam Slameto, 2010:57), merumuskan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Keempat, faktor bakat. Menurut Hilgard (dalam Slameto, 2010:57), bakat adalah “ *the capacity to learn*” bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kelima, faktor motif. Motif memiliki kaitan erat sekali

dengan tujuan yang akan dicapai. Keenam, faktor kematangan. Kematangan merupakan suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Terakhir, faktor kesiapan. Menurut Drever (dalam Slameto, 2010:60) kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respons atau bereaksi.

c. Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua faktor yaitu faktor jasmani dan faktor rohani. Faktor kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan faktor rohani dapat terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor-faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa:

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Pertama, cara orangtua mendidik anaknya besar pengaruhnya bagi anaknya. Hal ini dipertegas oleh Wirowidjojo (dalam Slameto, 2010:61), bahwa keluarga adalah lembaga pendidik pertama dan utama. Kedua, suasana rumah sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Keempat, keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak.

Kelima, latar belakang kebudayaan, tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup beberapa hal yaitu (1) Metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui dalam mengajar. (2) Kurikulum. Kurikulum dalam hal ini diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. (3) Relasi guru dengan siswa. Relasi guru dengan siswa dipahami disini adalah proses belajar mengajar yang terjadi antara guru dengan siswa mempengaruhi belajar siswa. (4) Disiplin sekolah. Disiplin sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Alat peraga hubungannya dengan belajar siswa karena membantu menerima bahan yang diajarkan. Waktu sekolah mempengaruhi belajar siswa jika terlalu lama juga bisa menyebabkan anak kurang efektif menerima pelajaran. (5) Gedung sekolah. Gedung sekolah yang kurang memadai dapat mengganggu proses belajar siswa di sekolah. (6) Tugas rumah. Guru jangan terlalu banyak memberi tugas rumah pada siswa.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang turut mempengaruhi belajar siswa. Ada beberapa hal di dalam masyarakat yang ikut mempengaruhi belajar siswa, diantaranya kegiatan siswa dalam masyarakat. Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan perkembangan pribadinya. Tetapi, sebaiknya siswa jangan terlalu banyak dilibatkan dalam

kegiatan yang banyak dan berlebihan, karena dapat mempengaruhi belajar siswa. Media seperti TV dan radio dapat mempengaruhi belajar anak, karena itu peran orangtua sangat penting untuk membimbing dan mengarahkan anak untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri siswa seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar manusia yang bersifat kompleks, oleh sebab banyaknya nilai-nilai dan faktor-faktor manusia turut terlibat didalamnya. Dikatakan sangat penting, sebab pembelajaran adalah usaha membentuk manusia yang baik. Guru yang baik akan berusaha agar pembelajarannya berhasil. Salah satu faktor yang dapat membawa keberhasilan itu adalah guru tersebut membuat perencanaan pembelajaran sebelumnya. Menurut Gunawan (2013:80) bahwa pembelajaran adalah pemberian bantuan guru pada siswa. Faktor utama sebagai penentu keberhasilan dan kegagalan belajar terletak pada siswa. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Sebagian kecil pembelajaran terjadi juga di lingkungan masyarakat misalnya pada saat kegiatan

ko-kurikuler, ekstra-kurikuler, dan ektramural. Dalam konteks pendidikan nonformal, justru sebaliknya. Proses pembelajaran terjadi di masyarakat, termasuk dunia kerja, media massa, dan jaringan internet.

Pengertian pembelajaran menurut Miarso (dalam Siregar 2010:12), menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Menurut Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2011:191) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika peserta didik melakukan self instruction dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Hal serupa dengan Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2011:192) bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tentang pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang didesain, direncanakan, dilaksanakan serta dievaluasi sehingga mendukung proses belajar peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang.

Kualitas pembelajaran yang baik ditandai dengan tercapainya indikator dan tujuan pembelajaran. Menurut Depdiknas (2004: 8-10) indikator- indikator kualitas pembelajaran adalah:

1. Perilaku Guru

Perilaku guru dapat dilihat dari kinerja guru antara lain membangun persepsi dan sikap positif terhadap belajar, menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan kelulusan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar ilmu, serta mampu memilih, menata, mengemas dan mempresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa agar dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa, menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik yang berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran secara

dinamis untuk membentuk kompetensi yang dikehendaki, serta mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan sebagai kemampuan untuk dapat mengetahui, mengukur, dan mengembangkan mutakhirkan kemampuan secara mandiri.

2. Perilaku dan dampak belajar siswa

Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi siswa antara lain memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan serta membangun sikapnya, mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan ketrampilan serta memantapkan sikapnya, mau dan mampu menerapkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya secara bermakna, mau dan mampu membangun kebiasaan berpikir, bersikap dan bekerja produktif, mampu menguasai materi pelajaran.

3. Iklim pembelajaran

Iklim pembelajaran berkualitas terlihat dari suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan, perwujudan nilai dan semangat ketauladanan prakarsa, dan kreatifitas pendidik.

4. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran berkualitas terlihat dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, keseimbangan

antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, materi pembelajaran sistematis dan kontekstual, dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin, dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, pengetahuan, seni, serta materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofi, profesional, psikopedagogis, dan praktis.

5. Media pembelajaran

Media berkualitas adalah media yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, serta siswa dengan ahli bidang yang relevan.

6. Sistem pembelajaran

Sistem pembelajaran yang berkualitas terlihat dari adanya penekanan dan kekhususan lulusannya, reponsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal, memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional, serta ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam pembelajaran yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua civitas akademika melalui berbagai aktifitas pengembangan.

Penelitian ini hanya akan mengamati tiga dari komponen kualitas pembelajaran tersebut, yakni keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar yang terdiri dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik karena untuk komponen kualitas media dan iklim belajar masuk dalam bahasan

komponen keterampilan guru. Seorang guru yang terampil akan memilih dan menggunakan media yang berkualitas untuk mendukung pembelajarannya. Begitu pula iklim belajar yang kondusif untuk pembelajaran mampu diciptakan oleh guru yang terampil. Berikut ini peneliti membahas lebih lanjut komponen kualitas pembelajaran yaitu : Kualitas pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yaitu :

2.1.3.1. Keterampilan Guru

Guru adalah variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru adalah sutradara sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti ketrampilan mengajar, penggunaan metode metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain (Hamdani 2011:79). Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan (Rusman, 2011:58).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar yang dikuasai guru ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 80) keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat

digambarkan melalui sembilan ketrampilan mengajar. Keterampilan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

2.1.3.1.1. Ketrampilan Membuka Pelajaran

Menurut Rusman (2012: 80) Ketrampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi agar siswa siap mental dan perhatian siswa terpusat pada apa yang dipelajari serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi. Komponen membuka pelajaran meliputi:

- (1) Menarik perhatian siswa
- (2) Menimbulkan motivasi
- (3) Memberikan acuan melalui berbagai usaha
- (4) Membuat kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

2.1.3.1.2. Ketrampilan Bertanya

Ketrampilan bertanya bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Selain itu kegiatan bertanya bertujuan untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa. Dengan demikian, pertanyaan yang diberikan bisa bersifat suruhan maupun kalimat yang dapat mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, ketrampilan bertanya dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut.

2.1.3.1.3. Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan adalah suatu respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat menimbulkan kemungkinan berulangnya kembali atau meningkatnya perilaku yang dianggap baik tersebut.

Komponen-komponen dalam ketrampilan memberi penguatan adalah:

- a) Penguatan verbal; penguatan ini dapat dinyatakan dalam 2 bentuk yaitu kata atau kalimat pujian.
- b) Penguatan nonverbal; yaitu berupa gerak mendekati, mimik dan gerak badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, token (simbol atau benda kecil lain), dan penguatan tak penuh (Rusman 2012: 84).

2.1.3.1.4. Ketrampilan Mengadakan Variasi

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dimaksud sebagai proses perubahan dalam pengajaran yang dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu: variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan alat dan media pembelajaran dan variasi dalam pola interaksi dalam kelas.

Komponennya adalah:

- a) Variasi dalam gaya mengajar

Variasi suara guru, Variasi mimik dan gestural, Perubahan posisi, Kesenyapan, Pemusatan perhatian, dan Kontak pandang

- b) Penggunaan media dan bahan pelajaran
- c) Variasi pola interaksi

2.1.3.1.5 Ketrampilan Menjelaskan

Menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang

lainnya, misalnya sebab dan akibat. Komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu:

- a) Merencanakan:
 - (1) Isi pesan (materi)
 - (2) Penerima pesan (siswa)
- b) Menyajikan suatu penjelasan
 - (1) Kejelasan
 - (2) Penggunaan contoh dan ilustrasi
 - (3) Pemberian tekanan
 - (4) Penggunaan Balikan (Rusman 2012:86)

2.1.3.1.6 Keterampilan Memimpin Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah merupakan salah satu strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui suatu proses yang memberi kesempatan berfikir, berinteraksi sosial serta berlatih ber-sikap positif.

Komponen ketrampilan:

- a) Memusatkan perhatian
- b) Memperjelas masalah atau urunan pendapat
- c) Menganalisa pandangan siswa
- d) Meningkatkan urunan siswa
- e) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi
- f) Menutup diskusi

2.1.3.1.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Mengelola kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan, memelihara, atau mengembalikan kondisi yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang efektif, seperti membuat aturan atau tata tertib kelas, atau mengembangkan hubungan yang sehat dan akrab antara guru - siswa dan siswa - siswa .

a) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (preentif) meliputi:

- (1) Menunjukkan sikap tanggap
- (2) Membagi perhatian
- (3) Memusatkan perhatian kelompok
- (4) Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas
- (5) Menegur
- (6) Memberi penguatan

b) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal (represif) meliputi:

- (1) Modifikasi tingkah laku
- (2) Pengelolaan kelompok
- (3) Menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah

2.1.3.1.8 Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Terjadinya hubungan interpersonal yang sehat dan akrab dapat terjadi antara guru-siswa, maupun antara siswa dan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun perorangan.

Komponen Keterampilan:

- a) Keterampilan untuk mengadakan pendekatan secara pribadi
- b) Keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran
- c) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar siswa
- d) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar

2.1.3.1.9 Keterampilan Menutup Pelajaran

Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Komponen menutup pelajaran adalah sebagai berikut :

- (1) Meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran.
- (2) Melakukan evaluasi (Rusman 2012 : 92).

Berdasarkan 9 keterampilan mengajar tersebut, guru harus dapat menguasai dan mengembangkan dalam kegiatan pembelajaran, serta guru harus dapat menerapkan berbagai macam model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru pun harus bisa memenuhi indikator keterampilan dalam Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia agar pembelajaran dapat berlangsung kondusif serta kualitas pembelajaran lebih meningkat. Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving berbasis Multimedia* yaitu:

1. Membuka Pelajaran (Ketrampilan membuka pelajaran) yang meliputi memberikan apersepsi, menimbulkan motivasi siswa, menarik perhatian siswa dengan media pembelajaran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Mengajukan pertanyaan (Keterampilan bertanya) yang meliputi pertanyaan diungkapkan dengan jelas, fokus pada pertanyaan yang diinginkan, pemindahan giliran dalam menjawab pertanyaan, pemberian waktu berpikir.
3. Menjelaskan materi pelajaran pada slide *Powerpoint* (Keterampilan Menjelaskan) yang meliputi keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, penjelasan guru sesuai materi yang diajarkan, kebermanaknaan, dan dinamis.
4. Membentuk kelompok secara heterogen (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) yang meliputi memusatkan perhatian siswa, memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman, memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, menutup hasil diskusi.
5. Menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis Multimedia (Keterampilan mengadakan variasi) meliputi meningkatkan pemahaman siswa, materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik perhatian siswa, dan inovatif.
6. Membimbing siswa untuk menutup buku pelajaran (Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan) yang meliputi memberikan bimbingan pada siswa, membimbing diskusi antar kelompok, mencari solusi apabila terjadi perbedaan pendapat antar siswa, dan memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.

7. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal (Keterampilan mengelola kelas) yang meliputi menunjukkan sikap tanggap, menegur siswa yang tidak mematuhi aturan, memberikan perhatian, dan memberikan petunjuk yang jelas.
8. Memberikan penghargaan/reward (Keterampilan memberi penguatan) yang meliputi memberikan penghargaan secara verbal (pujian), memberikan penghargaan secara non verbal (*reward*), penguatan kepada individu, dan penguatan kepada kelompok.
9. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran) yang meliputi membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, merangkum materi. evaluasi, memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa keterampilan mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru melalui proses belajar mengajar yang diarahkan kepada siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik, dalam penelitian ini keterampilan guru dikemas melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

2.1.3.2 Aktivitas Siswa

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Menurut Sardiman (2011:111) siswa atau peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Jadi dalam proses belajar mengajar yang diperhatikan pertama kali adalah siswa/anak didik, bagaimana keadaan dan kemampuannya, baru setelah itu menentukan komponen-komponen lain. selanjutnya menurut Piaget (Trianto, 2007 : 28) proses belajar itu akan dapat meningkatkan perkembangan kognisi para siswa jika mereka aktif melakukannya.

Selanjutnya Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2012:101) mengemukakan kegiatan siswa dalam pembelajaran dapat digolongkan sebagai berikut :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut Hamalik (2012:91) penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain: 1) siswa memberi pengalaman sendiri dan langsung mengalaminya; 2) berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integra; 3) memupuk kerjasama harmonis antara siswa; 4) para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri; 5) memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis; 6) mempererat hubungan sekolah dengan masyarakat dan guru dengan orangtua; 7) pelajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalitas; 8) pembelajaran di sekolah menjadi sebagaimana aktivitas dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan uraian aktivitas belajar, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa merupakan berbagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang meliputi kegiatan-kegiatan kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dilaksanakan selama proses pembelajaran. Pada penelitian ini indikator aktivitas

siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan menerapkan Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia antara lain:

- 1) Menyiapkan diri sebelum pembelajaran IPS (*visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, emotional activities, mental activities, emotional activities*) yang meliputi memperhatikan penjelasan guru, bertanya bila belum mengerti, mengeluarkan alat tulis, serta tertib dan rapi di tempat duduk masing-masing.
- 2) Mengamati materi pada slide *Powerpoint* (*oral activities, listening activities, writing activities, mental activities, emotional activities*) yang meliputi memperhatikan tayangan slide *powerpoint*, berkonsentrasi selama slide *Powerpoint* ditayangkan, menjelaskan isi slide *Powerpoint*, dan mencatat hasil pengamatan.
- 3) Melakukan tanya jawab dengan guru (*oral activities, emotional activities, listening activities, mental activities*) yang mengangkat tangan sebelum bertanya dan menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengeluarkan pendapat dengan sopan
- 4) Membaca dan mempelajari materi pelajaran yang ada pada buku pelajaran (*visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, mental activities, emotional activities*) meliputi semangat dan tertib membaca materi pada buku, mencatat hal-hal penting, cermat dan teliti dalam mempelajari materi, dan tenang dalam mempelajari materi.
- 5) Menemukan pemecahan masalah (*visual activities, oral activities, listening activities, mental activities, emotional activities*) yang meliputi memahami

permasalahan, memecahkan permasalahan, mendiskusikan pemecahan masalah dengan kelompok, mencatat hasil pemecahan masalah.

- 6) Keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok (*visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, mental activities, emotional activities*) yang meliputi memahami tugas yang diberikan, mengeluarkan pendapat dan saran, tertib saat berdiskusi, bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 7) Melaporkan hasil diskusi (*visual activities, oral activities, mental activities, emotional activities*) yang meliputi berani melaporkan hasil diskusi, lancar membacakan hasil diskusi, memperhatikan hasil diskusi, merespon hasil diskusi.
- 8) Mengerjakan LKS/ evaluasi (*oral activities, writing activities, mental activities, emotional activities*) yang meliputi mengerjakan sendiri, percaya diri saat mengerjakan, mengerjakan sesuai waktu yang ditentukan, bersikap tenang setelah mengerjakan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Jadi aktivitas siswa dapat mempengaruhi kualitas dalam pembelajaran. Apabila siswa aktif dalam pembelajaran dan semua indikator itu terpenuhi maka kualitas pembelajaran juga akan baik. Dalam penelitian ini aktivitas siswa dikemas melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

2.1.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Suatu hasil belajar memerlukan kondisi belajar internal dan kondisi belajar eksternal yang berbeda. Oleh karena itu metode pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Karena hasil belajar berkesinambungan dengan prestasi belajar sebagai siswa ukuran untuk menilai ketercapaian hasil.

Menurut Poerwanti (2008:1.4-1.5), pengukuran adalah kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu gejala atau peristiwa, atau benda sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Di dalam proses mengukur hasil belajar siswa dibutuhkan evaluasi, yaitu proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu.

Menurut Rifa'i (2011 : 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek- aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik.

Benyamin S Bloom (dalam Rifa'i, 2011:86-89) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah efektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotorik domain*).

- 1) Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai.

3) Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Berdasarkan uraian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar dinilai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dijabarkan sebagai berikut:

2.1.3.3.1. Ranah Kognitif

Menurut Sardiman (2011:26) hasil belajar kognitif ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Berdasarkan Taksonomi Bloom (1956) yang terbaru direvisi oleh Anderson L.W. dan Krathwohl, D.R tahun 2001 aspek kognitif meliputi:

a. Mengingat (C1)

Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: memasang, membaca, membilang, menandai, menamai.

b. Memahami (C2)

Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun

grafik/diagram. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: membedakan, melaporkan, memberi contoh, memperkirakan, membandingkan.

c. Menerapkan (C3)

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: melaksanakan. Melakukan, melatih, memproses, menentukan.

d. Menganalisis (C4)

Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: menganalisis penyebab meningkatnya harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: melatih, memadukan, memaksimalkan, membayangkan, membuat struktur, memecahkan.

e. Mengevaluasi (C5)

Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: membuktikan, memilih, memisahkan, memonitor.

f. Mencipta (C6)

Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Kata-kata operasional yang digunakan yaitu: memadukan, membangun, membatasi, membentuk, memproduksi.

Ranah kognitif dapat dilihat pada kemampuan berpikir secara sederhana sehingga pada kemampuan penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk, atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

2.1.3.3.2. *Ranah Afektif*

Ranah afektif menurut Krathwohl, Bloom dan Masia (dalam Siregar, 2014: 11) meliputi tujuan belajar yang berkenaan dengan minat, sikap dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Ranah ini dibagi dalam lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penerimaan (*receiving*): meliputi kesadaran akan adanya suatu sistem nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut, misalnya siswa menerima sikap jujur sebagai sesuatu yang diperlukan.
- 2) Pemberian respons (*responding*): meliputi sikap ingin merespons terhadap sistem, puas dalam memberi respons, misalnya bersikap jujur dalam setiap tindakan.
- 3) Pemberian nilai atau penghargaan (*valuing*): penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu sistem nilai, memilih sistem nilai yang disukai dan memberikan komitmen untuk menggunakan sistem tertentu, misalnya jika seseorang telah menerima sikap jujur maka akan komit dengan kejujuran, menghargai orang-orang yang bersikap jujur maka akan berperilaku jujur.
- 4) Pengorganisasian (*organization*): meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan, misalnya berperilaku jujur ternyata berhubungan dengan nilai-nilai yang lain seperti kedisiplinan, kemandirian, keterbukaan, dan lain-lain.

5) Karakterisasi (*characterization*): karakteristik meliputi perilaku secara terus-menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah diorganisasikan, misalnya karakter dan gaya hidup seseorang sehingga dikenal sebagai pribadi yang jujur; keteraturan pribadi, sosial, dan emosi sehingga dikenal sebagai seseorang yang bijaksana.

Menurut Kurinasih dan Sari (2014:65) sikap adalah sebuah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Kompetensi sikap yang dimaksud adalah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki seseorang dan diwujudkan dalam perilaku. Guru dengan guru mitra menekankan ranah afektif sebagai berikut (Kurinasih, 2014:68):

a. Percaya Diri

Percaya Diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang yang memberi keyakinan kuat untuk berbuat atau bertindak. Komponen-komponen percaya diri adalah berpendapat, membuat keputusan dengan cepat, berani presentasi di depan kelas, dan pantang menyerah.

b. Tanggung Jawab

Bertanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Komponen-komponen tanggung jawab adalah melaksanakan tugas individu dengan baik, menerima resiko dari tindakan yang dilaksanakan, mengembalikan barang yang dipinjam, dan menepati janji.

c. Santun atau sopan

Santun adalah sikap baik dalam pergaulan baik dalam berbahasa maupun bertingkah laku. Norma kesantunan bersifat relatif, artinya yang dianggap baik/santun pada tempat dan waktu tertentu bisa berbeda pada tempat dan waktu yang lain. Komponen-komponen santun adalah menghormati bantuan orang lain, berbicara yang sopan, dan bersikap 3S (salam, senyum, sapa).

d. Disiplin

Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Komponen-komponen disiplin adalah datang tepat waktu, patuh dan tertib, mengumpulkan tugas tepat waktu, dan mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar.

Adapun indikator serta deskriptor ranah afektif dalam penelitian ini adalah:

- a. Percaya Diri dengan deskriptor meliputi berpendapat, membuat keputusan dengan cepat, berani presentasi di depan kelas, pantang menyerah.
- b. Bertanggung jawab dengan deskriptor yang meliputi melaksanakan tugas individu dengan baik, menerima resiko dari tindakan yang dilakukan, mengembalikan barang yang dipinjam, menepati janji.
- c. Santun dengan deskriptor yang meliputi menghormati orang yang lebih tua, mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan orang lain, berbicara yang sopan, bersikap 3S (salam, senyum, sapa).

- d. Disiplin dengan deskriptor yang meliputi datang tepat waktu, patuh tata tertib, mengumpulkan tugas tepat waktu, mengikuti kaidah berbahasa yang baik dan benar.

2.1.3.3.3. *Ranah Psikomotorik*

Menurut Hamdani (2011: 153) ranah psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot. Elizabeth Simpson (dalam Rifa'i, 2011: 89) kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas. Berikut ini penjelasan dari kategori jenis perilaku ranah psikomotorik:

- 1) Persepsi: persepsi ini berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
- 2) Kesiapan: kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Kategori ini mencakup kesiapan mental dan jasmani.
- 3) Gerakan terbimbing: gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks meliputi peniruan dan mencoba-coba.
- 4) Gerakan terbiasa: gerakan terbiasa berkaitan dengan tindakan unjuk kerja gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat menyakinkan dan mahir.

- 5) Gerakan kompleks: gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran unjuk kerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.
- 6) Penyesuaian: berkaitan dengan keterampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu siswa dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.
- 7) Kreativitas: mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu.

Indikator hasil belajar ranah psikomotorik pada penggunaan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada pembelajaran IPS materi Mengenal permasalahan di daerahnya adalah menciptakan produk dalam diskusi kelompok.

Menurut Majid (2014:280-281) penilaian produk diperoleh dengan menggunakan cara holistik atau analitik. Cara holistik dilakukan dengan menilai hasil akhir produk peserta didik berdasarkan kesan keseluruhan produk dengan menggunakan kriteria kualitas dan kegunaan produk tersebut pada skala skor 0-10 atau 0-100, sedangkan cara analitik dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pembuatan, dan tahap penilaian.

Penggunaan penilaian produk digunakan untuk mengetahui kualitas hasil karya kreatif siswa pada setiap siklus dalam pembelajaran IPS yang menerapkan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang. peneliti menggunakan penilaian produk dengan cara analitik untuk mengetahui kualitas karya siswa mulai dari tahap persiapan, tahap pembuatan, dan tahap penilaian produk.

Indikator deskriptor ranah psikomotorik dalam penelitian ini adalah:

1. Tahap persiapan meliputi membawa alat dan bahan yang dibutuhkan, menyiapkan alat dan bahan di atas meja kelompok, memperhatikan petunjuk guru sebelum membuat produk, tertib sebelum memulai kerja.
2. Tahap pembuatan meliputi tertib mengerjakan produk, mengerjakan dengan teman kelompok, mengerjakan dengan rapi, dan tepat waktu.
3. Tahap penilaian produk meliputi produk sesuai materi yang dipelajari, Produk bersih dari coretan, produk disusun dengan bahasa yang singkat dan jelas, produk dibuat dengan tulisan yang rapi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa setelah pembelajaran baik berupa kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dapat diukur dengan teknik-teknik atau kriteria tertentu yang dapat dituangkan dalam bentuk angka.

2.1.4 Pembelajaran IPS di SD

2.1.4.1 Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Taneo (2010:3) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan wadah ilmu pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran. Susunan konsep-

konsep dalam IPS sangat kompleks dan bervariasi dari berbagai cabang ilmu sosial.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Susanto (2015: 137) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS bertujuan untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan pendidikan

IPS dapat menciptakan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Menurut Gunawan (2013:17) IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu social (*Social Science*), maupun ilmu pendidikan. *Social Science Education (SSEC)* dan *National Council for Social Studies (NCSS)*, menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari jumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran menelaah masalah–masalah yang terjadi kehidupan manusia dimasyarakat atau manusia dalam konteks sosial yang bahannya meliputi Geografi, Sosiologi, Antropologi, Ekonomi, Sejarah, Ilmu Politik dan Psikologi Sosial. IPS terdiri dari himpunan pengetahuan tentang kehidupan sosial dan dari bahan realita kehidupan sehari – hari di dalam masyarakat. Di dalam IPS dihimpun semua materi yang berhubungan secara langsung dengan masalah penyusunan dan pengembangan masyarakat serta yang menyangkut pengembangan pribadi manusia sebagai anggota masyarakat yang berguna.

2.1.4.2 Tujuan dan Ruang Lingkup IPS

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (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, di tingkat lokal, nasional dan global.

Taneo (2010: 1-26) menjelaskan tujuan IPS yaitu: 1) memberikan pengetahuan yang merupakan kemampuan untuk mengingat kembali atau mengenal kembali atau mengenal ide-ide atau penemuan yang telah dialami dalam bentuk yang sama atau dialami dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya; 2) kemampuan dan keterampilan, yaitu kemampuan untuk menemukan informasi yang tepat dan tehnik dalam pengalaman seorang siswa untuk menolongnya memecahkan masalah-masalah baru atau menghadapi pengalaman baru; 3) tujuan yang bersifat afektif, berupa pengembangan sikap-sikap, pengertian-pengertian, dan nilai-nilai yang akan meningkatkan pola hidup demokratis dan menolong siswa mengembangkan filsafat hidupnya.

Menurut Gunawan (2013:52) tujuan kurikuler adalah tujuan pendidikan IPS. Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS adalah membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat, membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian, membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut, dan membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sumaatmadja (2007: 1.10) mengemukakan bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan, dan persaingan ini. Melalui pendidikan IPS anak dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi warga Negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah suatu cabang ilmu sosial yang dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga mengembangkan kemampuan berpikir dan bekerjasama siswa yang berorientasi pada tingkah laku sehingga siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab

2.1.4.3 Pembelajaran IPS di SD

Menurut Susanto (2015:143) Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan ini memberikan tanggungjawab yang berat kepada guru untuk menggunakan Pelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk *syntetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan teman-teman penelitian dari

syntetic science ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu global. Memuat materi geografi, sejarahh, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. IPS SD sebagai Pendidikan Global, yakni : mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan perusakan lingkungan.

Menurut Gunawan (2013:48) pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab, sedangkan ilmu sosial bertujuan menciptakan tenaga ahli dalam bidang sosial. Menurut Taneo (2010:3) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan wadah ilmu pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran. Susunan konsep-konsep dalam IPS sangat kompleks dan bervariasi dari berbagai cabang ilmu sosial. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap

dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

2.1.4.4 Evaluasi Pembelajaran IPS di SD

Menurut Gunawan (2013: 78) evaluasi pendidikan tidak sama dengan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pendidikan mengevaluasi kegiatan pendidikan sebagai supra sistem pembelajaran, dan bersifat makro. Sementara evaluasi pembelajaran merupakan sub sistem pembelajaran dan bersifat mikro. Istilah evaluasi berasal dari kata kerja Value yang berarti menilai atau nilai. *Evaluation* berarti penilaian, *instructional evaluation* berarti penilaian pembelajaran, berbeda dengan *educational evaluation* yang artinya evaluasi pendidikan. Evaluasi merupakan jawaban atas pertanyaan seberapa baik, berbeda dengan pengukuran yang menjawab seberapa banyak.

Pengukuran menghasilkan skor, penilaian menghasilkan nilai. Pengukuran bersifat angka, sementara penilaian dinyatakan dalam huruf atau angka atau pernyataan. Kita dapat menyatakan skor seorang siswa 80. Namun kita tidak dapat berkata nilainya 80. Nilai ujian siswa tersebut B atau baik. Dua hal yang berbeda sering tidak mendapatkan perhatian dari guru apalagi siswa yang belajar IPS.

Evaluasi pembelajaran penting untuk menentukan apakah siswa dapat melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi atau mengulang materi ajar yang lama. Hal ini sangat penting terutamanya pada materi ajar yang menggunakan pendekatan hierarkis sehingga terdapat pelajaran prasyarat. Bagi guru, evaluasi pembelajaran penting untuk mengetahui efektivitas dalam pembelajaran. Dengan

evaluasi pembelajaran guru terdorong untuk mengevaluasi apakah tes yang telah mereka buat sudah benar atau belum, atau apakah kurikulum yang mereka ajarkan sesuai dengan perkembangan usia anak dan budaya mereka. Evaluasi hasil belajar anak dapat diketahui dengan berbagai cara. Tes bukan satu-satunya cara evaluasi pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar secara kognitif, bukan afektif atau psikomotorik. Terdapat 2 macam tes yaitu tes uraian dan tes objektif.

2.1.4.5 Materi Pendidikan IPS

Menurut Sumaatmadja (2003:40), materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat dipelajari dan menjadi bahan pembelajaran, tidak hanya kehidupan nyata sesaat di masyarakat, melainkan juga meliputi cerita-cerita, novel, kisah-kisah tokoh terkenal dan lain-lainnya yang dapat kita baca, serta dapat juga dibaca oleh peserta didik. Oleh karena itu, bahan bacaan seperti buku, surat kabar, majalah dan makalah, juga menjadi sumber materi IPS dan sumber pembelajaran IPS.

Taneo (2008:1.5) ikut serta mengemukakan bahwa IPS berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. IPS merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah.

Materi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas IV semester 2 dengan materi pokok mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

2.1.4.6 Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS

Menurut Ischak (2003 : 9.2) strategi penyampaian pengajaran IPS didasarkan pada kemampuan untuk merancang sekaligus menerapkan model pembelajaran IPS terpadu dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai pendekatan/metode sangat penting untuk dikuasai. Pendekatan adalah cara umum dalam melihat dan bersikap terhadap suatu masalah ke arah pemecahannya atau sudut pandang yang digunakan orang dalam memecahkan masalah. Sebelum menentukan pendekatan yang akan kita gunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar, hendaknya kita mempertimbangkan beberapa faktor, antara lain:

- a. Tujuan pembelajaran
- b. Bahan/materi pelajaran
- c. Fasilitas (sarana dan prasarana)
- d. Jumlah siswa
- e. Waktu dan biaya

Pendekatan/metode merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar. Unsur tersebut yang akan menentukan hidup tidaknya, menarik tidaknya proses belajar mengajar. Adapun komponen proses belajar mengajar yang lain yang perlu kita perhatikan antara lain:

- a. Tujuan yang ingin dicapai/harus dicapai
- b. Bahan/materi pelajaran yang akan dibicarakan

- c. Evaluasi : penilaian untuk mengetahui sejauh mana siswa telah sampai pada tujuan
- d. Guru dan siswa

Berdasarkan pendapat diatas, pembelajaran IPS membutuhkan suatu strategi pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi. Unsur tujuan, bahan pelajaran, pendekatan/metode dan evaluasi dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan saling pengaruh mempengaruhi, karena proses belajar mengajar merujuk pada suatu sistem. Dalam penelitian ini siswa diberikan suatu permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Trianto (2007:41-42) Mengemukakan pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temanya. Siswa bekerja kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah. Tujuan dibentuknya kelompok ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Pembelajaran kooperatif disusun sebagai sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa. Memfasilitasi kelompok, serta memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama.

Sedangkan Hamdani (2011:35) menjelaskan bahwa pembelajaran dalam kooperatif dimulai dengan informasi guru tentang tujuan-tujuan

pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, kemudian siswa dengan bimbingan guru bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang saling berkaitan. Fase terakhir meliputi penyajian produk akhir kelompok atau mengetes semua yang telah dipelajari siswa, dan pengenalan kelompok dan usaha-usaha individu.

Suprijono (2014:61) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan ketrampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerjasama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pembelajaran kooperatif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pembelajaran yang mengutamakan kerjasama atau kerja kelompok dengan anggota meskipun memiliki latar belakang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah atau tugas, adanya penghargaan dapat menumbuhkan sikap saling membantu sehingga memotivasi siswa untuk menjadi kelompok yang terbaik sesuai yang dipersyaratkan.

2.1.6 Model Pembelajaran *Problem Solving*

2.1.6.1 Pengertian Model *Problem Solving*

Model *Problem Solving* disebut juga metode pemecahan masalah. Model ini diciptakan seorang ahli didik berkebangsaan Amerika yang bernama John Dewey. Model ini dinamakan *Problem Method*. Adapun Crow & Crow dalam bukunya *Human Development and Learning* menyebut model ini dengan nama *Problem Solving Method*. Menurut Hamdani (2011:87) *Problem Solving* merupakan model kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri maupun bersama-sama.

Sedangkan Hanlie Murray, Alwyn Olivier, dan Piet Human (dalam Huda 2013:273) menjelaskan bahwa pembelajaran penyelesaian masalah (*Problem Solving Learning/PSL*) merupakan salah satu dasar teoretis dari berbagai strategi pembelajaran yang menjadikan masalah (*Problem*) sebagai isu utamanya. Menurut mereka, pembelajaran muncul ketika siswa bergumul dengan masalah-masalah yang tidak ada metode untuk menyelesaikannya. Masalah, dengan demikian, harus disajikan pertama kali sebelum metode solusinya diajarkan. Guru seharusnya tidak terlalu ikut campur ketika siswa sedang menyelesaikan masalah. Melainkan, mendorong siswa untuk membandingkan metode-metode satu sama lain, mendiskusikan masalah tersebut, dan seterusnya.

Demikian dapat disimpulkan bahwa *Problem Solving* adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan

memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran. *Problem Solving* tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui model *Problem Solving* siswa aktif berfikir, berkomunikasi mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkan.

2.1.6.2 Langkah-langkah Model *Problem Solving*

Pembelajaran *Problem Solving* mempunyai 8 langkah menurut Hamdani (2011:87), dalam pembelajaran perilaku guru dan siswa yang dikehendaki yang berkaitan dengan setiap langkah dideskripsikan seperti berikut :

- (1) Kesiapan belajar siswa
- (2) Kemampuan siswa mengemukakan persoalan atau permasalahan yang diberikan guru.
- (3) Kemampuan siswa bekerjasama dengan kelompok saat diskusi
- (4) Kemampuan siswa mengidentifikasi masalah
- (5) Kemampuan siswa merencanakan pemecahan masalah
- (6) Kemampuan siswa menerapkan pemecahan masalah
- (7) Kemampuan siswa menyajikan hasil kelompok berupa laporan
- (8) Keberanian mempresentasikan hasil kerja kelompok

Menurut Huda (2013 : 272) mengemukakan bahwa langkah operasional

Problem Solving sebagai berikut :

1. Pertama- tama siswa disajikan suatu masalah.
2. Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial *Problem Solving* dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta- fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah pengetahuan sebelumnya. Kemudian, mereka mengidentifikasi apa yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan masalah serta apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah.
3. Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup: perpustakaan, database, website, masyarakat, dan observasi.
4. Siswa kembali pada tutorial *Problem Solving*, lalu saling sharing informasi, melalui peer teaching atau cooperative learning atas masalah tertentu.
5. Siswa menyajikan solusi atas masalah.
6. Siswa mereview apa yang mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini. Semua yang berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam review pribadi, review berpasangan, dan review berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Ketepatan penggunaan model pembelajaran bergantung pada kesesuaian metode pembelajaran dengan beberapa faktor, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber atau fasilitas, situasi, kondisi dan waktu diperlukan. Model pembelajaran ini

juga mengacu pada model pembelajaran yang lain, seperti pembelajaran berdasarkan (1) pemecahan masalah (*Problem Solving*), (2) Menemukan permasalahan (*sympus of the problem*), (4) Menganalisis masalah (*couses of the problem*).

Berdasarkan uraian tentang macam–macam model pembelajaran, dengan ini peneliti menggunakan langkah–langkah melalui model pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia dengan alasan adalah sebagai berikut:

- (1) Dengan menggunakan model *Problem Solving*, siswa belajar lebih aktif.
- (2) Siswa tidak hanya bergantung pada apa yang disampaikan oleh guru, tetapi dapat memecahkan masalah sendiri.

Dengan demikian, model pemecahan masalah dalam pembelajaran IPS adalah cara yang digunakan dalam mempelajari IPS dengan maksud mengubah keadaan yang aktual menjadi seperti yang dikehendaki dengan memperhatikan prosedur pemecahan masalah yang sistematis.

Manfaat menggunakan model pemecahan masalah dalam kegiatan belajar mengajar menurut Hamdani (2011:88), antara lain sebagai berikut :

- (1) Mengembangkan sikap/ ketrampilan siswa untuk memecahkan permasalahan serta mengambil keputusan secara obyektif dan mandiri.
- (2) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Proses berpikir terdiri dari serentetan ketrampilan, seperti mengumpulkan informasi / data, membaca dan menafsirkan data, dan lain – lain yang penerapannya membutuhkan latihan dan pembiasaan.

- (3) Siswa benar – benar menghayati untuk berfikir dan mengembangkan minat dalam berbagai kemungkinan.
- (4) Membina pengembangan sikap penalaran lebih jauh dan cara berfikir obyektif, mandiri, kritis dan analitis baik secara individual maupun kelompok.

Untuk mencapai maksud tersebut diatas maka program dan jalannya proses kegiatan belajar mengajar, hendaknya menurut Hamdani (2011:87) adalah:

- (1) Memberi kesempatan pengembangan pengalaman individu dan berpusat pada siswa
- (2) Dibina suasana belajar yang bebas dari tekanan, paksaan dan ketakutan.

Menurut Hamdani (2011:113-114), penyelesaian masalah dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Penyelesaian masalah berdasarkan pengalaman masa lalu
- 2) Penyelesaian masalah berdasarkan intuitif
- 3) Penyelesaian masalah berdasarkan coba – coba
- 4) Penyelesaian masalah berdasarkan secara otomatis
- 5) Penyelesaian masalah secara metafisika
- 6) Penyelesaian masalah secara ilmiah
- 7) Penyelesaian masalah secara rasional melalui proses deduksi dan induksi

2.1.6.3 Kelebihan Model *Problem Solving*

Kelebihan dari penggunaan *Problem Solving* menurut Hamdani (2011: 272) antara lain :

- 1) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan
- 2) Berfikir dan bertindak kreatif
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan
- 6) Merangsang kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat
- 7) Mendidik siswa untuk berfikir secara sistematis

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Menurut Hamdani (2011:243), bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang merangsang siswa untuk belajar. Media juga membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Menurut Sanjaya (dalam Hamdani 2011 : 244), media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat menghantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Sedangkan menurut Arsyad (2011:4-5) media pembelajaran adalah komponen

sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Rifa'i dan Anni (2011:196) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Media digunakan dalam kegiatan instruksional antara lain: 1. Media dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi dapat dilihat dengan jelas. 2. Dapat menyajikan benda yang jauh dari subjek belajar. 3. Menyajikan peristiwa kompleks, rumit, dan berlangsung cepat menjadi sistematis dan sederhana, sehingga mudah diikuti. Pendapat Aqib (2013:50) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Karakteristik media pembelajaran dalam multimedia pembelajaran adalah memiliki lebih dari satu media yang konvergen yaitu menggabungkan audio dan visual, bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan bersifat mandiri dalam pengertian

memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Fungsi media dalam pembelajaran menurut Hamdani (2010:247) yaitu sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif

2.1.7.2. Multimedia

Menurut Asyhar (2012:185) berbagai program aplikasi telah tersedia untuk mendukung pembuatan bahan ajar multimedia terutama bahan ajar multimedia interaktif seperti *Microsoft Powerpoint*, *Micromedia Flash*, *Camtasia Recorder*, *Ulead*, *Pinnacle*, *Goldwave*, dan lain-lain. Peneliti menggunakan multimedia berupa *Powerpoint* sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Sanjaya (2014:224) multimedia dapat dibagi dua, yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau pemakai multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan setahap demi tahap sesuai pengemasan materi yang ditentukan. Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.

Selanjutnya, menurut Daryanto (2012:53) Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linie dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game. Menurut Munadi (2013:150), multimedia presentasi adalah media yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi biasanya menggunakan perangkat lunak *Powerpoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, video, dan lain-lain.

Media yang bersifat multimedia disini salah satunya adalah multimedia presentasi.

Menurut Daryanto (2012:157) *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh sebuah perusahaan *Microsoft* dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini, dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut Asyhar (2012:186) program Powerpoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data.

Menurut Wina Sanjaya (2014:) langkah-langkah pelaksanaan presentasi adalah sebagai berikut :

1. Persiapan

Langkah persiapan adalah langkah sebelum pelaksanaan presentasi. Keberhasilan seseorang dalam melaksanakan presentasi akan ditentukan oleh langkah persiapan. Oleh karena itu langkah persiapan ini perlu dilakukan dengan sungguh-sungguh. Beberapa hal yang harus dilakukan presenter pada langkah ini adalah :

- a. Kenali medan atau tempat presentasi berlangsung. Agar pelaksanaan presentasi berlangsung sukses dan lancar, presenter perlu mengenal terlebih dahulu suasana tempat presentasi, misalnya kelengkapan alat presentasi yang akan digunakan, berfungsi atau tidaknya alat tersebut, posisi penempatan alat, dan lain sebagainya.
- b. Mengumpulkan informasi tentang peserta presentasi atau (audien), mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya tentang audiens perlu dilakukan oleh presenter. Misalnya tentang rata-rata usia audiens, kebiasaan/adat-istiadat serta latar belakang sosial ekonomi. Hal ini perlu dilakukan sebab pemahaman tentang audiens akan memudahkan presenter melakukan strategi presentasi, misalnya dalam memilih kata-kata atau kalimat, memilih bahan-bahan ilustrasi, menyelipkan humor termasuk menentukan bagaimana seharusnya bertindak dan bersikap.

2. Penyajian

Beberapa petunjuk praktis agar penyajian atau presentasi menarik dan berhasil dengan baik di antaranya adalah :

- a. Pastikan semua yang hadir mengetahui tujuan yang hendak dicapai. Oleh sebab itu, sebelum presentasi dimulai hendaknya presenter mengemukakan tujuan hendak yang dicapai.
- b. Usahakan ruangan tetap terang sekalipun menggunakan alat presentasi yang diproyeksikan seperti LCD atau OHP. Salah satu kelebihan OHP

- dan LCD seperti yang telah dikemukakan di muka adalah dapat digunakan dalam ruangan yang terang tanpa mengurangi kualitas gambar.
- c. Ketika presentasi berlangsung, jaga kontak pandang dengan audiens, agar dapat mengontrol perilaku audiens. Presenter tidak perlu membelakangi audiens dengan melihat layar, ketika sedang melakukan presentasi. Presenter cukup melihat transparansi yang ada di atas stage, atau melihat layar komputer. Apabila menggunakan papan tulis, tulislah dahulu pada papan tulis, baru setelah selesai presenter bicara.
 - d. Apabila presenter menggunakan OHP sebagai alat presentasi, maka untuk menjaga, mengontrol, dan mengarahkan perhatian audiens terhadap materi/pesan yang dipresentasikan, maka sebaiknya OHP tidak terus menerus dihidupkan, sebab selain dapat mengganggu konsentrasi siswa, juga untuk menjaga agar lampu OHP tidak cepat putus. Selain itu digunakan teknik *masking* dan petunjuk untuk memusatkan perhatian audiens pada hal-hal yang memerlukan penekanan.
 - e. Setiap selesai menyajikan satu pokok permasalahan, pastikan audiens memahaminya dengan benar. Oleh sebab itu lakukanlah tanya jawab.
 - f. Selipkan humor-humor yang ringan yang sesuai dengan latar belakang audiens. Jangan paksakan menyelipkan humor tidak sesuai dengan latar belakang audiens.

3. Penutup

Penutup adalah langkah mengakhiri presentasi dengan maksud agar materi presentasi tidak mudah dilupakan. Ada beberapa hal yang dapat kita lakukan dalam mengakhiri presentasi, yaitu :

- a. Buatlah pokok-pokok materi yang telah kita sajikan misalnya dengan membuat peta konsep.
- b. Pastikan audiens memahami materi yang kita presentasikan. Oleh sebab itu bisa dilakukan post test.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya. Pada prinsipnya, program ini terdiri dari beberapa unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud terdiri atas slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai timing yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

2.1.7.3 Kelebihan Media *Powerpoint*

Menurut Munadi (2013:150) pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni *Powerpoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* Pemanfaatan *Powerpoint* atau perangkat lain lainnya dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik. Dengan berbagai perkembangan pada perangkat lunak dan sejumlah perangkat keras penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada *trend* metode presentasi saat ini.

Kelebihan dari multimedia presentasi ini, yakni :

- a. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mental imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- b. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- c. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif kinestetik, atau yang lainnya.
- d. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah. Pertama, pada pengembangan materi pembelajaran ketrampilan membaca, program aplikasi presentasi dapat dibuat guru dengan cara memasukkan teks dalam slide pertama, kemudian

memasukkan latihan dalam slide kedua dan umpan balik latihan ke dalam slide berikutnya. Untuk memperindah tampilan teks-teks bacaan juga bisa dilengkapi dengan berbagai gambar. Kedua, pada pengembangan materi pembelajaran keterampilan mendengarkan, guru dapat membuat bahan pembelajaran dengan video ataupun audio. Seperti halnya pada membaca materi pembelajaran, latihan-latihan dan umpan balik dapat diberikan di *slide-slide* yang berbeda. Fasilitas *hyperlink* yang memungkinkan program dihubungkan dengan jaringan internet akan memperkaya penyediaan bahan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2012:158) penggunaan program *Microsoft Powerpoint* memiliki kelebihan sebagai berikut :

- b. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- c. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- d. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- e. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang disajikan.
- f. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipaki secara berulang-ulang.

2.1.8 Teori yang Mendasari Penelitian

Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori belajar Konstruktivisme dan teori kognitif dalam model pembelajaran *Problem Solving*, yaitu:

2.1.8.1. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Suprijono (2009:39) menjelaskan bahwa konstruktivisme menekankan pada belajar sebagai operatif, yaitu belajar dengan memperoleh dan menemukan struktur pemikiran yang lebih umum dapat digunakan pada bermacam-macam situasi. Konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, artinya proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Selain itu konstruktivisme memberikan kerangka pemikiran belajar sebagai proses sosial atau belajar kolaboratif dan kooperatif.

Sedangkan menurut Rifa'i (2011:226) Konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memahami pengetahuan dari pengalaman sendiri. Esensi dari teori konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Vygotsky (dalam Rifa'i 2011:227) menyatakan bahwa dalam teori belajar konstruktivisme siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya.

2.1.8.2. Teori Belajar Konstruktivistik

Menurut Siregar dan Nara (2014:39) teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang guru pada orang lain (siswa). Dalam hal sarana belajar, pendekatan konstruktivistik menekankan bahwa peranan utama dalam kegiatan belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui bahan, media peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya yang disediakan untuk membantu pembentukan tersebut. Pembelajaran konstruktivistik ini membantu siswa menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru.

2.1.8.3 Teori Behavioristik

Menurut Siregar (2014:25) teori behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

Menurut Suprijono (2014:17) teori perilaku berakar pada pemikiran behaviorisme. Dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respons). Pembelajaran merupakan proses pelaziman (pembiasaan). Hasil pembelajaran yang diharapkan adalah perubahan perilaku berupa kebiasaan. Menurut behaviorisme, perilaku adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung. Behaviorisme menekankan arti penting bagaimana peserta

didik membuat hubungan antara pengalaman dan perilaku. Ciri teori perilaku adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil; menekankan peranan lingkungan; mementingkan mekanisme hasil belajar; mementingkan peranan kemampuan; hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

Teori yang mendasari model *Problem Solving* Berbasis Multimedia karena dengan penggunaan model Problem Solving, terjadi keaktifan siswa yang berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktikkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Siswa juga mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, melalui bahan, media peralatan, lingkungan dan fasilitas lainnya, selain itu siswa juga terbentuk sikap dan perilakunya.

2.1.9 Penerapan Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia

Setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya untuk menghadapi problematika dalam pembelajaran, karena model pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivistik.

Diantara berbagai model pembelajaran kooperatif adalah Problem Solving. Model ini diawali dengan penjelasan guru mengenai materi pokok yang akan dipelajari. Peserta didik diberi kesempatan membaca, mempelajari materi tersebut. Guru memberikan waktu cukup untuk aktivitas ini. Selanjutnya

meminta peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah diberikan oleh guru.

Peneliti memadukan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia yaitu *Microsoft Powerpoint*, dimana media ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dipercaya dapat memberikan solusi terhadap problematika pembelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar karena model pembelajaran ini dapat memperhatikan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS, maka penulis terdorong untuk meneliti tentang model pembelajaran *Problem Solving* Berbasis Multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

Pada penelitian ini, peneliti menguji model *Problem Solving* berbasis multimedia pada mata pelajaran IPS, materi Mengenal permasalahan di daerahnya. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Siswa melakukan pengamatan terhadap film/ video/ slide tentang materi yang akan dipelajari dan permasalahan yang akan diidentifikasi.
2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap informasi yang terdapat pada Slide.

3. Siswa berkelompok menjadi 8 kelompok (masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa) menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka.
4. Guru menyajikan permasalahan yang akan mereka selesaikan.
5. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang mereka miliki.
6. Siswa didorong guru dalam menemukan konsep berdasarkan masalah.
7. Siswa mengolah informasi dan secara berkelompok mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dimiliki serta menyusun hipotesis.
8. Siswa didorong guru untuk memecahkan permasalahan yang telah teridentifikasi dan menyimpulkan hasilnya.
9. Siswa menyampaikan hasil diskusi.
10. Siswa dibantu oleh guru melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah.

Peneliti menetapkan indikator penelitian pembelajaran melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia (Huda, 2013 : 272) sebagai berikut.

Indikator keterampilan guru :

- 1) melakukan pengkondisian awal kelas.
- 2) membuka pelajaran.
- 3) menjelaskan materi pembelajaran.

- 4) mengajukan pertanyaan pada siswa.
- 5) menggunakan multimedia.
- 6) membimbing siswa dalam kelompok.
- 7) memberikan penguatan pada siswa.
- 8) membimbing siswa untuk menyimpulkan materi dan memberikan umpan balik.
- 9) memberikan evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran.

Indikator aktivitas siswa :

- 1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) mendengarkan penjelasan dari guru.
- 3) keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.
- 4) menjalankan peran sesuai tugas masing-masing dalam kelompok.
- 5) menyerap informasi yang diberikan guru melalui media dalam pembelajaran.
- 6) bekerjasama dalam kelompok.
- 7) mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- 8) menyimpulkan materi dan mengerjakan evaluasi.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan tentang model *Problem Solving* berbasis Multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS memperkuat peneliti melakukan penelitian tindakan serupa. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang relevan dari jurnal internasional yang dilakukan oleh Subaer H. Bancong (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>) tahun 2013 dengan judul “Profil Penalaran Logis Berdasarkan Gaya Berpikir Dalam Memecahkan Masalah Fisika Peserta Didik” pada kelas XII IPA 2 MAN Baraka. Hasil penelitian menunjukkan adanya gaya berpikir yang dominan di kelas XII IPA 2 adalah gaya berpikir AA. Dari 29 peserta didik di kelas terdapat 3 peserta didik (10,34%) memiliki gaya berpikir SK, 5 peserta didik (17,24%) memiliki gaya berpikir SA, 2 peserta didik (6,90%) memiliki gaya berpikir AK dan 15 peserta didik (51,72%) memiliki gaya berpikir AA.
2. Penelitian yang relevan dari jurnal internasional yang dilakukan oleh Hartono Wasiso, SJ. (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>) tahun 2013 dengan judul “Implementasi Model Problem Solving Bervisi Sets Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Dan Kebencanaan Oleh Siswa” pada kelas VII SMP N 1 Cepu Kabupaten Blora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Problem Solving bervisi sets lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah IPA dan pemahaman kebencanaan daripada metode konvensional. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah IPA oleh siswa pada kelompok tinggi dan sedang lebih tinggi daripada kelompok rendah. Peningkatan kemampuan memecahkan masalah IPA oleh siswa pada kelompok yang diberikan model Problem Solving bervisi sets dan metode konvensional adalah sama.
3. Penelitian yang relevan dari jurnal nasional yang dilakukan oleh Wahyu Ambarwati dengan judul “Penerapan Strategi Concept Mapping Berbasis

Multimedia untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran PKn Pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 06 Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru siklus I pertemuan I skor 19 siklus I pertemuan II 24, siklus II pertemuan I 29, siklus II pertemuan II 37, aktivitas siswa siklus I pertemuan I mendapat 18,12, siklus I pertemuan II mendapat skor 20, siklus II pertemuan I mendapat skor 24,8, siklus II pertemuan II mendapat skor 28,9. Hasil belajar klasikal siswa siklus I pertemuan I 61%, siklus I pertemuan II 68%, siklus II pertemuan I 73%, siklus II pertemuan II 83% dan sudah melebihi batas ketuntasan yang diberikan yaitu 75%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil.

(<http://jurnal+nasional+PTK+berbasis+multimedia&start=10>)

4. Penelitian yang relevan dalam jurnal nasional yang dilakukan oleh Yeni Parlatin dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKN Untuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia Pada Siswa Kelas VII SMPLB Negeri Garut Kota”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah perangkat lunak media pembelajaran dapat menjadi alat bantu guru dalam penyampaian materi pada saat kegiatan belajar mengajar.

(<https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&q=jurnalnasionalperancanganmediapembelajaraninteraktifuntukSDLBGarutKota&ei>)

5. Penelitian yang relevan dalam jurnal nasional yang dilakukan oleh Erwin Permana tahun 2012 di Blitar pada siswa kelas IV SDN Kotes 01 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar. dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar melalui Metode *Problem Solving* dalam Pembelajaran IPS

kelas IV SDN Kotes 01 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan guru merancang pembelajaran naik dari 60,71% pada siklus 1 meningkat menjadi 78,57% pada siklus II. Pada aspek guru dari rata-rata 69,63% pada siklus 1 meningkat menjadi 83,92% pada siklus II. Kemudian pada aspek siswa dari rata-rata 67,62% pada siklus 1 meningkat menjadi 82,81% pada siklus II.

<http://erwinblog-erwinpermana12.blogspot.com/2011/05/skripsi-metode-problem-solving.html>)

6. Penelitian yang relevan dalam jurnal nasional yang dilakukan oleh Pratika Tungga Dewi tahun 2011 di Ngawi pada siswa kelas V SDN Tempuran 1 Ngawi. dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Solving* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tempuran 1 Ngawi”. Hasil penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Problem Solving* dapat merubah kegiatan pembelajaran yang bersifat teacher centered menjadi student centered dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan aktivitas belajar klasikal siklus-1 yaitu 52,63% dengan nilai rata-rata aktivitas belajar kelas 67,76. Persentase ketuntasan aktivitas belajar klasikal siklus-2 yaitu 100% dengan nilai rata-rata aktivitas belajar kelas 87,72. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siklus-1 yaitu 63,16% dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas 68,11. Persentase ketuntasan hasil

belajar klasikal siklus-2 yaitu 100% dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas 90,04.

(<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12207>)

7. Penelitian yang relevan dalam jurnal nasional yang dilakukan oleh Umar Dani tahun 2014 di kabupaten Hulu Sungai Selatan pada siswa kelas V SDN Pantai Ulin Kabupaten Hulu Sungai Selatan. dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw berbantuan Media *PowerPoint* untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Pantai Ulin Kabupaten Hulu Sungai Selatan”. Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran jigsaw berbantuan media powerpoint dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas V. Hasil penelitian penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media powerpoint yaitu: (1) Keterlaksanaan model pembelajaran oleh siswa pada siklus I mencapai 51,25% sedangkan siklus II mencapai 88,75% atau meningkat 37,5%. (2) Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan 66,67% dan siklus II memperoleh ketuntasan 83,33% atau meningkat 16,67%.

(<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=66383>)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Solving* Berbantuan Multimedia efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar. Maka peneliti yakin bahwa penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian penelitian tersebut dapat dijadikan acuan pada penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang".

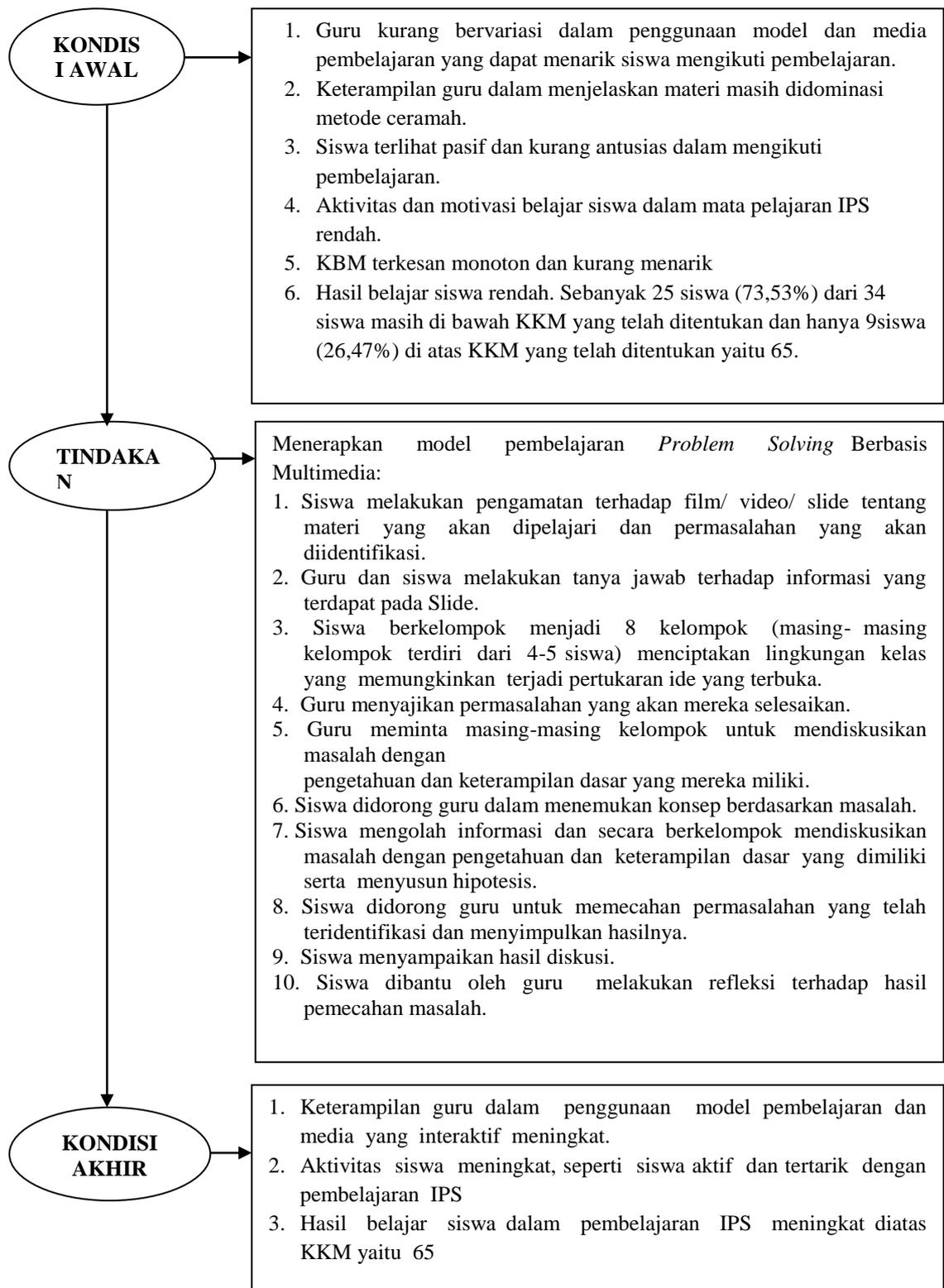
2.2 KERANGKA BERPIKIR

Kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang masih belum optimal. Hal ini disebabkan guru dalam mengajar belum menggunakan keterampilan dasar mengajar dengan baik. Guru sudah berusaha menjalankan prinsip *student centered* namun metode ceramah masih mendominasi. Selama Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, guru belum maksimal dalam memanfaatkan media dan alat peraga yang dapat menarik perhatian siswa. Guru dalam membuka pelajaran masih secara konvensional yaitu apersepsi hanya melalui pertanyaan-pertanyaan dan belum menggunakan media sehingga tidak memotivasi siswa. Selain itu guru kurang memberi kebebasan siswa dalam pembentukan kelompok. Karena kurang terlibat dalam proses KBM, siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sehingga sebagian besar siswa memilih untuk pasif. Hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil ulangan harian mata pelajaran IPS semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015. Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam pembelajaran belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Data menunjukkan bahwa 25 dari 34 siswa atau 73,53% jumlah keseluruhan siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang belum memenuhi KKM. Jadi

dapat dilihat bahwa siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 26,47% dari jumlah keseluruhan siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

Guru sebagai fasilitator akan berhasil jika dalam merancang proses belajar mengajar dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang sistematis dan baik yang memungkinkan terjadinya penyempurnaan terhadap tujuan, bahan, ataupun strategi belajar mengajar melalui proses umpan balik yang diperoleh dari hasil evaluasi. Strategi dan media mengajar adalah salah satu teknik yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat proses belajar mengajar. Untuk mencapai proses belajar yang ideal, hendaknya digunakan variasi dalam menggunakan strategi pembelajaran.

Penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia pada pembelajaran IPS ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya guru bervariasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran, metode ceramah tidak mendominasi proses pembelajaran, siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktivitas dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS meningkat, KBM menjadi lebih menantang dan menarik perhatian siswa, hasil belajar siswa meningkat yang ditunjukkan dengan pencapaian hasil belajar siswa di atas KKM yang telah ditentukan SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang yaitu 65, dan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Berikut kerangka berpikir dari penelitian tindakan kelas ini.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan analisis pada latar belakang di dukung dengan kajian pustaka, kajian empiris dan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

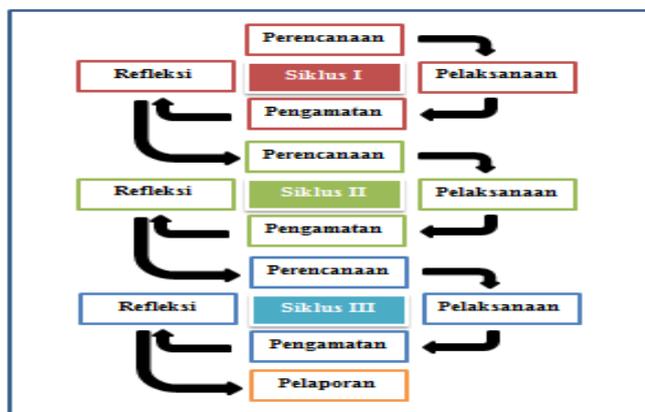
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN TINDAAKAN KELAS

Prosedur yang dilakukan untuk memecahkan masalah ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. (Arikunto, 2010 : 3). Menurut Wardani (2006 : 1.4) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Adapun skema langkah- langkah PTK menurut Arikunto (2010 : 16) sebagai berikut:



Bagan 3.1 Langkah-langkah PTK

3.1.1 Perencanaan

Menurut Arikunto (2010:75) tahap perencanaan menemukan faktor peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah
2. Memilih model pembelajaran yang sesuai dan diterapkan dalam penelitian
3. Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator
4. Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas IV semester 2
5. Menyusun perangkat pembelajaran dan RPP sesuai indikator yang ditetapkan
6. Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS
7. Mempersiapkan lembar observasi untuk pelaksanaan penelitian
8. Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis serta catatan lapangan selama pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Solving*.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan dikelas (Arikunto, 2010:18). Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Problem*

Solving. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus pertama, kedua, dan ketiga. Masing-masing siklus ada satu pertemuan.

3.1.3 Observasi

Menurut Arikunto (2010:127) observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Efek dari suatu intervensi (action) terus dimonitor secara reflektif. Pada langkah ini, peneliti menguraikan jenis-jenis data dan alat koneksi data(angket/wawancara observasi, dan lain-lain) tentang fenomena kelas yang dibuat siswa dan guru merupakan informasi yang berharga.

Peneliti bersama tim kolaborasi melaksanakan observasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan instrumen yang disediakan, serta melakukan tes terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

3.1.4 Refleksi

Tahap terakhir dari PTK adalah refleksi. Refleksi bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya (Arikunto, 2010: 80).

Dalam penelitian ini, peneliti bersama tim kolaborasi mengevaluasi proses serta hasil dari tindakan pada siklus pertama berupa keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa, mengidentifikasi dan mendaftarkan permasalahan yang terjadi pada siklus pertama, setelah itu merancang perbaikan

untuk siklus kedua. Proses serupa dilakukan pada refleksi siklus kedua, apabila masih muncul permasalahan dan belum memenuhi indikator keberhasilan maka akan berlanjut pada siklus ketiga yang dimulai dengan membuat rancangan perbaikan yang akan diterapkan di siklus ketiga. Jika pada siklus ketiga pembelajaran sudah memenuhi indikator keberhasilan maka kegiatan penelitian dapat dihentikan. Jadi melalui refleksi akan ditentukan apakah penelitian berhenti atau dilanjutkan.

3.2 SIKLUS PENELITIAN

3.2.1 Siklus Pertama

3.2.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut:

1. Menelaah SK, KD, indikator, materi pembelajaran IPS bersama guru mitra.
2. Menyusun perangkat pembelajaran dan RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dengan Model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
3. Menyiapkan materi dan media pembelajaran *Powerpoint* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes tertulis, serta lembar kerja siswa.
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru melakukan kegiatan apersepsi melalui pertanyaan terkait dengan materi. “Dimanakah kalian tinggal? Berapakah jumlah anggota keluarga kalian? Apakah jumlah anggota keluarga kalian semakin bertambah dengan adanya kelahiran?”
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan peraturan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mengamati slide *Powerpoint* tentang Keadaan dan persebaran penduduk di indonesia. (*Eksplorasi*)
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. (*Elaborasi*)
3. Kelas dibentuk dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa. (*Elaborasi*)
4. Guru menyajikan permasalahan tentang keadaan dan persebaran penduduk di indonesia pada slide *powerpoint*. (*Elaborasi*)
5. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa permasalahan yang sama. (*Elaborasi*)
6. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan pada LKS. (*Elaborasi*)

7. Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil jawaban /pemecahan masalah atas jawaban permasalahan didepan kelas. (*Konfirmasi*)
8. Kelompok yang lain menanggapi atau mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas presentasi. (*Konfirmasi*)
9. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan terhadap diskusi. (*Konfirmasi*)
10. Guru memberikan *reward* pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. (*Konfirmasi*)
11. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran. (*Konfirmasi*)

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
3. Guru mengukur kemampuan siswa dengan mengadakan evaluasi.
4. Guru memberikan soal pengayaan dan remedial.
5. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang.
6. Berdoa dan salam.

3.2.1.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

2. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
3. Mencatat hal-hal penting selama pembelajaran.

3.4.1.1 Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator:

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
2. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
3. Mencatat hal-hal penting selama pembelajaran.

3.2.2 Siklus Kedua

3.2.2.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama.

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut :

1. Penetapan alternatif pemecahan masalah dari rencana perbaikan siklus I.
2. Menelaah SK, KD, indikator, materi pembelajaran IPS bersama guru mitra.
3. Menyusun perangkat pembelajaran dan RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dengan Model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
4. Menyiapkan materi dan media pembelajaran *Powerpoint* yang akan digunakan dalam pembelajaran.

5. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes tertulis, serta lembar kerja siswa.
6. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan dalam siklus kedua meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru melakukan kegiatan apersepsi melalui pertanyaan terkait dengan materi. “Di manakah kalian tinggal? Coba perhatikan keadaan masyarakat di lingkungan sekitar kalian. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, masalah sosial semakin beragam. Apakah masalah sosial itu? Bagaimana cara mengatasinya?”
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan peraturan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mengamati slide *Powerpoint* tentang masalah-masalah sosial di Indonesia. (*Eksplorasi*)
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. (*Elaborasi*)
3. Kelas dibentuk dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa. (*Elaborasi*)

4. Guru menyajikan permasalahan tentang masalah-masalah sosial di Indonesia pada slide *powerpoint*. (*Elaborasi*)
 5. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa permasalahan yang sama. (*Elaborasi*)
 6. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan pada LKS. (*Elaborasi*)
 7. Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil jawaban /pemecahan masalah atas jawaban permasalahan di depan kelas. (*Konfirmasi*)
 8. Kelompok yang lain menanggapi atau mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas presentasi. (*Konfirmasi*)
 9. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan terhadap diskusi. (*Konfirmasi*)
 10. Guru memberikan *reward* pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. (*Konfirmasi*)
 11. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran. (*Konfirmasi*)
- c. Kegiatan Akhir
1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
 2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
 3. Guru mengukur kemampuan siswa dengan mengadakan evaluasi.

4. Guru memberikan soal pengayaan dan remedial.
5. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang.
6. Berdoa dan salam.

3.2.2.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
2. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
3. Mencatat hal-hal penting selama pembelajaran.

3.2.2.4 Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator:

1. Mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua.
2. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua.
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua.
4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut yang akan dilakukan untuk siklus ketiga.

3.2.3 Siklus Ketiga

3.2.3.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus ketiga adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus kedua.

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut:

1. Menelaah SK, KD, indikator, materi pembelajaran IPS bersama guru mitra.

2. Menyusun perangkat pembelajaran dan RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dengan Model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
3. Menyiapkan materi dan media pembelajaran *Powerpoint* yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi yang berupa tes tertulis, serta lembar kerja siswa.
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Tindakan dalam siklus kedua meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

a. Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru melakukan kegiatan apersepsi melalui pertanyaan terkait dengan materi.

“Apakah kalian pernah mendengar istilah migrasi penduduk? Apa saja yang mendorong terjadinya migrasi penduduk?”

2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan peraturan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Kegiatan Inti (50 menit)

1. Siswa mengamati slide *Powerpoint* tentang migrasi penduduk.

(Eksplorasi)

2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. *(Elaborasi)*

3. Kelas dibentuk dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa.
(Elaborasi)
4. Guru menyajikan permasalahan tentang migrasi penduduk di Indonesia pada slide *powerpoint*. *(Elaborasi)*
5. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa permasalahan yang sama. *(Elaborasi)*
6. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan pada LKS.
(Elaborasi)
7. Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil jawaban /pemecahan masalah atas jawaban permasalahan di depan kelas.
(Konfirmasi)
8. Kelompok yang lain menanggapi atau mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas presentasi. *(Konfirmasi)*
9. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan terhadap diskusi. *(Konfirmasi)*
10. Guru memberikan *reward* pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. *(Konfirmasi)*
11. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran. *(Konfirmasi)*

c. Kegiatan Akhir

1. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

3. Guru mengukur kemampuan siswa dengan mengadakan evaluasi.
4. Guru memberikan soal pengayaan dan remedial.
5. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang.
6. Berdoa dan salam.

3.2.3.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
2. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.
3. Mencatat hal-hal penting selama pembelajaran.

3.2.3.4 Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama kolaborator:

1. Mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan yang ditimbulkan pada siklus ketiga.
2. Menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan.
3. Membuat kesimpulan pelaksanaan tindakan pada siklus ketiga.
4. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus ketiga dari aspek aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada siklus ketiga.

Jika dalam siklus III sudah memenuhi indikator penelitian yang telah ditentukan, maka penelitian telah selesai. Namun jika belum memenuhi indikator keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.3 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.3.1 Sumber Data

3.3.1.1 Siswa

Sumber data siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang sebanyak 34 siswa yang terdiri 18 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan yang mengikuti pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.3.1.2 Guru

Sumber data guru dalam penelitian ini adalah praktikan yang mengajar di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.3.1.3 Data Dokumen

Data yang diperoleh dari dokumen berupa daftar nama siswa, data awal/daftar nilai sebelum dilaksanakan penelitian model *Problem Solving* berbasis Multimedia pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang.

3.3.1.4 Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran yaitu meliputi data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, serta hal-hal yang nampak namun tidak terencana dalam proses pembelajaran.

3.3.2 Jenis Data

3.3.2.1 Data Kuantitatif

Menurut Herrhyanto (2007 : 1.3) data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar, dan lain- lain. Data kuantitatif dalam penelitian ini diwujudkan berupa data hasil evaluasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.3.2.2. Data Kualitatif

Arikunto (2010 : 131) mengungkapkan bahwa data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

3.3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik non tes dan tes.

3.3.3.1 Teknik non tes

Teknik non tes adalah teknik yang menggunakan metode lain untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dan tidak menggunakan item pertanyaan atau pernyataan seperti pada teknik tes

(Slameto, 2010 : 87). Adapun metode non tes yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

a. Observasi

Menurut Arikunto (2010:127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengumpulan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati (Poerwanti, 2008 : 3.22). Sasaran dalam observasi ini adalah guru dan siswa dengan menggunakan alat lembar observasi (pengamatan) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Observasi dilakukan bersama guru mitra selama proses pembelajaran menggunakan alat observasi berupa keterampilan guru, aktivitas siswa dan karakter siswa dalam model pembelajaran *Problem Solving* berbasis Multimedia.

b. Catatan lapangan

Menurut Muslich (2010:60), teknik ini mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Deskripsi boleh mencakup rujukan atau pendapat, misalnya materi pelajaran yang menarik siswa, tindakan guru yang kurang terkontrol, kecerobohan guru, tindakan siswa yang kurang diperhatikan guru, pemakaian media yang kurang semestinya, perilaku siswa tertentu yang mengganggu situasi kelas, dan sebagainya.

c. Dokumentasi

Nana Syaodih (2011: 221) menjelaskan teknik dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi yang berupa foto dan perekam video. Foto berguna untuk merekam peristiwa penting, misalnya aspek kegiatan kelas atau untuk mendukung bentuk rekaman lain. Selain foto, juga digunakan perekam video. Perekam video dapat dioperasikan oleh peneliti untuk merekam satuan kegiatan/peristiwa yang dianalisis kemudian, misalnya kegiatan pembelajaran di kelas.

d. Penilaian produk

Majid (2014: 280) penilaian produk diperoleh dengan menggunakan cara holistik atau cara analitik. Cara holistik dilakukan dengan menilai hasil akhir produk, sedangkan cara analitik dilakukan dengan tiga tahap, yaitu persiapan, tahap pembuatan, dan tahap penilaian. Penggunaan penilaian produk digunakan untuk mengetahui kualitas hasil karya kreatif siswa pada setiap siklus dalam pembelajaran IPS yang menerapkan model *Problem Solving* berbasis Multimedia di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang. Peneliti menggunakan penilaian produk dengan cara analitik untuk mengetahui kualitas karya siswa mulai dari tahap persiapan, tahap pembuatan dan tahap hasil akhir produk.

3.3.3.2 Teknik Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat

pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1.5). Kegunaan tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari pada pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Solving* berbasis Multimedia.

3.4 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia adalah :

3.4.1 Data Kuantitatif

Analisis tingkat keberhasilan dan ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis yang dicapai siswa

Menurut Poerwanti (2008: 6-15 – 6-16 0) rumus untuk menghitung skor siswa dengan metode PAP yaitu :

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100 \% \text{ (Rumus bila menggunakan skala 100)}$$

Keterangan :

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

- 2) Ketuntasan klasis didapat dengan rumus persentase yang digunakan yaitu:

$$\text{Ketuntasan belajar individu} = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh siswa}}{\sum \text{nilai maksimum}} \times 100$$

(Herhyanto, 2008 : 2.23)

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan KKM SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang dengan KKM klasikal dan individual yang dikelompokkan dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kualifikasi Kategori Ketuntasan Belajar Siswa

Kategori Ketuntasan Minimal (KKM)		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 65	$\geq 70 \%$	Tuntas
< 65	$\leq 70 \%$	Tidak Tuntas

Sumber : KKM SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Tabel 3.2

Kategori ketuntasan belajar mata pelajaran IPS

SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Rentang Nilai	Kategori	Kualifikasi
86 – 100	Sangat baik (A)	Tuntas
76 – 85	Baik (B)	Tuntas
65 – 75	Cukup (C)	Tuntas
0-64	Kurang (D)	Tidak tuntas

Dengan demikian, dapat dijelaskan bahwa untuk hasil belajar siswa yang nilainya dibawah 65 maka dinyatakan tidak tuntas, sedangkan hasil belajar siswa yang nilainya 76-85 maka dinyatakan tuntas. Peneliti menargetkan hasil belajar siswa menjadi ≥ 70 dan ketuntasan klasikal menjadi $\geq 80\%$ setelah diadakan penelitian,

3. Menghitung nilai rata-rata

Mean atau rata-rata diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor dibagi dengan banyaknya subjek. Secara sederhana rumusnya adalah:

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

Keterangan:

x = nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Aqib, 2014:40)

3.4.2 Data Kualitatif

Data kualitatif (Herrhyanto,2008:1.3) adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data ini diperoleh dari data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang dengan menggunakan model *Problem Solving* berbasis Multimedia serta hasil catatan lapangan. Data dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar pengamatan

ketrampilan guru. Untuk menentukan skor pada lembar pengamatan dapat digunakan cara sebagai berikut (Widoyoko, 2013:110-112):

- 1) Menentukan skor tertinggi (t)
- 2) Menentukan skor terendah (r)
- 3) Menentukan jumlah kelas menjadi 5 kategori (sangat baik, baik, cukup, tidak baik, sangat tidak baik)
- 4) Menentukan jarak interval

$$\text{Jarak Interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

Setelah itu, skor yang telah diperoleh dapat dibuat menjadi tabel rentang dan kategori data kualitatif, untuk mengetahui rentang dan kategorinya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3

**Kategori tingkatan Nilai Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa,
Hasil Belajar Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik**

Skala penilaian	Kategori penilaian
$(r + 4(i) \leq \text{skor} \leq t$	Sangat baik
$(r + 3(i) \leq \text{skor} < (r + 4(i))$	Baik
$(r + 2(i) \leq \text{skor} < (r + 3(i))$	Cukup
$(r + i) \leq \text{skor} < (r + 2(i))$	Kurang
$r \leq \text{skor} < (r + i)$	Sangat Kurang

Dari tabel 3.3, peneliti perlu menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru dan aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

3.4.2.1 Pedoman Penilaian Keterampilan Guru

Jumlah indikator keterampilan guru adalah 9 yang terdiri atas 4 deskriptor pada setiap indikator, sehingga skor terendah (r) adalah 0 dan skor tertinggi (t) adalah 36.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{36-0}{5} = 7,2$$

$$(r+i) = 0 + 7,2$$

$$(r+2(i)) = 0 + 2 (7,2) = 14,4$$

$$(r+3(i)) = 0 + 3 (7,2) = 21,6$$

$$(r+4(i)) = 0 + 4 (7,2) = 28,8$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh kategori keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia sebagai berikut:

Tabel 3.4

Kategori Tingkatan Nilai Keterampilan Guru

Skala penilaian	Kategori penilaian
$28,8 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$21,6 \leq \text{skor} < 28,8$	Baik
$14,4 \leq \text{skor} < 21,6$	Cukup
$7,2 \leq \text{skor} < 14,4$	Kurang
$0 \leq \text{skor} < 7,2$	Sangat Kurang

3.4.2.2 Pedoman Penilaian Aktivitas Siswa

Jumlah indikator aktivitas siswa adalah 8 yang terdiri atas 4 deskriptor pada setiap indikator, sehingga skor terendah (r) adalah 0 dan skor tertinggi (t) adalah 32.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{32-0}{5} = 6,4$$

$$(r+i) = 0 + 6,4 = 6,4$$

$$(r+2(i)) = 0 + 2 (6,4) = 12,8$$

$$(r+3(i)) = 0 + 3 (6,4) = 19,2$$

$$(r+4(i)) = 0 + 4 (6,4) = 25,6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh kategori aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia sebagai berikut:

Tabel 3.5

Kategori Tingkatan Nilai Aktivitas Siswa

Skala penilaian	Kategori penilaian
$25,6 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik
$19,2 \leq \text{skor} < 25,6$	Baik
$12,8 \leq \text{skor} < 19,2$	Cukup
$6,4 \leq \text{skor} < 12,8$	Kurang
$0 \leq \text{skor} < 6,4$	Sangat Kurang

3.4.2.3 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Penilaian ranah afektif siswa, jumlah indikator adalah 4 yang terdiri atas 4 deskriptor pada setiap indikator, sehingga skor terendah (r) adalah 0 dan skor tertinggi (t) adalah 16.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{16-0}{5} = 3,2$$

$$(r+i) = 0+3,2 = 3,2$$

$$(r+2(i) = 0 + 2 (3,2) = 6,4$$

$$(r+3(i) = 0 + 3 (3,2) = 9,6$$

$$(r +4(i) = 0 + 4 (3,2) = 12,8$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh kategori nilai hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kategori Tingkatan Nilai Hasil Belajar (Afektif)

Skala penilaian	Kategori penilaian
$12,8 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik
$9,6 \leq \text{skor} < 12,8$	Baik
$6,4 \leq \text{skor} < 9,6$	Cukup
$3,2 \leq \text{skor} < 6,4$	Kurang
$0 \leq \text{skor} < 3,2$	Sangat Kurang

3.4.2.4 Pedoman Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik

Pedoman Penialain ranah psikomotorik siswa, jumlah indikator adalah 3 yang terdiri atas 4 deskriptor pada setiap indikator, sehingga skor terendah (r) adalah 0 dan skor tertinggi (t) adalah 12.

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{32-0}{5} = 6,4$$

$$(r+i) = 0 + 2,4 = 2,4$$

$$(r+2(i)) = 0 + 2 (2,4) = 4,8$$

$$(r+3(i)) = 0 + 3 (2,4) = 7,2$$

$$(r+4(i)) = 0 + 4 (2,4) = 9,6$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh kategori nilai hasil belajar siswa ranah psikomotorik dalam pembelajaran IPS melalui model Problem Solving berbasis Multimedia sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kategori Tingkatan Nilai Hasil Belajar (Psikomotorik)

Skala penilaian	Kategori penilaian
$9,6 \leq \text{skor} \leq 12$	Sangat baik
$7,2 \leq \text{skor} < 9,6$	Baik
$4,8 \leq \text{skor} < 7,2$	Cukup
$2,4 \leq \text{skor} < 4,8$	Kurang
$0 \leq \text{skor} < 2,4$	Sangat Kurang

3.5 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan materi Mengenal permasalahan di daerahnya pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia meningkat dengan kategori minimal baik minimal baik ($28,8 \leq \text{skor} < 36$).
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia meningkat dengan kategori minimal baik ($25,6 \leq \text{skor} < 32$).
3. Hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui model *Problem Solving* berbasis Multimedia mengalami ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dengan ketuntasan minimal individu nilai 76-85, Ranah afektif yaitu $9,6 \leq \text{skor} < 12,8$ dan ranah psikomotorik yaitu $5,4 \leq \text{skor} < 7,2$.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang, dengan rincian sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru pada pembelajaran IPS melalui penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia meningkat. Hal ini ditunjukkan berdasarkan observasi keterampilan guru, pada siklus I diperoleh skor 23 dengan kategori baik,. Pada tindakan siklus II diperoleh skor 28 dengan kategori baik selanjutnya pada siklus III meningkat dengan perolehan skor 34 dengan kategori sangat baik. Keterampilan guru telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik.
- b. Aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia meningkat. Hal ini ditunjukkan berdasarkan observasi aktivitas siswa, pada siklus I diperoleh rata-rata skor 20,6 dengan kategori baik. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata skor 23 dengan kategori baik kemudian meningkat pada siklus III dengan rata-rata skor 26 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya mencapai kategori baik.

- c. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia meningkat. Hal ini dapat dilihat pada siklus I sebanyak 53% atau 18 siswa tuntas belajar, kemudian siklus II sebanyak 65% atau 22 siswa tuntas belajar. Pada siklus III sebanyak 88% atau 30 siswa tuntas belajar. Hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebanyak 80% siswa mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 .

Berdasarkan simpulan di atas, maka hipotesis tindakan bahwa penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang telah terbukti kebenarannya.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPS kelas IVA SDN Guisikdrono 03 Kota Semarang melalui penerapan model *Problem Solving* Berbasis Multimedia, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

a. Bagi Guru

- 1) Dalam melaksanakan pembelajaran IPS, sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar mampu meningkatkan minat siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru sebaiknya menggunakan media yang variatif dan menarik yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa agar mampu menarik

minat siswa dalam mengikuti pembelajaran terutama penggunaan multimedia berupa perpaduan teks, gambar, animasi, suara, dan video yang dikemas dengan aplikasi komputer.

b. Bagi Siswa

Siswa hendaknya selalu berpartisipasi aktif dan memotivasi diri untuk mengembangkan pengetahuan dengan cara menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam mengungkapkan pendapat sehingga menimbulkan kerjasama yang baik dalam kelompok.

c. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah terutama kepala sekolah terus menerus mengembangkan kerjasama diantara guru untuk menerapkan pembelajaran koperatif, karena melalui model ini mampu meningkatkan kerjasama dalam kelompok, memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa untuk mengungkapkan gagasan, serta melatih keberanian siswa dalam berpendapat sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam peningkatan akreditasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Dive Press
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bancong, H. Subaer. 2013. Profil Penalaran Logis Berdasarkan Gaya Berpikir Dalam Memecahkan Masalah Fisika Peserta Didik” pada kelas XII IPA 2 MAN Baraka. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii> (diakses pada tanggal 12 Mei 2015 Pukul 19.40)
- Dani, Umar. 2014. Penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan media *Powerpoint* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Tempuran 1 Ngawi. <http://Karya-Ilmiah.um.ac.id/index.Php/KSDP/article/view/12207> (diakses pada tanggal 18 Februari 2015 Pukul 21.07 WIB)
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum

Dewi, Pratika Tungga.2011. Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Tempuran 1 Ngawi.

<http://Karya-Ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/12207>)

diakses pada tanggal 24 Januari 2015 Pukul 23.00 WIB

Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Huda, Miftahul. 2013.*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

KTSP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya

Limau, Jamina.2014.Penerapan model pembelajaran Problem Solving untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Lesanpuro I Kecamatan Kedung kandangKota Malang.

<http://library.um.ac.id/Ptk/Index.Php?mod=detail&id:50039>). diakses

pada tanggal 24 Januari 2015 Pukul 23.10

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi

Muslich, Masnur. 2013. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.

Pravitasari, Shela.2013.Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran examples non examples dengan media Powerpoint pada siswa kelas 2 SDN Kutowinangun 07 Kecamatan Tingkir Kota

Salatiga. <http://repository.library.Uksw.edu/handle/123456789/4436>

(diakses pada tanggal 24 Januari 2015 Pukul 23.17 WIB)

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas

Purnama, Erwin.2012.Meningkatkan hasil belajar melalui metode problem solving dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Kotes 01 Kecamatan Gandusari Kabupaten Blitar.

[http://erwinbloggerwinpurnama12.blogspot.com/2011/05/skripsiproblem solving](http://erwinbloggerwinpurnama12.blogspot.com/2011/05/skripsiproblem-solving). (diakses pada tanggal 24 Januari 2015 pukul 23.43 WIB)

Rifa'i, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2014.*Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group

Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media

Siregar, Evelin dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sumaatmadja, Nursid. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Taneo, Silvester Petrus dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: DEPDIKNAS
- Wasiso, Hartono. SJ. 2013. *Implementasi Model Problem Solving Bervisi Sets Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Dan Kebencanaan Oleh Siswa*. Tersedia dalam <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise> (diakses pada 15 Mei 2015)
- Widihastrini, Florentina. 2011. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: PGSD UNNES
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Kencana.

LAMPIRAN 1

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM
SOLVING BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA
SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG**

Langkah-langkah Model <i>Problem Solving</i> Berbasis Multimedia	Keterampilan Guru	Indikator Keterampilan Guru dalam pembelajaran Model <i>Problem Solving</i> Berbasis Multimedia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan pengamatan terhadap film/ video/ slide tentang materi yang akan dipelajari dan permasalahan yang akan diidentifikasi 2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap informasi yang terdapat pada slide 3. Siswa berkelompok Menjadi 8 kelompok (masing- masing kelompok terdiri dari 4- 5 siswa) menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka 4. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keteampilan membuka pelajaran 2. Keterampilan membentuk kelompok secara heterogen sesuai model <i>Problem solving</i> 3. Keterampilan menjelaskan garis besar materi pembelajaran 4. Keterampilan mengarahkan siswa mengamati media <i>powerpoint</i> 5. Keterampilan mengajukan pertanyaan 6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan per-orangan 7. Keterampilan menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal 8. Keterampilan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran (keterampilan membuka pelajaran) 2. Guru membentuk kelompok secara heterogen (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 3. Guru menjelaskan materi pelajaran (keterampilan menjelaskan) 4. Guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif (keterampilan mengadakan variasi) 5. Guru mengajukan pertanyaan (keterampilan mengajukan pertanyaan) 6. Guru mengajar pada kelompok kecil dan perorangan (Keterampilan mengajar)

<p>keterampilan dasar yang mereka miliki</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa didorong guru dalam menemukan konsep berdasarkan masalah 6. Siswa mengolah informasi dan secara berkelompok mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dimiliki serta menyusun hipotesis 7. Siswa didorong guru untuk memecahkan permasalahan yang telah teridentifikasi dan menyimpulkan hasilnya 8. Siswa menyampaikan hasil diskusi 9. Siswa dibantu oleh guru melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah. 	<p>memberikan penghargaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Keterampilan menutup pelajaran 	<p>kelompok kecil dan perorangan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal (keterampilan mengelola kelas) 8. Guru memberikan penghargaan (keterampilan memberi penguatan) 9. Guru menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)
--	---	---

LAMPIRAN 2

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM
SOLVING BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA
SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG**

Langkah-langkah Model <i>Problem Solving</i> Berbasis Multimedia	Aktivitas Siswa	Indikator Aktivitas Siswa dalam pembelajaran Model <i>Problem Solving</i> Berbasis Multimedia
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan pengamatan terhadap film/ video/ slide tentang materi yang akan dipelajari dan permasalahan yang akan diidentifikasi 2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap informasi yang terdapat pada slide 3. Siswa berkelompok Menjadi 8 kelompok (masing- masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa) menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka 4. Guru meminta masing- masing kelompok untuk mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas visual (<i>visual activities</i>) 2. Aktivitas lisan (<i>oral activities</i>) 3. Aktivitas mendengarkan (<i>listening activities</i>) 4. Aktivitas menulis (<i>writing activities</i>) 5. Aktivitas menggambar (<i>drawing activities</i>) 6. Aktivitas motor (<i>motor activities</i>) 7. Aktivitas mental (<i>mental activities</i>) 8. Aktivitas emosional (<i>emotion activities</i>) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan diri sebelum pembelajaran IPS (<i>visual activities, emotional activities</i>) yang meliputi mempersiapkan perlengkapan belajar, duduk ditempat masing-masing dengan tenang dan memperhatikan guru. 2. Memperhatikan penjelasan dari guru (<i>oral activities, listening activities, writing activities, mental activities, emotional activities</i>) yang meliputi menanggapi apersepsi ,mendengarkan arahan guru, aktif dan memberi tanggapan secara jelas dan mudah dipahami. 3. Menemukan pengetahuan melalui

<p>mereka miliki</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa didorong guru dalam menemukan konsep berdasarkan masalah 6. Siswa mengolah informasi dan secara berkelompok mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dimiliki serta menyusun hipotesis 7. Siswa didorong guru untuk memecahkan permasalahan yang telah teridentifikasi dan menyimpulkan hasilnya 8. Siswa menyampaikan hasil diskusi 9. Siswa dibantu oleh guru melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah 		<p>Multimedia (<i>oral activities, emotional activities</i>) yang meliputi mengamati tayangan <i>powerpoint</i>, menanggapi pertanyaan guru, bertanya pada guru dan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mengikuti pembagian kelompok untuk mengerjakan tugas (<i>mental activities, listening activities, emotional activities</i>) yang meliputi mendengarkan penjelasan guru dalam pembagian kelompok, tenang, tanggap dan cepat ketika pembagian kelompok 5. Mengumpulkan dan mengolah informasi (<i>writing activities, motor activities</i>) yang meliputi bertanya pada guru, memahami dan mampu menganalisis informasi serta terampil mengolahnya. 6. Mempresentasikan hasil diskusinya (<i>oral activities</i>) yang meliputi mempresentasikan hasil diskusi, menggunakan kalimat yang baik, jawaban sesuai dengan materi dan membacakan dengan intonasi yang jelas
---	--	---

		<p>7. Menanggapi diskusi kelompok lain (<i>oral activities dan mental activities</i>) yang meliputi menanggapi pertanyaan dari siswa lain, jelas dan mudah dipahami siswa lain dan berani saat menanggapi pendapat atau pertanyaan siswa lain.</p> <p>8. Melakukan kegiatan refleksi hasil pembelajaran (<i>writing activities, mental activities and oral activities</i>) yang meliputi menyimpulkan hasil pembelajaran, mencatat hal-hal penting, menanyakan kesulitan pada guru dengan kalimat yang baik dan benar</p>
--	--	---

LAMPIRAN 3

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR HASIL BELAJAR
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM
SOLVING BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA
SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG**

Langkah-langkah Model <i>Problem Solving</i> Berbasis Multimedia	Hasil Belajar	Indikator Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS melalui model <i>Problem Solving</i> Berbasis Multimedia
1. Siswa melakukan pengamatan terhadap film/ video/ slide tentang materi yang akan dipelajari dan permasalahan yang akan diidentifikasi 2. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap informasi yang terdapat pada slide 3. Siswa berkelompok Menjadi 8 kelompok (masing-masing kelompok)	a. Ranah Kognitif <ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat pengetahuan (<i>knowledge</i>) 2. Tingkat pemahaman (<i>comprehension</i>) 3. Tingkat penerapan (<i>application</i>) 4. Tingkat analisis (<i>analysis</i>) 5. Tingkat sintesis (<i>syntesis</i>) 6. Tingkat penilaian/penghargaan/evaluasi (<i>evaluation</i>) b. Ranah Afektif <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Receiving</i> (sikap menerima) 2. <i>Responding</i> (memberikan respon) 3. <i>Valuing</i> (nilai) 4. <i>Organization</i> (organisasi) 5. <i>Characterization</i> (karakterisasi) c. Ranah Psikomotorik <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Initiatory</i> 2. <i>Pre-routine</i> 3. <i>Rountinized</i> 	a. Ranah Kognitif <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan masalah-masalah sosial di Indonesia (C1) 2. Menjelaskan masalah-masalah sosial di Indonesia (C2) 3. Mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di Indonesia (C3) 4. Menyebutkan masalah-masalah sosial di Indon (C1) 5. Menjelaskan masalah-masalah sosial di Indonesia (C2) 6. mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di

<p>terdiri dari 4-5 siswa) menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka</p> <p>4. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang mereka miliki</p> <p>5. Siswa didorong guru dalam menemukan konsep berdasarkan masalah</p> <p>6. Siswa mengolah informasi dan secara berkelompok men-diskusikan masalah dengan pengetahuan dan keterampilan dasar yang dimiliki serta menyusun hipotesis</p> <p>7. Siswa didorong guru untuk memecahan permasalahan yang telah</p>	<p>4. Keterampilan produktif, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.</p>	<p>Indonesia (C3)</p> <p>7. Menjelaskan tentang migrasi penduduk (C1)</p> <p>8. Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat migrasi penduduk (C2)</p> <p>9. Memecahkan permasalahan tentang migrasi penduduk (C4)</p> <p>b. Ranah Afektif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kejujuran (<i>Integrity</i>) 2. Tanggung Jawab (<i>Responsibility</i>) 3. Kerja sama (<i>Cooperation</i>) 4. Percaya diri (<i>Confidence</i>) <p>c. Ranah Psikomotorik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan 2. Pembuatan produk 3. Penilaian produk
--	--	---

<p>teridentifikasi dan menyimpulkan hasilnya</p> <p>8. Siswa menyampaikan hasil diskusi</p> <p>9. Siswa dibantu oleh guru melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah</p>		
---	--	--

LAMPIRAN 4

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

JUDUL : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Problem

Solving Berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03

Kota Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan model <i>Problem Solving</i>	a. Keteampilan membuka pelajaran b. Keterampilan membentuk kelompok secara heterogen sesuai model <i>Problem Solving</i> c. Keterampilan menjelaskan garis besar materi pembelajaran d. Keterampilan mengarahkan siswa mengamati <i>slide Powerpoint</i> . e. Keterampilan mengajukan pertanyaan f. Ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan g. Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Foto • Video • Catatan lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar • Observasi • Catatan • Lapangan • Kamera • Handycamp/alat perekam

		<p>menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal</p> <p>h. Keterampilan Memberikan penghargaan</p> <p>i. Keterampilan menutup pelajaran</p>		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model <i>Problem Solving</i>	<p>a. Menyiapkan diri sebelum pembelajaran IPS</p> <p>b. Memperhatikan penjelasan dari guru</p> <p>c. Keaktifan bertanya dan menjawab dalam pembelajaran IPS</p> <p>d. Mengamati materi pada media <i>powerpoint</i></p> <p>e. Menemukan permasalahan dalam media <i>Powerpoint</i></p> <p>f. Keaktifan dalam kegiatan diskusi kelompok</p> <p>g. Melaporkan hasil</p> <p>h. Mengerjakan LKS/ evaluasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru • Foto • Video • Catatan • lapangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar • Observasi • Catatan • Lapangan • Kamera • Handycamp/alat perekam
3.	Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran IPS dengan model <i>Problem Solving</i>	<p>1. Menyebutkan masalah-masalah sosial di Indonesia (C1)</p> <p>2. Menjelaskan masalah-</p>	Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis • Lembar penilaian karakter • Lembar penilaian produk

		<p>masalah sosial di Indonesia (C2)</p> <p>3. Mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di Indonesia (C3)</p> <p>4. Menyebutkan masalah-masalah sosial di Indon (C1)</p> <p>5. Menjelaskan masalah-masalah sosial di Indonesia (C2)</p> <p>6. mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di Indonesia (C3)</p> <p>7. Menjelaskan tentang migrasi penduduk (C1)</p> <p>8. Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat migrasi penduduk (C2)</p> <p>9. Memecahkan permasalahan tentang migrasi penduduk (C4)</p>		
--	--	---	--	--

LAMPIRAN 4

**Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia**

Siklus I

Nama Sekolah : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Nama Guru : Nina Rahmawati

Kelas/ Semester : IVA/II

Hari/ Tanggal : Rabu, 5 Maret 2015

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Keadaan dan persebaran penduduk

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru !
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan
3. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak dan tidak tampak yang sesuai dengan kriteria pengamatan.
4. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut:
 Skor 4: jika semua deskriptor tampak.
 Skor 3: jika hanya 3 deskriptor yang tampak.
 Skor 2: jika hanya 2 deskriptor yang tampak.
 Skor 1: jika hanya 1 deskriptor yang tampak.
 Skor 0: jika tidak ada deskriptor yang tampak. (Rusman, 2011:98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Mempersiapkan siswa menerima pelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Menarik perhatian siswa dengan menampilkan media	√	2
		b. Membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran	-	
		c. Mengemukakan tujuan pembelajaran	√	

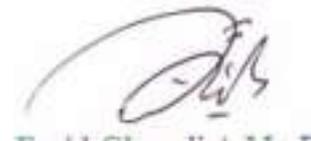
		d. Membuat keterkaitan pembelajaran	-	
2.	Membentuk kelompok secara heterogen sesuai model <i>Problem Solving</i> (keterampilan mengelola kelas)	a. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok, b. Memberi petunjuk kerja dengan jelas. c. Memusatkan perhatian kelompok d. Memberikan teguran terhadap siswa yang mengganggu proses pembelajaran.	√ √ - √	3
3.	Menjelaskan garis besar materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	a. Menyampaikan materi secara jelas. b. Menyampaikan materi pelajaran secara sistematis. c. Penjelasan materi sesuai dengan kemampuan siswa. d. Menguasai materi saat pembelajaran.	√ - √ √	3
4.	Menggunakan variasi dengan multimedia pembelajaran. (Keterampilan menggunakan variasi).	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan <i>Slide Powerpoint</i> dengan jelas b. Memberikan contoh dan ilustrasi c. Mengarahkan siswa untuk memahami materi yang berisi penyajian informasi dalam <i>Slide Powerpoint</i> yaitu dengan memberikan penjelasan. d. Memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan	√ - √ -	2
5.	Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)	a. Memberikan tuntunan jawaban yang tepat b. Memberikan giliran dan menyebarkan pertanyaan c. Memberi kesempatan siswa untuk berpikir d. Pertanyaan diberikan kepada kelas terlebih dahulu.	- √ - √	2
6.	Membimbing siswa dalam kelompok dalam pembuatan laporan pemecahan masalah (ketrampilan	a. Mengendalikan situasi hingga siswa merasa aman, penuh pemahaman dan merasa dibantu b. Memberikan orientasi umum tentang tujuan dan masalah yang akan dipecahkan c. Memberikan penguatan yang sesuai	√ √ √	3

	mengajar kelompok kecil dan perorangan)	d. Membantu siswa menilai pencapaian dan kemajuan sendiri.	-	
7.	Membimbing siswa dalam mengolah dan mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	a. Merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi	√	2
		b. Memberi informasi tambahan agar kelompok diskusi memperoleh pengertian lebih jelas	-	
		c. Memberikan dukungan usulan pendapat siswa dengan penuh perhatian	-	
		d. Menindak lanjuti hasil diskusi dan mengajak siswa menilai proses maupun hasil diskusi.	√	
8.	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (Keterampilan memberi penguatan)	a. Memberikan tepuk tangan bagi siswa yang maju/menjawab pertanyaan	√	3
		b. Memberikan penghargaan bagi kelompok yang bagus hasil karyanya	√	
		c. Mendekati siswa saat bertanya, menjawab	-	
		d. Menjawab pertanyaan dan diskusi.	√	
9.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi pelajaran	√	3
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswanya mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung.	-	
		c. Mengadakan tes evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut	√	
SKOR TOTAL			23	
KATEGORI PENILAIAN			BAIK	

Skala penilaian	Kategori penilaian
$28,8 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$21,6 \leq \text{skor} < 28,8$	Baik
$14,4 \leq \text{skor} < 21,6$	Cukup
$7,2 \leq \text{skor} < 14,4$	Tidak Baik
$0 \leq \text{skor} < 7,2$	Sangat Tidak Baik

Semarang, 05 maret 2015

Guru Mitra



Farid Ghazali, A.Ma.Pd,SD

NIP. 198404072014061001

LAMPIRAN 5

**Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia**

Siklus II

Nama Sekolah : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Nama Guru : Nina Rahmawati
 Kelas/ Semester : IVA/II
 Hari/ Tanggal : Kamis, 6 Maret 2015
 Mata Pelajaran : IPS
 Materi : Masalah-masalah sosial di Indonesia

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru !
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan
3. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak dan tidak tampak yang sesuai dengan kriteria pengamatan.
- 4 Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut:
 Skor 4: jika semua deskriptor tampak.
 Skor 3: jika hanya 3 deskriptor yang tampak.
 Skor 2: jika hanya 2 deskriptor yang tampak.
 Skor 1: jika hanya 1 deskriptor yang tampak.
 Skor 0: jika tidak ada deskriptor yang tampak. (Rusman, 2011:98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Mempersiapkan siswa menerima pelajaran (keterampilan membuka	a. Menarik perhatian siswa dengan menampilkan media	√	4
		b. Membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran	√	
		c. Mengemukakan tujuan pembelajaran		

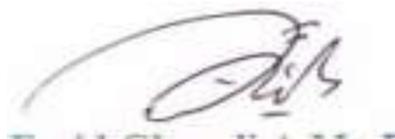
	pelajaran)		√	
		d. Membuat keterkaitan pembelajaran	√	
2.	Membentuk kelompok secara heterogen sesuai model <i>Problem Solving</i> (keterampilan mengelola kelas)	a. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok	√	4
		b. Memberi petunjuk kerja dengan jelas.	√	
		c. Memusatkan perhatian kelompok	√	
		d. Memberikan teguran terhadap siswa yang mengganggu proses pembelajaran.	√	
3.	Menjelaskan garis besar materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	a. Menyampaikan materi secara jelas.	√	4
		b. Menyampaikan materi pelajaran secara sistematis.	√	
		c. Penjelasan materi sesuai dengan kemampuan siswa.	√	
		d. Menguasai materi saat pembelajaran.	√	
4.	Menggunakan variasi dengan multimedia pembelajaran. (Keterampilan menggunakan variasi).	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan Slide <i>Powerpoint</i> dengan jelas	√	2
		b. Memberikan contoh dan ilustrasi	-	
		c. Mengarahkan siswa untuk memahami materi yang berisi penyajian informasi dalam Slide <i>Powerpoint</i> yaitu dengan memberikan penjelasan.	√	
		d. Memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan	-	
5.	Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)	a. Memberikan tuntunan jawaban yang tepat	-	2
		b. Memberikan giliran dan menyebarkan pertanyaan	√	
		c. Memberi kesempatan siswa untuk berpikir	-	
		d. Pertanyaan diberikan kepada kelas terlebih dahulu.	√	
6.	Membimbing siswa dalam kelompok dalam pembuatan laporan pemecahan masalah	a. Mengendalikan situasi hingga siswa merasa aman, penuh pemahaman dan merasa dibantu	√	3
		b. Memberikan orientasi umum tentang tujuan dan masalah yang akan dipecahkan	√	
		c. Memberikan penguatan yang sesuai		

	(ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	d. Membantu siswa menilai pencapaian dan kemajuan sendiri.	√ -	
7.	Membimbing siswa dalam mengolah dan mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	a. Merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi b. Memberi informasi tambahan agar kelompok diskusi memperoleh pengertian lebih jelas c. Memberikan dukungan usulan pendapat siswa dengan penuh perhatian d. Menindak lanjuti hasil diskusi dan mengajak siswa menilai proses maupun hasil diskusi.	√ - - √	2
8.	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (Keterampilan memberi penguatan)	a. Memberikan tepuk tangan bagi siswa yang maju/menjawab pertanyaan b. Memberikan penghargaan bagi kelompok yang bagus hasil karyanya c. Mendekati siswa saat bertanya, menjawab d. Menjawab pertanyaan dan diskusi.	√ √ - √	3
9.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi pelajaran b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswanya mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung. c. Mengadakan tes evaluasi d. Memberikan tindak lanjut	√ √ √ √	4
SKOR TOTAL			28	
KATEGORI PENILAIAN			BAIK	

Skala penilaian	Kategori penilaian
$28,8 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$21,6 \leq \text{skor} < 28,8$	Baik
$14,4 \leq \text{skor} < 21,6$	Cukup
$7,2 \leq \text{skor} < 14,4$	Tidak Baik
$0 \leq \text{skor} < 7,2$	Sangat Tidak Baik

Semarang, 6 Maret 2015

Kolaborator



Farid Ghozali, A.Ma.Pd,SD

NIP. 198404072014061001

LAMPIRAN 6

**Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia**

Siklus III

Nama Sekolah : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Nama Guru : Nina Rahmawati
 Kelas/ Semester : IVA/II
 Hari/ Tanggal : Rabu, 18 Maret 2015
 Mata Pelajaran : IPS
 Materi : Migrasi Penduduk

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru !
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan
3. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak dan tidak tampak yang sesuai dengan kriteria pengamatan.
4. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut:
 Skor 4: jika semua deskriptor tampak.
 Skor 3: jika hanya 3 deskriptor yang tampak.
 Skor 2: jika hanya 2 deskriptor yang tampak.
 Skor 1: jika hanya 1 deskriptor yang tampak.
 Skor 0: jika tidak ada deskriptor yang tampak. (Rusman, 2011:98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Mempersiapkan siswa menerima pelajaran (keterampilan)	a. Menarik perhatian siswa dengan menampilkan media	√	4
		b. Membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran	√	
		c. Mengemukakan tujuan		

	membuka pelajaran)	pembelajaran	√	
		d. Membuat keterkaitan pembelajaran	√	
2.	Membentuk kelompok secara heterogen sesuai model <i>Problem Solving</i> (keterampilan mengelola kelas)	a. Menunjukkan sikap tanggap terhadap kelompok,	√	4
		b. Memberi petunjuk kerja dengan jelas.	√	
		c. Memusatkan perhatian kelompok	√	
		d. Memberikan teguran terhadap siswa yang mengganggu proses pembelajaran.	√	
3.	Menjelaskan garis besar materi pembelajaran (keterampilan menjelaskan)	a. Menyampaikan materi secara jelas.	√	4
		b. Menyampaikan materi pelajaran secara sistematis.	√	
		c. Penjelasan materi sesuai dengan kemampuan siswa.	√	
		d. Menguasai materi saat pembelajaran.	√	
4.	Menggunakan variasi dengan multimedia pembelajaran. (Keterampilan menggunakan variasi).	a. Menjelaskan materi dengan menggunakan <i>Slide Powerpoint</i> dengan jelas	√	4
		b. Memberikan contoh dan ilustrasi	√	
		c. Mengarahkan siswa untuk memahami materi yang berisi penyajian informasi dalam <i>Slide Powerpoint</i> yaitu dengan memberikan penjelasan.	√	
		d. Memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan	√	
5.	Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)	a. Memberikan tuntunan jawaban yang tepat	√	4
		b. Memberikan giliran dan menyebarkan pertanyaan	√	
		c. Memberi kesempatan siswa untuk berpikir	√	
		d. Pertanyaan diberikan kepada kelas terlebih dahulu.	√	
6.	Membimbing siswa dalam kelompok dalam	a. Mengendalikan situasi hingga siswa merasa aman, penuh pemahaman dan merasa dibantu	√	3
		b. Memberikan orientasi umum		

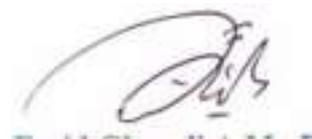
	pembuatan laporan pemecahan masalah (ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)	tentang tujuan dan masalah yang akan dipecahkan	√	
		c. Memberikan penguatan yang sesuai	√	
		d. Membantu siswa menilai pencapaian dan kemajuan sendiri.	-	
7.	Membimbing siswa dalam mengolah dan mengumpulkan informasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).	a. Merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi	√	3
		b. Memberi informasi tambahan agar kelompok diskusi memperoleh pengertian lebih jelas	√	
		c. Memberikan dukungan usulan pendapat siswa dengan penuh perhatian	-	
		d. Menindak lanjuti hasil diskusi dan mengajak siswa menilai proses maupun hasil diskusi.	√	
8.	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (Keterampilan memberi penguatan)	a. Memberikan tepuk tangan bagi siswa yang maju/menjawab pertanyaan	√	4
		b. Memberikan penghargaan bagi kelompok yang bagus hasil karyanya	√	
		c. Mendekati siswa saat bertanya, menjawab	√	
		d. Menjawab pertanyaan dan diskusi.	√	
9.	Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi pelajaran	√	4
		b. Memberikan refleksi dengan mengajak siswanya mengingat kembali hal-hal yang penting selama kegiatan yang telah berlangsung.	√	
		c. Mengadakan tes evaluasi	√	
		d. Memberikan tindak lanjut	√	
SKOR TOTAL			34	
KATEGORI PENILAIAN			SANGAT BAIK	

Kategori Tingkatan Nilai Keterampilan Guru

Skala penilaian	Kategori penilaian
$28,8 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$21,6 \leq \text{skor} < 28,8$	Baik
$14,4 \leq \text{skor} < 21,6$	Cukup
$7,2 \leq \text{skor} < 14,4$	Tidak Baik
$0 \leq \text{skor} < 7,2$	Sangat Tidak Baik

Semarang, 18 Maret 2015

Kolaborator

Farid Ghozali, A.Ma.Pd,SD

NIP. 198404072014061001

LAMPIRAN 7

LEMBAR OBSERVASI
Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia
Siklus

Nama Sekolah : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Guru : Nina Rahmawati
 Kelas/ Semester : IVA/II
 Hari/ Tanggal :
 Mata Pelajaran : IPS

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator aktivitas siswa
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan
3. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak dan tidak tampak yang sesuai dengan kriteria pengamatan.
4. Berilah tanda check (√) pada kolom skor nilai yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!

Skor 4: jika semua deskriptor tampak.

Skor 3: jika hanya 3 deskriptor yang tampak.

Skor 2: jika hanya 2 deskriptor yang tampak.

Skor 1: jika hanya 1 deskriptor yang tampak.

Skor 0: jika tidak ada deskriptor yang tampak. (Rusman, 2011:98)

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	a. Mempersiapkan perlengkapan belajar		
		b. Duduk ditempat duduk masing-masing		
		c. Duduk dengan tenang		

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
		d. Memperhatikan guru.		
2.	Merespon apersepsi sesuai dengan materi (<i>oral activities</i>)	a. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi b. Mendengarkan arahan guru c. Aktif memberikan tanggapan, d. Memberi tanggapan secara jelas dan mudah dipahami.		
3.	Menemukan pengetahuan melalui Multimedia(<i>listening and visual activities</i>)	a. Mengamati tayangan <i>powerpoint</i> b. Menanggapi pertanyaan dari guru c. Bertanya pada guru d. Memberikan contoh dalam kehidupan sehari –hari.		
4.	Mengikuti pembagian kelompok untuk mengerjakan tugas (<i>mental activities</i>), (<i>listening activities</i>) and (<i>Emotional activities</i>)	a. Mendengarkan penjelasan dari guru membagi diri sesuai kelompok yang diinstruksikan guru, b. Tenang ketika pembagian kelompok, c. Tanggap dan cepat saat pembagian kelompok. d. Tenang ketika pembagian kelompok,		
5.	Mengumpulkan dan mengolah informasi (<i>writing activities</i>) and (<i>motor activities</i>)	a. Bertanya pada guru dalam mengumpulkan informasi. b. Memahami/mengamati/wawancara dalam mengumpulkan informasi, c. Mampu menganalisis informasi, d. Terampil mengolah informasi		
6.	Mempresentasikan hasil diskusinya (<i>oral activities</i>)	a. Mempresentasikan hasil diskusi dengan berani dan percaya diri, b. Menggunakan kalimat yang baik saat menyampaikan jawaban, c. Jawaban sesuai dengan materi d. Membacakan dengan intonasi yang jelas		
7.	Menanggapi diskusi kelompok lain (<i>oral activities and mental activities</i>)	a. Menanggapi pertanyaan dari siswa lain b. Menanggapi pendapat dari siswa lain, c. Jelas dan mudah dipahami siswa lain d. Berani saat menanggapi pendapat atau pertanyaan siswa lain		

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
8.	Melakukan kegiatan refleksi hasil pembelajaran (<i>writing activities, mental activities and oral activities</i>)	a. Menyimpulkan hasil pembelajaran,		
		b. Bersama guru mencatat hal – hal penting,		
		c. Menanyakan kesulitan pada guru,		
		d. Menggunakan kalimat yang baik dan benar		
SKOR TOTAL				
KATEGORI PENILAIAN				

Kategori Tingkatan Nilai Aktivitas Siswa

Skala penilaian	Kategori penilaian
$25,6 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat baik
$19,2 \leq \text{skor} < 25,6$	Baik
$12,8 \leq \text{skor} < 19,2$	Cukup
$6,4 \leq \text{skor} < 12,8$	Tidak Baik
$0 \leq \text{skor} < 6,4$	Sangat Tidak Baik

Semarang,2015

Observer

LAMPIRAN 8

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN GISIKDRONO 03
KOTA SEMARANG
SIKLUS I**

No	Nama Siswa	INDIKATOR								Jml Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AAM	2	2	3	3	3	4	3	2	22	B
2	ADP	3	3	2	3	3	4	3	3	24	B
3	ARPP	3	2	3	4	2	3	3	2	22	B
4	ASAN	2	4	3	3	4	4	3	2	23	B
5	ASAW	3	2	1	4	2	2	3	4	21	B
6	ANLZ	3	3	3	4	4	3	4	4	26	SB
7	ACN	2	3	4	1	3	4	2	3	22	B
8	DK	1	2	3	3	2	2	1	1	15	C
9	DAS	3	2	1	2	1	2	3	2	16	C
10	EGH	2	3	3	2	3	4	2	4	23	B
11	FJA	2	3	3	3	1	2	1	3	18	C
12	HTP	3	2	2	4	2	2	4	4	23	B
13	L	2	3	3	4	4	2	3	4	25	B
14	LA	2	3	1	2	3	2	3	4	20	B
15	MJRS	2	4	2	3	4	4	3	4	26	SB
16	MR	2	1	3	4	3	2	2	3	20	B
17	MTZ	1	3	2	2	1	1	1	1	12	TB
18	NAF	3	3	2	3	2	2	1	1	19	C
19	RM	2	3	3	2	4	2	3	2	22	B
20	RMS	2	1	2	1	1	2	1	2	12	TB
21	RKA	2	4	4	3	3	3	3	4	26	SB
22	RAAS	2	3	3	1	2	2	2	1	16	C
23	RFDP	3	4	2	4	1	3	2	2	21	B
24	RAF	2	4	4	1	1	2	4	4	22	B
25	SPR	2	2	3	3	1	2	2	2	17	C
26	SFM	2	2	3	2	1	2	2	1	15	C

27	SAA	4	4	2	3	4	3	4	2	26	SB
28	SAFE	4	4	2	3	3	4	2	4	26	SB
29	VA	3	2	4	2	2	2	1	2	18	C
30	WSP	3	4	2	3	4	4	4	3	27	SB
31	YIK	3	1	4	4	1	3	2	3	21	B
32	IM	2	3	4	1	3	1	3	4	21	B
33	QPA	4	2	1	2	2	2	2	1	16	C
34	NML	3	2	4	1	2	3	3	1	19	C
JUMLAH SKOR		81	93	91	90	84	89	86	89	703	
RATA-RATA		2,4	2,8	2,7	2,7	2,5	2,6	2,5	2,6	20,6	
KRITERIA		BAIK									

Semarang , 5 Maret 2015



Lingga Yuli Pratiwi

LAMPIRAN 9

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN GISIKDRONO 03
KOTA SEMARANG
SIKLUS II**

No	Nama Siswa	INDIKATOR								Jml Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AAM	3	3	3	3	3	4	3	4	26	SB
2	ADP	3	3	2	3	3	3	3	3	23	B
3	ARPP	3	2	3	4	3	3	4	3	25	B
4	ASAN	2	4	3	3	4	4	3	2	23	B
5	ASAW	3	2	4	4	2	2	3	4	24	B
6	ANLZ	3	3	3	4	4	4	4	4	27	SB
7	ACN	2	3	4	3	3	4	2	3	24	B
8	DK	1	2	3	3	2	2	3	3	20	B
9	DAS	3	2	2	2	2	2	3	3	19	C
10	EGH	3	3	3	2	3	4	4	4	26	SB
11	FJA	2	3	3	3	2	2	2	3	20	B
12	HTP	3	2	2	4	3	3	4	4	25	B
13	L	2	3	3	2	3	2	3	2	20	B
14	LA	2	3	2	2	3	2	3	4	21	B
15	MJRS	2	4	1	3	4	4	3	4	27	SB
16	MR	2	2	3	4	3	2	2	3	21	B
17	MTZ	2	3	2	2	2	3	2	2	18	C
18	NAF	3	3	2	3	2	2	2	2	21	B
19	RM	2	3	3	2	4	2	4	2	23	B
20	RMS	2	2	2	3	2	2	3	3	16	C
21	RKA	2	4	4	3	4	3	3	4	27	SB
22	RAAS	2	3	3	1	2	2	2	3	18	C
23	RFDP	3	4	2	4	3	3	2	2	23	B
24	RAF	2	4	4	3	3	2	4	4	26	SB
25	SPR	2	3	3	3	2	2	3	2	20	B
26	SFM	2	3	3	2	3	2	3	2	22	B
27	SAA	4	4	2	3	4	3	4	4	28	SB
28	SAFE	4	4	3	3	3	4	3	4	28	SB
29	VA	3	2	4	2	3	2	2	2	20	B
30	WSP	3	4	2	3	4	4	4	3	27	SB

31	YIK	3	2	4	4	1	3	2	3	22	B
32	IM	2	3	4	2	3	2	3	4	23	B
33	QPA	4	2	2	2	3	2	2	2	21	B
34	NML	3	2	4	2	2	3	3	2	21	B
JUMLAH SKOR		94	99	104	96	97	93	100	97	780	
RATA-RATA		2,8	2,9	3	2,8	2,9	2,7	2,9	2,7	23	
KRITERIA		BAIK									

Semarang, 6 maret 2015



Ari Juwanita

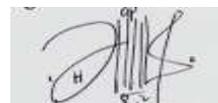
LAMPIRAN 10

**HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN GISIKDRONO 03
KOTA SEMARANG
SIKLUS III**

No	Nama Siswa	INDIKATOR								Jml Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AAM	3	4	3	3	3	4	4	4	28	SB
2	ADP	3	4	3	3	3	3	3	4	26	SB
3	ARPP	3	3	3	4	3	3	4	3	26	SB
4	ASAN	3	4	3	3	4	4	3	4	25	B
5	ASAW	3	3	4	4	3	4	3	4	28	SB
6	ANLZ	4	3	4	4	4	4	4	4	31	SB
7	ACN	3	3	4	3	3	4	3	3	26	SB
8	DK	2	2	3	3	4	3	3	3	23	B
9	DAS	3	3	4	3	3	4	3	2	25	B
10	EGH	3	3	3	3	3	4	4	4	27	SB
11	FJA	2	3	3	3	4	3	3	3	24	B
12	HTP	3	3	3	4	3	3	4	4	27	SB
13	L	3	3	3	2	3	3	3	4	24	B
14	LA	2	3	3	2	3	3	3	4	23	B
15	MJRS	2	4	3	3	4	4	3	4	29	SB
16	MR	2	2	3	4	3	3	3	3	23	B
17	MTZ	3	3	3	4	3	3	4	3	26	SB
18	NAF	3	3	2	3	2	3	3	2	23	B
19	RM	3	3	3	4	4	3	4	3	27	SB
20	RMS	3	4	4	3	3	3	3	4	27	SB
21	RKA	3	4	4	3	4	3	3	4	28	SB
22	RAAS	2	3	3	3	4	3	4	3	25	B
23	RFDP	3	4	3	4	3	4	3	4	28	SB
24	RAF	3	4	4	3	3	3	4	4	28	SB
25	SPR	4	3	3	3	3	3	3	3	24	B
26	SFM	2	3	3	3	3	3	3	3	25	B
27	SAA	4	4	3	3	4	4	4	4	30	SB
28	SAFE	4	4	3	4	3	4	3	4	29	SB
29	VA	3	3	4	4	3	3	3	3	26	SB
30	WSP	3	4	4	3	4	4	4	3	29	SB
31	YIK	3	3	4	4	3	3	4	3	27	SB

32	IM	4	3	4	3	3	3	3	4	27	SB
33	QPA	4	3	3	4	3	3	3	4	26	SB
34	NML	3	4	4	3	4	4	3	3	28	SB
JUMLAH SKOR		101	112	113	109	112	115	114	118	894	
RATA-RATA		3	3,3	3,3	3,2	3,3	3,4	3,3	3,5	26	
KRITERIA		SANGAT BAIK									

Semarang, 18 maret 2015



Hesty Ayu Desifrenti

LAMPIRAN 11

**LEMBAR PENGAMATAN KARAKTER SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI *PROBLEM SOLVING* BERBASIS
MULTIMEDIA
SIKLUS ...**

Nama Siswa :

Kelas/Semester : IVA/II

Mata Pelajaran : IPS

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator karakter siswa !
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda *check* (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan kriteria pengamatan!

Skor 4: jika semua deskriptor tampak.

Skor 3: jika hanya 3 deskriptor yang tampak.

Skor 2: jika hanya 2 deskriptor yang tampak.

Skor 1: jika hanya 1 deskriptor yang tampak.

Skor 0: jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2011:98)

No.	Indikator Kurinasih (2014:68-72)	Deskriptor	Tanda check (√)	Jumlah skor
1.	Jujur	1. Mengerjakan tugas/ ujian/ ulangan dengan mandiri		
		2. Mengungkapkan perasaan apa adanya		
		3. Membuat laporan berdasarkan data atau informasi apa adanya		
		4. Mengakui kesalahan atau kekurangan yang		

		dimiliki		
2.	Disiplin	1. Datang tepat waktu		
		2. Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/ sekolah		
		3. Mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan		
		4. mengikuti kaidah berbahasa tulis yang baik dan benar		
3.	Toleransi	1. menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya		
		2. dapat menerima kekurangan orang lain		
		3. mampu dan mau bekerjasama dengan siapapun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan		
		4. ketersediaan untuk belajar dari (terbuka terhadap) keyakinan dan gagasan orang lain agar dapat memahami orang lain lebih baik.		
4.	Percaya diri	1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu – ragu		
		2. Mampu membuat keputusan dengan cepat		
		3. Berani presentasi di depan kelas		
		4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan.		
SKOR TOTAL				
KATEGORI PENILAIAN				

Skala penilaian	Kategori penilaian
$12,8 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik
$9,6 \leq \text{skor} < 12,8$	Baik
$6,4 \leq \text{skor} < 9,6$	Cukup
$3,2 \leq \text{skor} < 6,4$	Tidak Baik
$0 \leq \text{skor} < 3,2$	Sangat tidak Baik

Semarang, 2015
Observer

LAMPIRAN 12

**HASIL PENILAIAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03
KOTA SEMARANG**

SIKLUS I

No	Nama	INDIKATOR				Jumlah Skor	Kategori
		Percaya Diri	Tanggung Jawab	Santun	Disiplin		
1	AAM	2	2	3	1	8	C
2	ADP	1	4	4	4	14	SB
3	ARPP	3	3	1	4	11	B
4	ASAN	2	1	2	1	6	TB
5	ASAW	3	3	4	1	11	B
6	ANLZ	3	4	3	3	13	SB
7	ACN	2	4	2	2	10	B
8	DK	3	3	2	1	9	C
9	DAS	2	1	2	2	7	C
10	EGH	3	3	4	3	13	SB
11	FJA	1	3	3	4	11	B
12	HTP	2	4	3	3	12	B
13	L	4	1	3	3	11	B
14	LA	2	3	2	3	10	B
15	MJRS	4	3	4	3	14	SB
16	MR	1	2	3	2	8	C
17	MTZ	2	1	2	1	6	TB
18	NAF	3	4	1	3	11	B
19	RM	2	3	3	3	11	B
20	RMS	4	4	4	3	15	SB
21	RKA	3	4	4	3	14	SB
22	RAAS	1	1	2	2	6	TB
23	R FDP	2	1	3	2	8	C
24	RAF	3	3	1	3	10	B
25	SPR	1	2	1	2	6	TB
26	SFM	2	1	1	2	6	TB
27	SAA	4	2	4	4	14	SB
28	SAFE	3	4	3	4	14	SB
29	VA	4	1	3	1	9	C

30	WSP	3	3	4	2	12	B
31	YIK	3	4	2	3	12	B
32	IM	3	2	4	3	12	B
33	QPA	3	4	3	2	12	B
34	NML	3	1	3	1	8	C
JUMLAH		87	89	93	84	354	
RATA-RATA		2,6	2,6	2,7	2,5	10,4	
KATEGORI		BAIK					

Semarang, 5 maret 2015



Lingga Yuli Pratiwi

LAMPIRAN 13

**HASIL PENILAIAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03
KOTA SEMARANG**

SIKLUS II

No	Nama	INDIKATOR				Jumlah Skor	Kategori
		Percaya Diri	Tanggung Jawab	Santun	Disiplin		
1	AAM	2	2	3	3	10	B
2	ADP	2	4	4	3	13	SB
3	ARPP	3	3	3	4	13	SB
4	ASAN	2	1	2	3	8	C
5	ASAW	3	3	4	2	12	B
6	ANLZ	4	4	3	3	14	SB
7	ACN	3	4	3	2	12	B
8	DK	3	3	2	2	10	B
9	DAS	2	2	3	3	10	B
10	EGH	4	3	3	4	14	SB
11	FJA	2	3	3	4	12	B
12	HTP	3	4	3	3	13	SB
13	L	4	3	3	3	13	SB
14	LA	3	3	3	3	12	B
15	MJRS	4	4	4	3	15	SB
16	MR	2	2	3	3	10	B
17	MTZ	2	3	2	2	9	C
18	NAF	3	4	2	3	12	B
19	RM	3	3	4	3	13	SB
20	RMS	4	4	4	3	15	SB
21	RKA	3	4	4	4	15	SB
22	RAAS	2	3	2	2	9	C
23	RFDP	2	3	3	2	10	B
24	RAF	3	3	2	3	11	B
25	SPR	3	2	2	2	9	C
26	SFM	2	2	3	2	9	C
27	SAA	4	3	4	4	15	SB
28	SAFE	4	4	3	4	15	SB

29	VA	2	3	3	3	11	B
30	WSP	4	3	4	2	13	SB
31	YIK	4	4	2	3	13	SB
32	IM	3	3	4	4	14	SB
33	QPA	3	4	3	3	13	SB
34	NML	3	1	3	3	10	B
JUMLAH		100	101	103	97	401	
RATA-RATA		2,9	3	3	2,8	11,7	
KATEGORI		BAIK					

Semarang, 6 maret 2015



Ari Juwanita

LAMPIRAN 14

**HASIL PENILAIAN KARAKTER SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03
KOTA SEMARANG**

SIKLUS III

No	Nama	INDIKATOR				Jumlah Skor	Kategori
		Percaya Diri	Tanggung Jawab	Santun	Disiplin		
1	AAM	2	3	3	4	12	B
2	ADP	2	4	4	4	14	SB
3	ARPP	3	3	3	4	13	SB
4	ASAN	2	2	2	4	10	B
5	ASAW	3	4	4	3	14	SB
6	ANLZ	4	4	4	3	15	SB
7	ACN	3	4	3	3	13	SB
8	DK	3	3	3	3	12	B
9	DAS	3	3	4	3	13	SB
10	EGH	4	4	3	4	15	SB
11	FJA	2	3	4	4	13	SB
12	HTP	3	4	4	3	14	SB
13	L	4	3	4	3	14	SB
14	LA	3	3	4	3	13	SB
15	MJRS	4	4	4	3	15	SB
16	MR	2	3	3	4	12	B
17	MTZ	3	3	2	3	11	B
18	NAF	3	4	4	3	14	SB
19	RM	4	3	4	3	14	SB
20	RMS	4	4	4	3	15	SB
21	RKA	3	4	4	4	15	SB
22	RAAS	4	3	3	2	12	B
23	RFDP	2	4	4	3	13	SB
24	RAF	3	3	3	4	13	SB
25	SPR	3	2	4	3	12	B
26	SFM	4	3	3	2	12	B
27	SAA	4	3	4	4	15	SB
28	SAFE	4	4	3	4	15	SB
29	VA	4	3	3	3	13	SB

30	WSP	4	3	4	3	14	SB
31	YIK	4	4	3	3	14	SB
32	IM	3	4	4	4	15	SB
33	QPA	4	4	3	3	14	SB
34	NML	3	4	3	3	13	SB
JUMLAH		110	116	118	112	456	
RATA-RATA		3,2	3,4	3,5	3,3	13,4	
KATEGORI		SANGAT BAIK					

Semarang, 18 maret 2015



Ulfatu S.

LAMPIRAN 15

**LEMBAR PENILAIAN PRODUK SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI *PROBLEM SOLVING* BERBASIS MULTIMEDIA
SIKLUS...**

Nama Kelompok : ...
 Nama SD : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Kelas/Semester : IVA/ II
 Hari/Tanggal :

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator produk dibawah ini.
2. Berilah tanda check (√) pada pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Berilah tanda *check* (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan kriteria pengamatan!

Skor 4: jika semua deskriptor tampak.

Skor 3: jika hanya 3 deskriptor yang tampak.

Skor 2: jika hanya 2 deskriptor yang tampak.

Skor 1: jika hanya 1 deskriptor yang tampak.

Skor 0: jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2011:98)

No	Tahap (Majid, 2014 : 281)	Deskripsi	Tampak (√)	Skor
1.	Persiapan (persepsi dan kesiapan)	1. Membawa alat dan bahan yang dibutuhkan. 2. Menyiapkan alat dan bahan di atas meja kelompok. 3. Memperhatikan petunjuk guru		

		sebelum membuat produk. 4. Tertib sebelum memulai kerja.		
2.	Pembuatan produk	1. Tertib mengerjakan produk. 2. Mengerjakan dengan teman kelompok. 3. Mengerjakan dengan rapi. 4. Tepat waktu.		
3.	Penilaian Produk	1. Produk sesuai materi yang dipelajari. 2. Produk bersih dari coretan 3. Produk disusun dengan bahasa yang singkat dan jelas. 4. Produk dibuat dengan tulisan yang rapi.		
	Nilai Akhir			

Skala penilaian	Kategori penilaian
$9,6 \leq \text{skor} \leq 12$	Sangat baik
$7,2 \leq \text{skor} < 9,6$	Baik
$4,8 \leq \text{skor} < 7,2$	Cukup
$2,4 \leq \text{skor} < 4,8$	Tidak Baik
$0 \leq \text{skor} < 2,4$	Sangat Tidak Baik

Semarang,..... 2015

Guru Kelas

Nina Rahmawati

NIM.1401411398

LAMPIRAN 16

**HASIL PENILAIAN PRODUK SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN
GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
SIKLUS 1**

No	Nama	INDIKATOR			JUMLAH SKOR	KATEGORI
		Persiapan	Pembuatan Produk	Penilaian Produk		
1	AAM	2	3	2	7	C
2	ADP	3	2	3	8	B
3	ARPP	3	2	2	7	C
4	ASAN	3	1	2	6	C
5	ASAW	3	3	2	8	B
6	ANLZ	3	3	4	10	SB
7	ACN	3	2	3	8	B
8	DK	3	2	2	7	C
9	DAS	4	2	3	9	B
10	EGH	4	3	3	10	SB
11	FJA	2	3	2	7	C
12	HTP	3	2	3	8	B
13	L	3	4	1	8	B
14	LA	4	3	2	9	B
15	MJRS	4	3	4	11	SB
16	MR	3	2	2	7	C
17	MTZ	3	2	2	7	C
18	NAF	3	2	4	9	B
19	RM	2	4	2	8	B
20	RMS	3	2	2	7	C
21	RKA	3	3	4	10	SB
22	RAAS	3	4	2	9	B
23	RFDP	2	3	3	8	B
24	RAF	3	2	3	8	B
25	SPR	2	2	3	7	C
26	SFM	3	4	2	9	B
27	SAA	4	3	4	11	SB
28	SAFE	2	4	4	10	SB
29	VA	3	3	4	10	SB
30	WSP	3	3	4	10	SB
31	YIK	4	4	3	11	SB
32	IM	2	4	3	9	B

33	QPA	3	2	4	9	B
34	NML	4	1	3	8	B
JUMLAH SKOR		96	92	96	284	
RATA-RATA		2,8	2,7	2,8	8,4	
KATEGORI		BAIK				

Semarang, 5 maret 2015



Ulfatu S.

LAMPIRAN 17

**HASIL PENILAIAN PRODUK SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN
GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
SIKLUS 1I**

No	Nama	INDIKATOR			JUMLAH SKOR	KATEGORI
		Persiapan	Pembuatan Produk	Penilaian Produk		
1	AAM	2	3	3	8	B
2	ADP	3	2	3	8	B
3	ARPP	3	4	2	9	B
4	ASAN	3	2	3	8	B
5	ASAW	3	4	2	9	B
6	ANLZ	3	4	4	11	SB
7	ACN	3	3	3	9	B
8	DK	3	3	3	9	B
9	DAS	4	3	3	10	SB
10	EGH	4	3	4	11	SB
11	FJA	3	3	2	8	B
12	HTP	3	3	3	9	B
13	L	3	4	2	9	B
14	LA	4	4	2	10	SB
15	MJRS	4	3	4	11	SB
16	MR	3	3	3	9	B
17	MTZ	3	3	2	8	B
18	NAF	3	3	4	10	SB
19	RM	2	4	3	9	B
20	RMS	3	3	2	8	B
21	RKA	3	4	4	11	SB
22	RAAS	3	4	3	10	SB
23	RFDP	4	3	3	10	SB
24	RAF	3	4	3	10	SB
25	SPR	2	3	3	8	B
26	SFM	3	4	3	10	SB
27	SAA	4	4	4	12	SB
28	SAFE	3	4	4	11	SB
29	VA	4	4	4	12	SB
30	WSP	3	3	4	10	SB
31	YIK	4	4	4	12	SB

32	IM	2	4	3	9	B
33	QPA	3	4	4	10	SB
34	NML	4	2	3	9	B
JUMLAH SKOR		107	119	106	332	
RATA-RATA		3,1	3,5	3,1	9,8	
KATEGORI		SANGAT BAIK				

Semarang, 6 maret 2015



Ulfatu S.

LAMPIRAN 18

**HASIL PENILAIAN PRODUK SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL PROBLEM SOLVING
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA KELAS IVA SDN
GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
SIKLUS 1II**

No	Nama	INDIKATOR			JUMLAH SKOR	KATEGORI
		Persiapan	Pembuatan Produk	Penilaian Produk		
1	AAM	3	3	3	9	B
2	ADP	3	4	3	10	SB
3	ARPP	3	4	4	11	SB
4	ASAN	3	3	3	9	B
5	ASAW	3	4	3	10	SB
6	ANLZ	4	4	4	12	SB
7	ACN	4	3	3	10	SB
8	DK	3	3	4	10	SB
9	DAS	4	3	3	10	SB
10	EGH	4	3	4	11	SB
11	FJA	3	3	4	10	SB
12	HTP	3	4	3	10	SB
13	L	3	4	4	11	SB
14	LA	4	4	2	10	SB
15	MJRS	4	3	4	11	SB
16	MR	3	3	3	9	B
17	MTZ	3	3	3	9	B
18	NAF	3	3	4	10	SB
19	RM	2	4	3	9	B
20	RMS	3	3	3	9	B
21	RKA	3	4	4	11	SB
22	RAAS	3	4	3	10	SB
23	RFDP	4	3	3	10	SB
24	RAF	3	4	3	10	SB
25	SPR	3	3	3	9	B
26	SFM	3	4	3	10	SB
27	SAA	4	4	4	12	SB
28	SAFE	3	4	4	11	SB
29	VA	4	4	4	12	SB
30	WSP	3	3	4	10	SB
31	YIK	4	4	4	12	SB
32	IM	2	4	3	9	B
33	QPA	3	4	4	10	SB
34	NML	4	3	3	10	SB

JUMLAH SKOR	112	120	116	348	
RATA-RATA	3,3	3,5	3,4	10,2	
KATEGORI	SANGAT BAIK				

Semarang, 18 maret 2015



Ulfatu S.

LAMPIRAN 19

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IV/2
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi dasar	Materi pokok	Indikator	Kegiatan pembelajaran	Media Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber belajar
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Migrasi Penduduk	2.4.1 Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk 2.4.2 Menyebutkan faktor pendorong	a. Siswa memperhatikan tayangan <i>slide powerpoint</i> Migrasi penduduk di indonesia (eksplorasi). b. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Migrasi Penduduk di	a. Media : <i>powerpoint</i> materi pengertian, sifat, dan keadaan dan persebaran penduduk b. Bahan ajar : Bahan ajar utama BSE. Bahan ajar	1. Teknik <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tes lisan • Tes Tertulis 2. Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Uraian • Produk 3. Instrumen <ul style="list-style-type: none"> • Lembar 	2x35 menit	Hisnu, Tanya. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas 4</i> . Jakarta: PT.

		<p>dan penghambat Migrasi Penduduk</p> <p>2.4.3 Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk</p>	<p>indonesia (eksplorasi).</p> <p>c. Siswa berkelompok untuk mengerjakan LKS. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa (<i>Elaborasi</i>).</p> <p>d. Guru menyajikan permasalahan tentang masalah-masalah sosial di indonesia pada slide <i>powerpoint</i>. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>e. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa permasalahan yang sama. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>f. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan pada LKS. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>g. Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil jawaban/pemecahan masalah atas jawaban</p>	<p>tambahan dari internet</p>	<p>penilaian formatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian produk • Lembar penilaian karakter 		<p>Galaxy Puspa Mega. Sadiman, Irawan Sadad. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas 4</i>. Jakarta: Depdiknas. Sumber dari internet</p>
--	--	--	--	-------------------------------	--	--	--

			<p>permasalahan didepan kelas. (Konfirmasi)</p> <p>h. Kelompok yang lain menanggapi atau mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas presentasi. (Konfirmasi)</p> <p>i. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan terhadap diskusi. (Konfirmasi)</p> <p>j. Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. (Konfirmasi)</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03 Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : IV A / II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

III. Indikator

- 2.4.1 Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk
- 2.4.2 Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk
- 2.4.3 Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan pada slide *powerpoint* tentang Migrasi Penduduk, siswa dapat menjelaskan Migrasi Penduduk dengan tepat.
2. Melalui tanya jawab tentang Migrasi Penduduk, siswa dapat menyebutkan Migrasi Penduduk dengan tepat.
3. Melalui kerja kelompok tentang Migrasi Penduduk, siswa dapat memecahkan permasalahan Migrasi Penduduk dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan :

Jujur

Percaya diri

Tanggung jawab

Kerjasama

V. Materi Ajar :

1. Migrasi Penduduk
2. Faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk
3. Migrasi Internal dan Migrasi Eksternal

VI. Metode dan Model Pembelajaran :

- Metode :
 - Ceramah
 - Diskusi
 - Tanya jawab
- Model : *Problem Solving*

VII. Langkah- langkah pembelajaran Siswa

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan 10 menit	1. Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 2. Guru mengkondisikan kelas. 3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Siswa diajak untuk bertanya jawab "apakah kalian pernah mendengar istilah migrasi penduduk? Migrasi penduduk adalah perpindahan penduduk dari tempat yang satu ke tempat yang lain. 5. Siswa dimotivasi dengan diminta memperhatikan gambar

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	<p>slide <i>powerpoint</i> yang sudah disiapkan guru.</p> <p>6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran.</p>
<p>Inti</p> <p>50 menit</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati guru menyajikan materi. <i>(Eksplorasi)</i> 2. Siswa mengamati penjelasan penggunaan Model <i>Problem Solving</i> berbantuan Media <i>Powerpoint</i>. <i>(Eksplorasi)</i> 3. Siswa mengamati slide <i>Powerpoint</i> tentang Keadaan dan persebaran penduduk di indonesia ditayangkan guru. <i>(Eksplorasi)</i> 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. <i>(Elaborasi)</i> 5. Guru menjelaskan materi tentang Migrasi Penduduk. 6. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok diskusi. <i>(Elaborasi)</i> 7. Guru menyajikan permasalahan tentang faktor penghambat migrasi penduduk pada slide <i>powerpoint</i>. <i>(Elaborasi)</i> 8. Siswa dibagikan Lembar Kerja Siswa berupa permasalahan yang sama. <i>(Elaborasi)</i> 9. Dengan bimbingan guru, siswa berdiskusi merencanakan pemecahan masalah. <i>(Elaborasi)</i> 10. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan. <i>(Elaborasi)</i> 11. Setelah selesai berdiskusi, siswa mempresentasikan hasil jawaban ke depan kelas. <i>(Konfirmasi)</i> 12. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	<p>diketahui siswa. (<i>Konfirmasi</i>)</p> <p>13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. (<i>Konfirmasi</i>)</p> <p>14. Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik</p>
<p>Penutup</p> <p>10 menit</p>	<p>1. Guru mengukur kemampuan siswa dengan mengadakan Evaluasi.</p> <p>2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</p> <p>3. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berupa pekerjaan rumah.</p> <p>4. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang.</p> <p>4. Berdoa dan salam.</p>

VIII. Alat dan Sumber Bahan :

1. Alat Peraga : slide *powerpoint*
2. Sumber Bahan :
 - Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
 - I.S. Sadiman. 2008. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
 - Hisnu, Tanya. 2008. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
 - Standar Isi SD/MI Kelas 4 dan KTSP

IX. Penilaian:

1. Prosedur penilaian

- a. Penilaian awal : -
 - b. Penilaian proses : Lembar kerja siswa
 - c. Penilaian hasil belajar : Soal Evaluasi
- 2) Teknik penilaian
- a. Tes lisan
 - b. Tes tertulis
- 3) Bentuk Tes : Pilihan Ganda
- 4) Alat
- Soal-soal tes : Terlampir
 - Kunci jawaban : Terlampir

Semarang, 18 Maret 2015

Guru Kelas IVA

Kolabolator



Farid Ghozali, Ama.Pd.SD

NIP. 198404072014061001

Nina Rahmawati

NIM. 1401411398



MATERI AJAR

A. Migrasi Penduduk

Migrasi penduduk adalah perpindahan penduduk dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Dalam mobilitas penduduk terdapat migrasi internasional yang merupakan perpindahan penduduk yang melewati batas suatu negara ke negara lain. Adapun migrasi internal merupakan perpindahan penduduk yang di sekitar wilayah satu negara saja. Migrasi dapat menimbulkan beragam masalah sosial. Akan tetapi, jika migrasi dikelola terpadu akan berdampak positif.

B. Faktor Pendorong dan Penghambat Migrasi Penduduk

1. Faktor Pendorong Migrasi Penduduk

- Makin berkurangnya sumber-sumber kehidupan seperti menurunnya kesuburan tanah. Menurunnya permintaan atas barang-barang tertentu yang bahan bakunya makin susah diperoleh. Di antaranya hasil tambang, kayu, atau bahan dari pertanian.
- Menyempitnya lapangan pekerjaan di tempat asal (misalnya tanah untuk pertanian di wilayah perdesaan yang makin menyempit).
- Alasan pendidikan, atau pekerjaan.
- Bencana alam seperti banjir, kebakaran, gempa bumi, tsunami, musim kemarau panjang atau adanya wabah penyakit.
- Adanya harapan akan memperoleh kesempatan untuk memperbaiki taraf hidup.
- Adanya kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik.
- Keadaan lingkungan dan keadaan hidup yang menyenangkan, misalnya iklim, perumahan, sekolah, dan fasilitas-fasilitas publik lainnya.

- Adanya aktivitas-aktivitas di kota besar, tempat-tempat hiburan, pusat kebudayaan menjadi daya tarik bagi orang-orang daerah lain untuk bermukim di kota besar.

2. Faktor Penghambat

Berikut adalah beberapa faktor penghambat migrasi penduduk adalah:

1. Usia
2. Tingkat pendidikan
3. Jarak yang ditempuh
4. Biaya dan alat transportasi

C. Migrasi Internal

Migrasi internal dapat dikelompokkan ke dalam empat macam. Di antaranya urbanisasi, reurbanisasi, transmigrasi, dan evakuasi.

a. Urbanisasi

Urbanisasi merupakan perpindahan penduduk dari desa ke kota. Urbanisasi kurang menguntungkan. Bagi desa yang ditinggalkan akan mengalami kekurangan penduduk. Tenaga kerja berkurang. Akibatnya, lahan pertanian di desa tidak tergarap. Sementara di perkotaan yang didatangi penduduknya akan semakin padat. Kaum urban biasanya tidak dibekali pendidikan yang memadai. Di kota seringkali mereka menjadi beban pemerintah. Oleh karena akan menambah jumlah pengangguran di kota. Untuk mengatasi laju urbanisasi perlu bantuan semua pihak. Di antaranya pemerintah dan pengusaha. Pemerintah harus memerhatikan sarana prasarana di desa. Dengan demikian, penduduk desa tidak lagi tergiur datang ke kota. Oleh karena fasilitas di desa telah memadai. Para pengusaha juga dapat berperan serta. Di desa dapat saja dibangun industri. Dengan demikian, tenaga kerja di desa dapat dipekerjakan. Selanjutnya, taraf hidup di desa akan meningkat.

b. Reurbanisasi

Reurbanisasi merupakan perpindahan penduduk dari kota ke desa. Hal ini dapat saja terjadi. Umumnya penduduk yang ingin menikmati hari tua adalah pelaku reurbanisasi.

c. Transmigrasi

Transmigrasi adalah perpindahan penduduk dari suatu wilayah yang padat penduduknya ke wilayah yang penduduknya masih sedikit.

Jenis-jenis/macam-macam Transmigrasi adalah sebagai berikut.

– Transmigrasi Umum

Transmigrasi umum adalah program transmigrasi yang dibiayai oleh pemerintah melalui depnakertans (departemen tenaga kerja dan transmigrasi).

– Transmigrasi Spontan/Swakarsa

Transmigrasi spontan adalah transmigrasi yang dilakukan atas keinginan diri sendiri. Namun, masih mendapatkan bimbingan serta fasilitas penunjang dari pemerintah.

– Transmigrasi Bedol Desa

Transmigrasi bedol desa adalah transmigrasi yang dilakukan secara masal dan kolektif terhadap satu atau beberapa desa beserta aparatur desanya. Biasanya transmigrasi bedol desa terjadi karena bencana alam yang merusak

Desa tempat asalnya.

d. Evakuasi

Evakuasi dilakukan pada saat terjadi peristiwa berbahaya. Misalnya, saat terjadi gempa, longsor, banjir atau bencana lainnya. Evakuasi merupakan perpindahan penduduk ke daerah yang lebih aman.

MEDIA PEMBELAJARAN



MIGRASI PENDUDUK

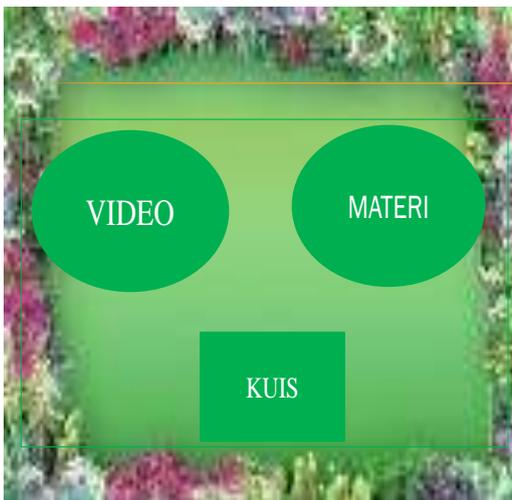
Oleh:
Nina Rahmawati
1401411398



INDIKATOR :

1. Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk
2. Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk
3. Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk





VIDEO

MATERI

KUIS



MIGRASI PENDUDUK

NEXT

FAKTOR
PENDORONG

FAKTOR
PENGHAMBAT

MIGRASI
INTERNAL

MIGRASI
EKSTERNAL



Hello Kitty

LEMBAR KERJA SISWA I

Kelompok :.....

Nama :..... ()

Petunjuk:

1. Tulis nama kelompok , nama siswa dan nomer absen anggota kelompok pada tempat yang disediakan!
2. Berdiskusilah dengan kelompok untuk mengerjakan tugas di bawah ini!

SOAL!

1. Apakah yang dimaksud dengan migrasi penduduk?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan terjadinya urbanisasi?
3. Apakah yang dimaksud dengan transmigrasi?
4. Bagaimana cara menghambat terjadinya urbanisasi?
5. Sebutkan macam-macam jenis transmigrasi?

KUNCI JAWAB LEMBAR KERJA SISWA

1. Migrasi adalah perpindahan penduduk dari satu wilayah ke wilayah tertentu.
2. Sarana dan prasarana di kota yang memadai, tingkat pendidikan yang tinggi, lapangan pekerjaan yang banyak.
3. Perpindahan penduduk dari wilayah yang padat penduduk ke wilayah yang jarang penduduknya.
4. Mendirikan sekolah dan lapangan pekerjaan yang bagus di desa.
5. Transmigrasi bedol desa, transmigrasi dll.

KISI – KISI SOAL EVALUASI

Satuan Sekolah : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IVA/2

SK-KD	Materi	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik penilaian	Bentuk soal		
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	Migrasi Penduduk	1. Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk	Tes tertulis	Pilihan ganda dan Isian	C1	Pilihan Ganda: 1, 5, 7 Uraian 1, 5
		2. Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk			C2	Pilihan Ganda: 3, 4, 6, 8 Uraian: 2, 4
		3. Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk			C3	Pilihan Ganda: 2, 9, 10 Uraian: 3

SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

Kelompok :

A. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Bencana alam yang terjadi bukan semata kondisi alam, tetapi dapat dipengaruhi oleh
 - a. Musim dan iklim
 - b. Kemajuan pembangunan
 - c. Perkembangan industri
 - d. Sikap hidup warga
2. Tindakan yang harus diambil kalau rumah warga mengalami kebakaran adalah
 - a. Menonton petugas pemadam kebakaran bekerja
 - b. Menutup jalan masuk ke lokasi kebakaran
 - c. Membantu memadamkan api
 - d. Menggunakan kesempatan untuk mencuri
3. Sebagian besar masyarakat yang tinggal di desa bekerja sebagai.....
 - a. Pegawai bank
 - b. Pengusaha
 - c. Petani
 - d. Artis
4. Perpindahan penduduk dari suatu tempat ke tempat yang lain disebut.....
 - a. Urbanisasi
 - b. Migrasi
 - c. Transmigrasi
 - d. Emigrasi
5. Sebagian besar penduduk indonesia hidup dalam garis.....
 - a. Kekerbatan
 - b. Kemiskinan
 - c. Kecukupan
 - d. Kebahagiaan
6. Masalah sosial timbul karena penduduk indonesia berpusat dipulau.....
 - a. Jawa
 - c. Sumatera

- b. Sulawesi d. Kalimantan
7. Perpindahan penduduk dari desa ke kota disebut.....
- a. Migrasi ke luar negeri c. Migrasi dalam negeri
- b. Urbanisasi d. Transmigrasi
8. Dibawah ini yang merupakan faktor pendorong gerakan migrasi, kecuali.....
- a. Bencana Alam
- b. Taraf hidup yang lebih baik
- c. Pendidikan yang rendah
- d. Lapangan kerja banyak
9. Transmigrasi adalah upaya pemerintah untuk.....
- a. Mengurangi jumlah penduduk
- b. Menyingkirkan penduduk asal
- c. Memberantas buta huruf
- d. Memeratakan persebaran penduduk
10. Program KB yang diselenggarakan pemerintah menyatakan tiap keluarga memiliki.....anak
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

B. Uraian

1. Perpindahan penduduk dari suatu tempat ke tempat yang lain disebut.....
2. Sebutkan 3 macam/jenis-jenis transmigrasi!
3. Sebutkan upaya pemerintah untuk mengatasi faktor penghambat migrasi penduduk!
4. Sebutkan 2 faktor pendorong migrasi penduduk!
5. Perpindahan penduduk dari desa ke kota disebut.....

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. C | 7. B |
| 3. C | 8. C |
| 4. B | 9. D |
| 5. B | 10. B |

B. Uraian

1. Migrasi penduduk.
2. – Transmigrasi Umum
Transmigrasi umum adalah program transmigrasi yang dibiayai oleh pemerintah melalui depnakertans (departemen tenaga kerja dan transmigrasi).
– Transmigrasi Spontan/Swakarsa
Transmigrasi spontan adalah transmigrasi yang dilakukan atas keinginan diri sendiri. Namun, masih mendapatkan bimbingan serta fasilitas penunjang dari pemerintah.
– Transmigrasi Bedol Desa
Transmigrasi bedol desa adalah transmigrasi yang dilakukan secara masal dan kolektif terhadap satu atau beberapa desa beserta aparaturnya. Biasanya transmigrasi bedol desa terjadi karena bencana alam yang merusak Desa tempat asalnya.
3. Membuka lapangan kerja di pedesaan, mengadakan pelatihan kerja.
4. Lapangan kerja yang banyak, sarana dan prasarana pendidikan tinggi, taraf hidup yang lebih baik.
5. Urbanisasi

Teknik Penskoran :

A. Pilihan Ganda

Bobot @ soal = 1

Skor maks = $1 \times 10 = 10$

B. Uraian

Bobot @ soal = 2

Skor maks = $2 \times 5 = 10$ Nilai = $\frac{A+B}{20} \times 100$

Remidial!

1. Bencana alam yang terjadi bukan semata kondisi alam tetapi dapat dipengaruhi oleh
2. Banyaknya pengangguran kecuali diberikan pendidikan keterampilan juga disediakan
3. Pulau yang mengalami kepadatan penduduk sangat cepat di Indonesia adalah.....
4. Apakah yang dimaksud dengan migrasi penduduk?
5. Sebutkan 2 faktor pendorong migrasi penduduk!

Pengayaan!

1. Akibat yang ditimbulkan dari masalah pengangguran adalah.....
2. Masalah sosial kependudukan timbul karena penduduk di Indonesia berpusat di pulau.....
3. Yang merupakan faktor pendorong migrasi penduduk adalah.....
4. Membuka lapangan kerja dan memberikan keterampilan adalah salah satu cara mengatasi.....
5. Usaha yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi ledakan penduduk adalah.....

LAMPIRAN 20

SILABUS

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IV/2
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

Kompetensi dasar	Materi pokok	Indikator	Kegiatan pembelajaran	Media Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber belajar
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Masalah-masalah sosial di indonesia	2.4.1 Menyebutkan masalah-masalah sosial di indonesia 2.4.2 Menjelaskan masalah-masalah sosial di indonesia	a. Siswa memperhatikan tayangan <i>slide powerpoint</i> masalah-masalah sosial di indonesia (eksplorasi). b. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi masalah-masalah sosial di	a. Media : <i>powerpoint</i> materi pengertian, sifat, dan keadaan dan persebaran penduduk b. Bahan ajar : Bahan ajar utama BSE. Bahan ajar	1. Teknik <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tes lisan • Tes Tertulis 2. Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Uraian • Produk 3. Instrumen	2x35 menit	1. Hisnu, Tanya. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas 4</i> . Jakarta: PT.

		2.4.3 Mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di indonesia	<p>indonesia (eksplorasi).</p> <p>c. Siswa berkelompok untuk mengerjakan LKS. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa (<i>Elaborasi</i>).</p> <p>d. Guru menyajikan permasalahan tentang masalah-masalah sosial di indonesia pada slide <i>powerpoint</i>. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>e. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa permasalahan yang sama. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>f. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan pada LKS. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>g. Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil jawaban/pemecahan masalah atas jawaban</p>	tambahan dari internet	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian formatif • Lembar penilaian produk • Lembar penilaian karakter 		<p>Galaxy Puspa Mega.</p> <p>2. Sadiman, Irawan Sadad. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas 4</i>. Jakarta: Depdiknas.</p> <p>3. Sumber dari internet</p>
--	--	---	--	------------------------	---	--	--

			<p>permasalahan didepan kelas. (Konfirmasi)</p> <p>h. Kelompok yang lain menanggapi atau mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas presentasi. (Konfirmasi)</p> <p>i. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan terhadap diskusi. (Konfirmasi)</p> <p>j. Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. (Konfirmasi)</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03 Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV A / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengetahui permasalahan sosial di daerahnya

III. Indikator

- 2.4.1 Menyebutkan masalah-masalah sosial di Indonesia
- 2.4.2 Menjelaskan masalah-masalah sosial di Indonesia
- 2.4.3 Mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di Indonesia

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan pada slide *powerpoint* tentang masalah-masalah sosial di Indonesia, siswa dapat menyebutkan masalah-masalah sosial di Indonesia dengan tepat.
2. Melalui tanya jawab tentang masalah-masalah sosial di Indonesia, siswa dapat menjelaskan masalah-masalah sosial di Indonesia dengan benar.
3. Melalui Kerja kelompok tentang masalah-masalah sosial di Indonesia, siswa dapat mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di Indonesia dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan :

Jujur

Percaya diri

Tanggung jawab

Kerja sama

V. Materi Ajar :

1. Masalah-masalah sosial di indonesia

VI. Metode dan Model Pembelajaran :

- Metode :
Ceramah
Diskusi
Tanya jawab
- Model : *Problem Solving*

VII. Langkah- langkah pembelajaran Siswa

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 2. Guru mengkondisikan kelas. 3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Siswa diajak untuk bertanya jawab “Di manakah kalian tinggal? Coba perhatikan keadaan masyarakat di lingkungan sekitar kalian. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk, masalah sosial semakin beragam. 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Apakah masalah sosial itu? Bagaimana cara mengatasinya??</p> <p>5. Siswa dimotivasi dengan diminta memperhatikan gambar slide <i>powerpoint</i> yang sudah disiapkan guru.</p> <p>6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati guru menyajikan materi. <i>(Eksplorasi)</i> 2. Siswa mengamati penjelasan penggunaan Model <i>Problem Solving</i> berbantuan Media <i>Powerpoint</i>. <i>(Eksplorasi)</i> 3. Siswa mengamati slide <i>Powerpoint</i> tentang masalah-masalah sosial di indonesia ditayangkan guru. <i>(Eksplorasi)</i> 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. <i>(Elaborasi)</i> 5. Guru menjelaskan materi tentang masalah-masalah sosial di indonesia. 6. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok diskusi. <i>(Eksplorasi)</i> 7. Guru menyajikan permasalahan pada slide <i>powerpoint</i>. <i>(Elaborasi)</i> 8. Siswa dibagikan Lembar Kerja Siswa berupa permasalahan yang sama. <i>(Eksplorasi)</i> 9. Dengan bimbingan guru, siswa berdiskusi merencanakan pemecahan masalah. <i>(Eksplorasi)</i> 	50 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	10. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan. (<i>Elaborasi</i>) 11. Setelah selesai berdiskusi, siswa mempresentasikan hasil jawaban ke depan kelas. (<i>Konfirmasi</i>) 12. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (<i>Konfirmasi</i>) 13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. (<i>Konfirmasi</i>) 14. Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik.	
Penutup	1. Guru mengukur kemampuan siswa dengan mengadakan Evaluasi. 2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran. 3. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berupa pekerjaan rumah. 4. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang. 5. Berdoa dan salam.	10 menit

VIII. Alat dan Sumber Bahan :

a. Alat Peraga : slide *powerpoint*

b. Sumber Bahan :

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- I.S. Sadiman. 2008. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hisnu, Tanya. 2008. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Standar Isi SD/MI Kelas 4 dan KTSP

IX. Penilaian:

1. Prosedur penilaian
 - a. Penilaian awal : -
 - b. Penilaian proses : Lembar kerja siswa
 - c. Penilaian hasil belajar : Soal Evaluasi
2. Teknik penilaian
 - a. Tes lisan
 - b. Tes tertulis
2. Bentuk Tes : Pilihan Ganda
3. Alat
 - Soal-soal tes : Terlampir
 - Kunci jawaban : Terlampir

Semarang, 6 Maret 2015

Kolaborator

Guru Kelas IVA



Farid Ghozali, Ama.Pd.SD
NIP. 198404072014061001

Nina Rahmawati
NIM. 1401411398



MATERI AJAR

A. Pengertian Masalah Sosial

Tiap hari kita berhadapan dengan masalah-masalah. Ada masalah pribadi dan ada juga masalah sosial. Contoh masalah pribadi adalah lupa mengerjakan PR, dimarahi orang tua, mendapatkan nilai jelek, dan dijauhi teman-teman. Masalah pribadi dapat diselesaikan oleh orang yang bersangkutan. Akibat masalah dirasakan oleh semua warga masyarakat. Masalah sosial tidak dapat diselesaikan atau dipecahkan seorang diri. Masalah sosial hanya dapat diselesaikan secara bersama-sama. Ada banyak sekali masalah sosial di lingkungan sekitar kita. Sebagai warga masyarakat kita sebaiknya terlibat menyelesaikan masalah-masalah sosial.

B. Contoh-contoh Masalah Sosial

1. Tindak Kejahatan

Contoh tindak kejahatan adalah pencurian, perampokan, penjambretan, pencopetan, pemalakan, korupsi, pembunuhan, dan penculikan. Banyaknya tindak kejahatan menciptakan rasa tidak aman. Perampokan dan penodongan menggunakan senjata api sering terjadi di kota besar. Di desa pun sering terjadi pencurian. Misalnya, ada yang mencuri ternak, hasil pertanian, hasil hutan, dan sebagainya. Tindak kejahatan pencurian dan perampokan sering disebabkan oleh masalah kemiskinan dan pengangguran. Karena itu, pemerintah dan masyarakat harus berusaha keras untuk menciptakan lapangan kerja. Selain itu, kualitas dan pemerataan pendidikan harus ditingkatkan untuk meningkatkan keterampilan dan keahlian warga. Sementara itu, aparat keamanan, terutama polisi harus mampu memberantas tindak kejahatan. Masyarakat diharapkan membantu polisi.

2. Masalah Sampah

Salah satu masalah sosial yang dihadapi masyarakat adalah sampah. Masalah sampah sangat mengganggu, terutama kalau tidak dikelola dengan baik. Bagaimana dengan pengelolaan sampah di lingkunganmu? Bagi masyarakat pedesaan, sampah mungkin belum menjadi masalah serius. Tapi, tidak demikian dengan masyarakat yang tinggal di kota atau di daerah padat penduduk. Masyarakat kota dan daerah padat penduduk menghasilkan banyak sekali sampah. Sampah segera menumpuk jika tidak segera diangkut ke Tempat Pembuangan Akhir (TPA) sampah. Pemerintah, dalam hal ini adalah Dinas Kebersihan, memikul tanggungjawab dalam mengelola sampah. Sampah yang menumpuk menimbulkan bau tidak sedap. Sampah yang ditumpuk dapat menjadi sumber berbagai penyakit menular. Misalnya, muntah berak (muntaber), penyakit kulit, paru-paru, dan pernapasan.

3. Pencemaran Lingkungan

Ada bermacam-macam jenis pencemaran, misalnya pencemaran air, udara, tanah dll. Perairan bisa tercemar karena ulah manusia, misalnya membuang sampah ke sungai dan menangkap ikan dengan menggunakan pestisida. Sungai, danau, atau waduk juga menjadi tercemar kalau pabrik-pabrik membuang limbah industri ke sana. Pencemaran mengakibatkan matinya ikan dan makhluk lainnya yang hidup di air. Akhirnya, manusia juga menderita kerugian. Pencemaran udara disebabkan asap kendaraan bermotor dan asap pabrik-pabrik. Berbagai cara telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi pencemaran udara. Misalnya, membuat taman kota dan menanam pohon sebanyak-banyaknya. Kita sebagai warga negara sebaiknya ikut serta dalam program ini. Selain itu, kalau kita memiliki kendaraan bermotor, usahakan supaya kendaraan tersebut layak dipakai. Jangan sampai kendaraan milik kita mengeluarkan banyak asap. Kalau bepergian ke mana-mana, sebaiknya

menggunakan kendaraan umum. Jumlah kendaraan di jalan jadi berkurang.

4. Perilaku Tidak Disiplin

Dalam hidup sehari-hari kita menjumpai banyak sekali perilaku tidak disiplin. Kita ambil contoh keadaan di jalan raya. Salah satu penyebab terjadinya kemacetan lalu lintas adalah perilaku tidak disiplin. Contoh perilaku tidak disiplin di jalan raya antara lain sebagai berikut.

1. Menjalankan kendaraan melawan arus. Hal ini umumnya dilakukan pengendara sepeda motor.
2. Mengendarai sepeda motor di tempat yang bukan semestinya, misalnya di trotoar dan jalur cepat.
3. Pengendara mobil yang parkir sembarangan.
4. Angkot dan bis sering berhenti di sembarang tempat untuk menaikkan atau menurunkan penumpang.
5. Pejalan kaki menyebrang jalan meskipun rambu untuk pejalan kaki menyala merah. Banyak juga pejalan kaki yang menyeberang bukan pada tempat semestinya. Masih banyak lagi contoh perilaku tidak disiplin dalam masyarakat. Misalnya perilaku tidak disiplin menempatkan sampah, tidak disiplin membayar pajak, tidak disiplin dalam antre, dan lain-lain.

5. Penyalahgunaan Narkoba dan Alkohol

Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat-obatan berbahaya. Narkotika adalah obat untuk menenangkan syaraf, menghilangkan rasa sakit, dan meningkatkan rangsangan, contohnya morfin, heroin, dan kokain. Zat-zat yang tergolong narkoba umumnya dipakai dalam dunia medis. Siapa pun yang menggunakannya untuk tujuan di luar tujuan pengobatan (medis) tergolong tindakan yang salah. Penyalahgunaan narkoba menjadi masalah sosial yang sangat serius.

MEDIA PEMBELAJARAN

MASALAH-MASALAH SOSIAL DI INDONESIA

Oleh : Nina Rahmawati
1401411398



Indikator :

1. Menyebutkan masalah-masalah sosial di indonesia
2. Menjelaskan masalah-masalah sosial di indonesia
3. Mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di indonesia



KEMARIN KITA BELAJAR TENTANG KEADAAN DAN PERSEBARAN PENDUDUK DI INDONESIA

NAH, SEKARANG SAATNYA KITA BELAJAR TENTANG MASALAH-MASALAH SOSIAL DI INDONESIA

PERHATIKAN PENJELASAN BERIKUT INI!

KITA TIDAK BISA BEBAS DARI MASALAH-MASALAH SOSIAL

MASALAH SOSIAL ADALAH MASALAH ATAU KEJADIAN YANG DIALAMI OLEH SELURUH WARGA MASYARAKAT

KITA AKAN MEMBAHAS CONTOH-CONTOH MASALAH SOSIAL DI INDONESIA

LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :.....

Nama :..... ()

Petunjuk:

1. Tulis nama kelompok , nama siswa dan nomer absen anggota kelompok pada tempat yang disediakan!
2. Berdiskusilah dengan kelompok untuk mengerjakan tugas di bawah ini!

Isilah tabel dibawah ini dengan jawaban benar!

Masalah-masalah Sosial	Pemecahan Masalah
1. Tindak Kejahatan	
2. Masalah Sampah	
3. Pengangguran	
4. Pencemaran Lingkungan	
5. Penyalahgunaan Narkoba dan Alkohol	

KUNCI JAWAB
LEMBAR KERJA SISWA

1. Penegakkan hukum, siskamling, meningkatkan keamanan
2. Daur ulang sampah
3. Menciptakan lapangan kerja, pelatihan kerja
4. Membuang sampah pada tempatnya
5. Rehabilitasi, pemusnahan narkotika

KISI – KISI SOAL EVALUASI

Satuan Sekolah : SD Gisikdrono 03 Kota Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IVA/ II

SK-KD	Materi	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	Nomor Soal		
			Teknik penilaian	Bentuk soal				
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	Masalah-masalah Sosial	1. Menyebutkan masalah –masalah sosial di indonesia	Tes tertulis	Pilihan ganda	C1	Pilihan Ganda: 1, 2, 7, 8, 10 Uraian: 2		
		2. Menjelaskan masalah- masalah sosial diIndonesia		Isian			C2	Pilihan Ganda: 3, 4, 6 Uraian: 3, 4
		3. Mengemukakan cara mengatasi masalah-masalah sosial di indonesia					C3	Pilihan Ganda: 5, 9 Uraian: 1, 5

SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

Kelompok :

A. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X)

pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Masyarakat yang paling kecil adalah
 - a. desa
 - b. RW
 - c. keluarga
 - d. kecamatan
2. Fakir miskin dan anak telantar dipelihara oleh
 - a. RT
 - b. keluarga
 - c. Negara
 - d. masyarakat serta sosial
3. Banyaknya pengangguran jika tidak terkendali akan menimbulkan masalah sosial, Dalam bentuk
 - a. kerawanan sosial
 - b. ketergantungan masyarakat
 - c. gangguan keamanan
 - d. kecemburuan sosial
4. Perbedaan sosial yang sangat menonjol dalam lingkungan kita adalah keadaan masyarakat yang kaya dan ada pula
 - a. masyarakat pegawai
 - b. petani dan buruh
 - c. para pedagang
 - d. masyarakat miskin
5. Untuk mengurangi jumlah pengangguran dapat diadakan
 - a. pelatihan kerja
 - b. pemberian uang saku
 - c. urbanisasi
 - d. transmigrasi
6. Berikut ini yang merupakan sifat masalah sosial adalah
 - a. dampaknya dirasakan oleh masyarakat luas
 - b. dapat diselesaikan sendiri

- c. hanya merugikan diri sendiri jika tidak diselesaikan
 - d. terjadi karena kelalaian pribadi
7. Kemiskinan dan pengangguran dapat menyebabkan terjadinya masalah berikut ...
 - a. pencurian dan perampokan
 - b. rendahnya mutu penduduk
 - c. rendahnya tingkat pendidikan
 - d. majunya suatu bangsa
 8. Salah satu masalah kependudukan adalah rendahnya kualitas penduduk. Salah satu penyebab masalah ini adalah
 - a. penduduk sudah peduli pendidikan anak
 - b. banyak lulusan sarjana yang menganggur
 - c. penduduk rajin belajar sendiri
 - d. tingkat pendidikan penduduk rendah
 9. Lembaga yang bertugas mengelola sampah adalah
 - a. Dinas Kesehatan c. Dinas Kehutanan
 - b. Dinas Perhubungan d. Dinas Kebersihan
 10. Tingginya pertumbuhan penduduk disebabkan oleh
 - a. angka kelahiran lebih besar dari angka kematian
 - b. banyak penduduk yang pindah ke negara lain
 - c. banyak turis yang datang melancong
 - d. keberhasilan program KB

B. Uraian

1. Apa yang harus dilakukan agar lingkungan tempat tinggal kita aman dari pencurian?
2. Sebutkan 5 contoh masalah sosial di lingkungan tempat tinggalmu!
3. Pengangguran menimbulkan masalah baru, yaitu
4. Kesenjangan sosial yang tinggi mendorong
5. Usaha pemerintah untuk mengatasi masalah pengangguran adalah

Kunci Jawaban**A. Pilihan Ganda**

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. A |
| 2. C | 7. A |
| 3. A | 8. D |
| 4. D | 9. D |
| 5. A | 10. A |

B. Uraian

1. Mengadakan siskamling.
2. Tindak kejahatan, pengangguran, sampah, pencemaran lingkungan, perilaku tidak disiplin.
3. Kerawanan sosial, tindak kejahatan, pencurian, perampokan.
4. Masalah sosial.
5. Pelatihan kerja, membangun lapangan kerja.

Teknik Penskoran :**A. Pilihan Ganda**

Bobot @ soal = 1

Skor maks = $1 \times 10 = 10$

B. Uraian

Bobot @ soal = 2

Skor maks = $2 \times 5 = 10$

Nilai = $\frac{A+B}{20} \times 100$

LAMPIRAN 21

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV/2

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

Kompetensi dasar	Materi pokok	Indikator	Kegiatan pembelajaran	Media Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber belajar
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Migrasi Penduduk	<p>2.4.1 Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk</p> <p>2.4.2 Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat</p>	<p>a. Siswa memperhatikan tayangan <i>slide powerpoint</i> Migrasi penduduk di indonesia (eksplorasi).</p> <p>b. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi Migrasi Penduduk di indonesia (eksplorasi).</p> <p>c. Siswa berkelompok</p>	<p>a. Media : <i>powerpoint</i> materi pengertian, sifat, dan keadaan dan persebaran penduduk</p> <p>b. Bahan ajar : Bahan ajar utama BSE. Bahan ajar tambahan dari internet</p>	<p>1. Teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes Tes lisan • Tes Tertulis <p>• Non Tes Perbuatan</p> <p>2. Bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uraian • Produk <p>3. Instrumen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian formatif • Lembar 	2x35 menit	<p>Hisnu, Tantya. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas 4</i>. Jakarta: PT. Galaxy Puspa Mega.</p>

		<p>Migrasi Penduduk</p> <p>2.4.3 Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk</p>	<p>untuk mengerjakan LKS. Setiap kelompok terdiri dari 5 siswa (<i>Elaborasi</i>).</p> <p>d. Guru menyajikan permasalahan tentang masalah-masalah sosial di Indonesia pada slide powerpoint. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>e. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa permasalahan yang sama. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>f. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan pada LKS. (<i>Elaborasi</i>)</p> <p>g. Perwakilan siswa dalam kelompok mempresentasikan hasil jawaban/pemecahan masalah atas jawaban permasalahan di depan kelas. (<i>Konfirmasi</i>)</p>		<p>penilaian produk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar penilaian karakter 		<p>Sadiman, Irawan Sadad. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD Kelas 4</i>. Jakarta: Depdiknas. Sumber dari internet</p>
--	--	---	--	--	---	--	---

			<p>h. Kelompok yang lain menanggapi atau mengkomunikasikan hasil kerja kelompok yang mendapat tugas presentasi. <i>(Konfirmasi)</i></p> <p>i. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan terhadap diskusi. <i>(Konfirmasi)</i></p> <p>j. Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik. <i>(Konfirmasi)</i></p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Gisikdrono 03 Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : IV A / II

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

III. Indikator

- 2.4.1 Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk
- 2.4.2 Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk
- 2.4.3 Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk

IV. Tujuan Pembelajaran

4. Melalui pengamatan pada slide *powerpoint* tentang Migrasi Penduduk, siswa dapat menjelaskan Migrasi Penduduk dengan tepat.
5. Melalui tanya jawab tentang Migrasi Penduduk, siswa dapat menyebutkan Migrasi Penduduk dengan tepat.
6. Melalui kerja kelompok tentang Migrasi Penduduk, siswa dapat memecahkan permasalahan Migrasi Penduduk dengan tepat.

Karakter siswa yang diharapkan :

Jujur

Percaya diri

Tanggung jawab

Kerjasama

V. Materi Ajar :

- Migrasi Penduduk
- Faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk
- Migrasi Internal dan Migrasi Eksternal

VI. Metode dan Model Pembelajaran :

- Metode :
 - Ceramah
 - Diskusi
 - Tanya jawab
- Model : *Problem Solving*

VII. Langkah- langkah pembelajaran Siswa

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran). 2. Guru mengkondisikan kelas. 3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 4. Siswa diajak untuk bertanya jawab "apakah kalian pernah mendengar istilah migrasi penduduk? Migrasi penduduk adalah	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>perpindahan penduduk dari tempat yang satu ke tempat yang lain.</p> <p>5. Siswa dimotivasi dengan diminta memperhatikan gambar slide <i>powerpoint</i> yang sudah disiapkan guru.</p> <p>6. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati guru menyajikan materi. (<i>Eksplorasi</i>) 2. Siswa mengamati penjelasan penggunaan Model <i>Problem Solving</i> berbantuan Media <i>Powerpoint</i>. (<i>Eksplorasi</i>) 3. Siswa mengamati slide <i>Powerpoint</i> tentang Keadaan dan persebaran penduduk di Indonesia ditayangkan guru. (<i>Eksplorasi</i>) 4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa. (<i>Elaborasi</i>) 5. Guru menjelaskan materi tentang Migrasi Penduduk. 6. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok diskusi. (<i>Elaborasi</i>) 7. Guru menyajikan permasalahan tentang faktor penghambat migrasi penduduk pada slide <i>powerpoint</i>. (<i>Elaborasi</i>) 8. Siswa dibagikan Lembar Kerja Siswa berupa permasalahan yang sama. (<i>Elaborasi</i>) 9. Dengan bimbingan guru, siswa berdiskusi 	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>merencanakan pemecahan masalah . <i>(Elaborasi)</i></p> <p>10. Siswa menerapkan rencana pemecahan permasalahan. <i>(Elaborasi)</i></p> <p>11. Setelah selesai berdiskusi, siswa mempresentasikan hasil jawaban ke depan kelas. <i>(Konfirmasi)</i></p> <p>12. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. <i>(Konfirmasi)</i></p> <p>13. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. <i>(Konfirmasi)</i></p> <p>14. Guru memberikan <i>reward</i> pada kelompok yang mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan bai</p>	
Penutup	<p>1. Guru mengukur kemampuan siswa dengan mengadakan Evaluasi.</p> <p>2. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.</p> <p>3. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berupa pekerjaan rumah.</p> <p>4. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari materi yang akan datang.</p> <p>5. Berdoa dan salam.</p>	10 menit

VIII. Alat dan Sumber Bahan :

1. Alat Peraga : slide *powerpoint*
2. Sumber Bahan :
 - Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
 - I.S. Sadiman. 2008. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
 - Hisnu, Tantya. 2008. *Buku Ilmu Pengetahuan Sosial SD dan MI Kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
 - Standar Isi SD/MI Kelas 4 dan KTSP

IX. Penilaian:

1. Prosedur penilaian

Penilaian awal	: -
Penilaian proses	: Lembar kerja siswa
Penilaian hasil belajar	: Soal Evaluasi
2. Teknik penilaian
 - a. Tes lisan
 - b. Tes tertulis
3. Bentuk Tes : Pilihan Ganda
4. Alat
5. Soal-soal tes : Terlampir
6. Kunci jawaban : Terlampir

Semarang, 18 Maret 2015

Kolabolator

Guru Kelas IVA



Farid Ghozali, Ama.Pd.SD
NIP. 198404072014061001

Nina Rahmawati
NIM. 1401411398



MATERI AJAR

○ **Migrasi Penduduk**

Migrasi penduduk adalah perpindahan penduduk dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Dalam mobilitas penduduk terdapat migrasi internasional yang merupakan perpindahan penduduk yang melewati batas suatu negara ke negara lain. Adapun migrasi internal merupakan perpindahan penduduk yang di sekitar wilayah satu negara saja. Migrasi dapat menimbulkan beragam masalah sosial. Akan tetapi, jika migrasi dikelola terpadu akan berdampak positif.

○ **Faktor Pendorong dan Penghambat Migrasi Penduduk**

3. Faktor Pendorong Migrasi Penduduk

- Makin berkurangnya sumber-sumber kehidupan seperti menurunnya kesuburan tanah. Menurunnya permintaan atas barang-barang tertentu yang bahan bakunya makin susah diperoleh. Di antaranya hasil tambang, kayu, atau bahan dari pertanian.
- Menyempitnya lapangan pekerjaan di tempat asal (misalnya tanah untuk pertanian di wilayah perdesaan yang makin menyempit).
- Alasan pendidikan, atau pekerjaan.
- Bencana alam seperti banjir, kebakaran, gempa bumi, tsunami, musim kemarau panjang atau adanya wabah penyakit.
- Adanya harapan akan memperoleh kesempatan untuk memperbaiki taraf hidup.
- Adanya kesempatan untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik.
- Keadaan lingkungan dan keadaan hidup yang menyenangkan, misalnya iklim, perumahan, sekolah, dan fasilitas-fasilitas publik lainnya.

- Adanya aktivitas-aktivitas di kota besar, tempat-tempat hiburan, pusat kebudayaan menjadi daya tarik bagi orang-orang daerah lain untuk bermukim di kota besar.

4. Faktor Penghambat

Berikut adalah beberapa faktor penghambat migrasi penduduk adalah:

5. Usia
6. Tingkat pendidikan
7. Jarak yang ditempuh
8. Biaya dan alat transportasi

○ **Migrasi Internal**

Migrasi internal dapat dikelompokkan ke dalam empat macam. Di antaranya urbanisasi, reurbanisasi, transmigrasi, dan evakuasi.

e. Urbanisasi

Urbanisasi merupakan perpindahan penduduk dari desa ke kota. Urbanisasi kurang menguntungkan. Bagi desa yang ditinggalkan akan mengalami kekurangan penduduk. Tenaga kerja berkurang. Akibatnya, lahan pertanian di desa tidak tergarap. Sementara di perkotaan yang didatangi penduduknya akan semakin padat. Kaum urban biasanya tidak dibekali pendidikan yang memadai. Di kota seringkali mereka menjadi beban pemerintah. Oleh karena akan menambah jumlah pengangguran di kota. Untuk mengatasi laju urbanisasi perlu bantuan semua pihak. Di antaranya pemerintah dan pengusaha. Pemerintah harus memerhatikan sarana prasarana di desa. Dengan demikian, penduduk desa tidak lagi tergiur datang ke kota. Oleh karena fasilitas di desa telah memadai. Para pengusaha juga dapat berperan serta. Di desa dapat saja dibangun industri. Dengan demikian, tenaga kerja di desa dapat dipekerjakan. Selanjutnya, taraf hidup di desa akan meningkat.

MEDIA PEMBELAJARAN



MIGRASI PENDUDUK

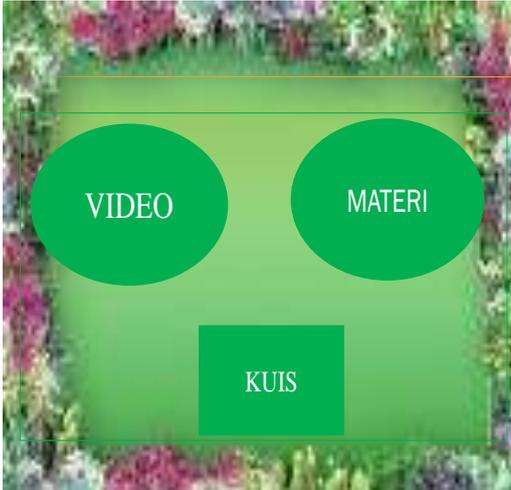
Oleh:
Nina Rahmawati
1401411398



INDIKATOR :

1. Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk
2. Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk
3. Memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk





VIDEO

MATERI

KUIS



MIGRASI PENDUDUK

NEXT

FAKTOR PENDORONG

FAKTOR PENGHAMBAT

MIGRASI INTERNAL

MIGRASI EKSTERNAL




LEMBAR KERJA SISWA

Kelompok :.....

Nama :..... ()

Petunjuk:

1. Tulis nama kelompok , nama siswa dan nomer absen anggota kelompok pada tempat yang disediakan!
2. Berdiskusilah dengan kelompok untuk mengerjakan tugas di bawah ini!

SOAL!

1. Apakah yang dimaksud dengan migrasi penduduk?
2. Apa saja faktor yang menyebabkan terjadinya urbanisasi?
3. Apakah yang dimaksud dengan transmigrasi?
4. Bagaimana cara menghambat terjadinya urbanisasi?
5. Sebutkan macam-macam jenis transmigrasi?

KUNCI JAWAB LEMBAR KERJA SISWA

1. Mitgrasi adalah perpindahan penduduk dari satu wilayah ke wilayah tertentu.
2. Sarana dan prasarana di kota yang memadai, tingkat pendidikan yang tinggi, lapangan pekerjaan yang banyak.
3. Perpindahan penduduk dari wilayah yang padat penduduk ke wilayah yang jarang penduduknya.
4. Mendirikan sekolah dan lapangan pekerjaan yang bagus didesa
5. Transmigrasi bedol desa, transmigrasi dll.

KISI – KISI SOAL EVALUASI

Satuan Sekolah : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Mata Pelajaran : IPS

Kelas : IVA/2

SK-KD	Materi	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	Nomor Soal
			Teknik penilaian	Bentuk soal		
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	Migrasi Penduduk	1. Menjelaskan tentang Migrasi Penduduk	Tes tertulis	Pilihan ganda dan Isian	C1	Pilihan Ganda: 1, 5, 7 Uraian 1, 5
		2. Menyebutkan faktor pendorong dan penghambat Migrasi Penduduk			C2	Pilihan Ganda: 3, 4, 6, 8 Uraian: 2, 4
		3. memecahkan permasalahan tentang Migrasi Penduduk			C3	Pilihan Ganda: 2, 9, 10 Uraian: 3

SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

Kelompok :

A. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Bencana alam yang terjadi bukan semata kondisi alam, tetapi dapat dipengaruhi oleh

a. Musim dan iklim	c. Perkembangan industri
b. Kemajuan pembangunan	d. Sikap hidup warga
2. Tindakan yang harus diambil kalau rumah warga mengalami kebakaran adalah
 - a. Menonton petugas pemadam kebakaran bekerja
 - b. Menutup jalan masuk ke lokasi kebakaran
 - c. Membantu memadamkan api
 - d. Menggunakan kesempatan untuk mencuri
3. Sebagian besar masyarakat yang tinggal di desa bekerja sebagai.....

a. Pegawai bank	c. Petani
b. Pengusaha	d. Artis
4. Perpindahan penduduk dari suatu tempat ke tempat yang lain disebut.....

a. Urbanisasi	c. Transmigrasi
b. Migrasi	d. Emigrasi
5. Sebagian besar penduduk indonesia hidup dalam garis.....

a. Kekerbatan	c. Kecukupan
b. Kemiskinan	d. Kebahagiaan
6. Masalah sosial timbul karena penduduk indonesia berpusat dipulau.....

a. Jawa	c. Sumatera
---------	-------------

- b. Sulawesi d. Kalimantan
7. Perpindahan penduduk dari desa ke kota disebut.....
- a. Migrasi ke luar negeri c. Migrasi dalam negeri
- b. Urbanisasi d. Transmigrasi
8. Dibawah ini yang merupakan faktor pendorong gerakan migrasi, kecuali.....
- a. Bencana Alam
- b. Taraf hidup yang lebih baik
- c. Pendidikan yang rendah
- d. Lapangan kerja banyak
9. Transmigrasi adalah upaya pemerintah untuk.....
- a. Mengurangi jumlah penduduk
- b. Menyingkirkan penduduk asal
- c. Memberantas buta huruf
- d. Memeratakan persebaran penduduk
10. Program KB yang diselenggarakan pemerintah menyatakan tiap keluarga memiliki.....anak
- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

B. Uraian

1. Perpindahan penduduk dari suatu tempat ke tempat yang lain disebut.....
2. Sebutkan 3 macam/jenis-jenis transmigrasi!
3. Sebutkan upaya pemerintah untuk mengatasi faktor penghambat migrasi penduduk!
4. Sebutkan 2 faktor pendorong migrasi penduduk!
5. Perpindahan penduduk dari desa ke kota disebut.....

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. A |
| 2. C | 7. B |
| 3. C | 8. C |
| 4. B | 9. D |
| 5. B | 10. B |

B. Uraian

1. Migrasi penduduk.
2. – Transmigrasi Umum
Transmigrasi umum adalah program transmigrasi yang dibiayai oleh pemerintah melalui depnakertans (departemen tenaga kerja dan transmigrasi).
– Transmigrasi Spontan/Swakarsa
Transmigrasi spontan adalah transmigrasi yang dilakukan atas keinginan diri sendiri. Namun, masih mendapatkan bimbingan serta fasilitas penunjang dari pemerintah.
– Transmigrasi Bedol Desa
Transmigrasi bedol desa adalah transmigrasi yang dilakukan secara masal dan kolektif terhadap satu atau beberapa desa beserta aparatur desanya. Biasanya transmigrasi bedol desa terjadi karena bencana alam yang merusak
Desa tempat asalnya.
3. Membuka lapangan kerja di pedesaan, mengadakan pelatihan kerja.
4. Lapangan kerja yang banyak, sarana dan prasarana pendidikan tinggi, taraf hidup yang lebih baik.
5. Urbanisasi

Teknik Penskoran :**B. Pilihan Ganda**

Bobot @ soal = 1

Skor maks = 1 x 10 = 10

B. Uraian

Bobot @ soal = 2

Skor maks = 2 x 5 = 10

Nilai = $\frac{A+B}{20} \times 100$

LAMPIRAN 22

**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
PRA SIKLUS**

No	Nama	KKM	HASIL BELAJAR	
			PRA SIKLUS	KETERANGAN
1	AAM	65	40	Tidak Tuntas
2	ADP	65	60	Tidak Tuntas
3	ARPP	65	40	Tidak Tuntas
4	ASAN	65	35	Tidak Tuntas
5	ASAW	65	40	Tidak Tuntas
6	ANLZ	65	70	Tuntas
7	ACN	65	45	Tidak Tuntas
8	DK	65	30	Tidak Tuntas
9	DAS	65	30	Tidak Tuntas
10	EGH	65	75	Tuntas
11	FJA	65	30	Tidak Tuntas
12	HTP	65	70	Tuntas
13	L	65	60	Tidak Tuntas
14	LA	65	55	Tidak Tuntas
15	MJRS	65	75	Tuntas
16	MR	65	30	Tidak Tuntas
17	MTZ	65	35	Tidak Tuntas
18	NAF	65	60	Tidak Tuntas
19	RM	65	60	Tidak Tuntas
20	RMS	65	35	Tidak Tuntas
21	RKA	65	70	Tuntas
22	RAAS	65	40	Tidak Tuntas
23	RFDP	65	50	Tidak Tuntas
24	RAF	65	60	Tidak Tuntas
25	SPR	65	25	Tidak Tuntas
26	SFM	65	30	Tidak Tuntas
27	SAA	65	80	Tuntas
28	SAFE	65	80	Tuntas
29	VA	65	40	Tidak Tuntas
30	WSP	65	80	Tuntas
31	YIK	65	60	Tidak Tuntas
32	IM	65	65	Tuntas
33	QPA	65	50	Tidak Tuntas
34	NML	65	60	Tidak Tuntas

NILAI TERENDAH	25
NILAI TERTINGGI	80
JUMLAH NILAI	1760
RATA-RATA	51,76
KETUNTASAN KLASIKAL	26,47%

Semarang, 2014
Guru Kelas

Nina Rahmawati

LAMPIRAN 23

**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
SIKLUS I**

No	Nama	KKM	HASIL BELAJAR	
			SIKLUS I	KETERANGAN
1	AAM	65	50	Tidak Tuntas
2	ADP	65	85	Tuntas
3	ARPP	65	50	Tidak Tuntas
4	ASAN	65	45	Tidak Tuntas
5	ASAW	65	50	Tidak Tuntas
6	ANLZ	65	90	Tuntas
7	ACN	65	55	Tidak Tuntas
8	DK	65	45	Tidak Tuntas
9	DAS	65	40	Tidak Tuntas
10	EGH	65	85	Tuntas
11	FJA	65	55	Tidak Tuntas
12	HTP	65	80	Tuntas
13	L	65	80	Tuntas
14	LA	65	60	Tidak Tuntas
15	MJRS	65	90	Tuntas
16	MR	65	50	Tidak Tuntas
17	MTZ	65	45	Tidak Tuntas
18	NAF	65	75	Tuntas
19	RM	65	75	Tuntas
20	RMS	65	45	Tidak Tuntas
21	RKA	65	80	Tuntas
22	RAAS	65	75	Tuntas
23	RFDP	65	60	Tidak Tuntas
24	RAF	65	80	Tuntas
25	SPR	65	45	Tidak Tuntas
26	SFM	65	60	Tidak Tuntas
27	SAA	65	85	Tuntas
28	SAFE	65	80	Tuntas
29	VA	65	60	Tidak Tuntas
30	WSP	65	85	Tuntas
31	YIK	65	75	Tuntas
32	IM	65	75	Tuntas

33	QPA	65	70	Tuntas
34	NML	65	70	Tuntas
NILAI TERENDAH			45	
NILAI TERTINGGI			90	
JUMLAH NILAI			2250	
RATA-RATA			66,17	
KETUNTASAN KLASIKAL			52,94%	

Semarang, 5 maret 2015

Guru Kelas

Nina Rahmawati

LAMPIRAN 24

**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
SIKLUS II**

No	Nama	KKM	HASIL BELAJAR	
			SIKLUS II	KETERANGAN
1	AAM	65	85	Tuntas
2	ADP	65	80	Tuntas
3	ARPP	65	85	Tuntas
4	ASAN	65	50	Tidak Tuntas
5	ASAW	65	55	Tidak Tuntas
6	ANLZ	65	95	Tuntas
7	ACN	65	85	Tuntas
8	DK	65	60	Tidak Tuntas
9	DAS	65	60	Tidak Tuntas
10	EGH	65	85	Tuntas
11	FJA	65	60	Tidak Tuntas
12	HTP	65	80	Tuntas
13	L	65	75	Tuntas
14	LA	65	70	Tuntas
15	MJRS	65	90	Tuntas
16	MR	65	60	Tidak Tuntas
17	MTZ	65	70	Tuntas
18	NAF	65	55	Tidak Tuntas
19	RM	65	85	Tuntas
20	RMS	65	50	Tidak Tuntas
21	RKA	65	85	Tuntas
22	RAAS	65	60	Tidak Tuntas
23	RFDP	65	60	Tidak Tuntas
24	RAF	65	75	Tuntas
25	SPR	65	50	Tidak Tuntas
26	SFM	65	60	Tidak Tuntas
27	SAA	65	90	Tuntas
28	SAFE	65	90	Tuntas
29	VA	65	85	Tuntas
30	WSP	65	90	Tuntas
31	YIK	65	80	Tuntas
32	IM	65	75	Tuntas
33	QPA	65	70	Tuntas

34	NML	65	70	Tuntas
NILAI TERENDAH			50	
NILAI TERTINGGI			95	
JUMLAH NILAI			2415	
RATA-RATA			71,02	
KETUNTASAN KLASIKAL			64,70%	

Semarang, 6 maret 2015

Guru Kelas

Nina Rahmawati

LAMPIRAN 25

**HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PROBLEM BASED
LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA
SISWA KELAS IVB SDN GISIKDRONO 03 KOTA SEMARANG
SIKLUS III**

No	Nama	KKM	HASIL BELAJAR	
			SIKLUS I	KETERANGAN
1	AAM	65	90	Tuntas
2	ADP	65	85	Tuntas
3	ARPP	65	85	Tuntas
4	ASAN	65	60	Tidak Tuntas
5	ASAW	65	85	Tuntas
6	ANLZ	65	95	Tuntas
7	ACN	65	90	Tuntas
8	DK	65	80	Tuntas
9	DAS	65	95	Tuntas
10	EGH	65	95	Tuntas
11	FJA	65	80	Tuntas
12	HTP	65	85	Tuntas
13	L	65	80	Tuntas
14	LA	65	85	Tuntas
15	MJRS	65	95	Tuntas
16	MR	65	55	Tidak Tuntas
17	MTZ	65	80	Tuntas
18	NAF	65	60	Tidak Tuntas
19	RM	65	85	Tuntas
20	RMS	65	80	Tuntas
21	RKA	65	90	Tuntas
22	RAAS	65	80	Tuntas
23	RFDP	65	85	Tuntas
24	RAF	65	90	Tuntas
25	SPR	65	55	Tidak Tuntas
26	SFM	65	80	Tuntas
27	SAA	65	95	Tuntas
28	SAFE	65	95	Tuntas
29	VA	65	85	Tuntas
30	WSP	65	90	Tuntas
31	YIK	65	85	Tuntas
32	IM	65	80	Tuntas

33	QPA	65	90	Tuntas
34	NML	65	80	Tuntas
NILAI TERENDAH			55	
NILAI TERTINGGI			95	
JUMLAH NILAI			2825	
RATA-RATA			83,08	
KETUNTASAN KLASIKAL			88,25%	

Semarang, 18 maret 2015

Guru Kelas

Nina Rahmawati

LAMPIRAN 26

HASIL CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving*
berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota
Semarang
Siklus I

Nama SD : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
Kelas : IVA
Hari/Tanggal : Rabu, 05 Maret 2015
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran
IPS melalui penerapan model *Problem Solving* berbasis
multimedia sesuai dengan kenyataan seungguhnya!

Catatan :

1. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa belum mempersiapkan alat tulisnya dan ada yang menyiapkan tapi ramai.
2. Ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung dan berbicara sendiri dengan temannya.
3. Siswa antusias memperhatikan tayangan Multimedia Powerpoint yang ditampilkan guru di depan melalui LCD namun suara dalam multimedia kurang keras terdengar.
4. Hanya beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapat selama pembelajaran, selebihnya masih belum aktif.
5. Kelas menjadi tidak kondusif ketika siswa diminta berkelompok, proses tersebut memakan waktu cukup lama sebelum kelas dapat dikendalikan lagi.
6. Pengkondisian kelas belum optimal, selama proses diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang bertengkar dengan teman sekelompoknya.
7. Guru belum membimbing satu persatu kelompok untuk maju menyampaikan hasil diskusi.

Semarang, 05 Maret 2015
Observer,



Rizki Nur Winastiti

LAMPIRAN 27

HASIL CATATAN LAPANGAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving*

berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Siklus II

Nama SD : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
 Kelas : IVA
 Hari/Tanggal : Kamis, 06 Maret 2015
 Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran IPS melalui penerapan model *Problem Solving* berbasis multimedia sesuai dengan kenyataan sesungguhnya!

Catatan :

1. Kondisi kelas pada awal pembelajaran sudah terlihat lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya, siswa tenang dan siap mengikuti pembelajaran.
2. Sebagian besar siswa memperhatikan dan mencatat informasi penting dari materi yang disampaikan guru melalui tayangan Multimedia Powerpoint.
3. Guru sudah membimbing siswa dalam menempatkan diri sesuai kelompok dan membimbing diskusi kelompok.
4. Beberapa siswa belum aktif dalam kegiatan diskusi dan tidak memperhatikan kelompok yang sedang presentasi.
5. Guru belum memberikan umpan balik yang baik terhadap proses pembelajaran.
6. Siswa dengan tenang mengerjakan soal evaluasi namun ada beberapa yang tidak percaya diri dengan jawabannya sehingga sesekali bertanya teman sebangkunya.

Semarang, 06 Mare 2015



Lingga Yuli Pratiwi

LAMPIRAN 28**HASIL CATATAN LAPANGAN**

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving*

berbasis Multimedia pada Siswa Kelas IVA SDN Gisikdrono 03 Kota

Semarang

Siklus III

Nama SD : SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Kelas : IVA

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Maret 2015

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran IPS melalui penerapan model *Problem Solving* berbasis multimedia sesuai dengan kenyataan seungguhnya!

Catatan :

1. Pengkondisian kelas di awal pembelajaran sudah baik
2. Siswa membentuk kelompok dengan tertib
3. Ada 3 siswa yang tidak mencatat penjelasan materi dari guru
4. Siswa tertarik melihat media yang diberikan oleh guru
5. Guru sudah menjelaskan langkah-langkah diskusi kelompok dengan jelas
6. Guru berkeliling pada setiap kelompok untuk membimbing jalannya diskusi kelompok
7. Beberapa siswa tidak memperhatikan kelompok yang presentasi hasil diskusi di depan kelas

Semarang, 18 Maret 2015



Ika RositaSari

LAMPIRAN 29



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: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 212/14137.1.1/sem/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang
di SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : NINA RAHMAWATI
NIM : 1401411398
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : MELAKSANAKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS MATA
PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IVA SDN GISIKDRONO 03
SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 27 Februari 2015

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

LAMPIRAN 30



DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
SD NEGERI GISIKDRONO 03
 Jl. Taman Sri Rejeki Timur I Semarang 50149, Telp. (024) 7613617

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 144 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUNARSIH, S.Pd**
 NIP : 19610224 198201 2 002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Gisikdrono 03
 UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Barat
 Alamat : Jl. Taman Sri Rejeki Timur I RT 09 RW 06
 Kel. Gisikdrono Kec. Semarang Barat

Menerangkan bahwa nama yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nina Rahmawati**
 NIM : 1401411398
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul
 “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* Berbasis
 Multimedia Pada Siswa Kelas IV A SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
 mestinya.

Semarang, 8 April 2015



NIP. 19610224 198201 2 002

LAMPIRAN 31



**DINAS PENDIDIKAN KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
SD NEGERI GISIKDRONO 03**

Jl. Taman Sri Rejeki Timur I Semarang 50149, Telp. (024) 7613617

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 144 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SUNARSIH, S.Pd**
 NIP : 19610224 198201 2 002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri Gisikdrono 03
 UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Barat
 Alamat : Jl. Taman Sri Rejeki Timur I RT 09 RW 06
 Kel. Gisikdrono Kec. Semarang Barat

Menerangkan bahwa nama yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nina Rahmawati**
 NIM : 1401411398
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Problem Solving* Berbasis Multimedia Pada Siswa Kelas IV A SDN Gisikdrono 03 Kota Semarang".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 8 April 2015



SUNARSIH, S.Pd.

NIP. 19610224 198201 2 002

LAMPIRAN 32

HASIL BELAJAR KOGNITIF SIKLUS I

$$\text{Nilai} = \frac{740}{20} \times 100$$

$$= \frac{740}{20} \times 100$$

$$= 3700$$

20

SOAL EVALUASI

Nama : Susi L. P. R. Romadhoni
 No. Absen : 25
 Kelompok :

A. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

- Masyarakat yang tinggal atau mendiami suatu wilayah tertentu disebut.....
 a. Warga negara c. Pelajar
 b. Penduduk d. Pengangguran
- Kelompok usia belum produktif, berada di rentang usia.....
 a. 0-15 tahun c. 15-64 tahun
 b. 50-70 tahun d. 65 tahun ke atas
- Penduduk yang tidak produktif adalah penduduk yang.....
 a. Berusia dewasa c. Berusia anak-anak
 b. Penduduk yang tidak bekerja d. Penduduk yang bekerja
- Setiap warga masyarakat menginginkan agar keadaan sosial setelah.....
 a. Tertib dan aman c. Merasa di jalanan
 b. Menyampaikan bantuan d. Hilang tanpa alasan
- Negara yang memiliki jumlah penduduk terbanyak nomor 4 di dunia adalah.....
 a. China c. Amerika Serikat
 b. Indonesia d. India
- Upaya mengurangi jumlah penduduk secara terencana dan dalam jangka waktu yang lama dilakukan dengan.....
 a. Semesta Penduduk c. Keluarga Berencana
 b. Keluarga Berencana d. Keluarga Berencana
- Yang menyebabkan terjadinya ledakan penduduk adalah.....

$$\text{Nilai} = \frac{8 + 90}{90} \times 100$$

$$= \frac{98}{90} \times 100$$

$$= 108,88$$

90

SOAL EVALUASI

Nama : Alif Nugraha Ulfah
 No. Absen : 47
 Kelompok :

A. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

- Masyarakat yang tinggal atau mendiami suatu wilayah tertentu disebut.....
 a. Warga negara c. Pelajar
 b. Penduduk d. Pengangguran
- Kelompok usia belum produktif, berada di rentang usia.....
 a. 0-15 tahun c. 15-64 tahun
 b. 50-70 tahun d. 65 tahun ke atas
- Penduduk yang tidak produktif adalah penduduk yang.....
 a. Berusia dewasa c. Berusia anak-anak
 b. Penduduk yang tidak bekerja d. Penduduk yang bekerja
- Setiap warga masyarakat menginginkan agar keadaan sosial setelah.....
 a. Tertib dan aman c. Merasa di jalanan
 b. Menyampaikan bantuan d. Hilang tanpa alasan
- Negara yang memiliki jumlah penduduk terbanyak nomor 4 di dunia adalah.....
 a. China c. Amerika Serikat
 b. Indonesia d. India
- Upaya mengurangi jumlah penduduk secara terencana dan dalam jangka waktu yang lama dilakukan dengan.....
 a. Semesta Penduduk c. Keluarga Berencana
 b. Keluarga Berencana d. Keluarga Berencana
- Yang menyebabkan terjadinya ledakan penduduk adalah.....

LAMPIRAN 33

HASIL BELAJAR KOGNITIF SIKLUS II

4 + 1
90 X 100

30

SOAL EVALUASI

Nama : Syafiq Fauzi Alfaridani
No. Absen : 26

C. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

- Masyarakat yang paling kecil adalah....
 a. Desa c. keluarga
 b. RW d. kecamatan
- Faktor risiko dan sebab utama dipertama oleh....
 a. RT c. Negara
 b. keluarga d. masyarakat kota sosial
- Banyaknya pengangguran jika tidak terkontrol akan menimbulkan masalah sosial. Dalam bentuk....
 a. kerawanan sosial
 b. ketertinggalan masyarakat
 c. gangguan keamanan
 d. ketertinggalan sosial
- Perbedaan sosial yang sangat menonjol dalam lingkungan kita adalah keadaan masyarakat yang kaya dan ada pula....
 a. masyarakat pegawai c. para pedagang
 b. petani dan buruh d. masyarakat miskin
- Untuk mengurangi jumlah pengangguran dapat dilakukan....
 a. pelatihan kerja c. urbanisasi
 b. pemberian uang saku d. transmigrasi
- Bentuk ulu yang merupakan sifat masalah sosial adalah....
 a. besarnya diabaikan oleh masyarakat luas
 b. dapat dieliminasi sendiri

10
90

SOAL EVALUASI

Nama : Syafiq Fauzi Alfaridani
No. Absen : 26

C. Kerjakan Soal-soal di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat!

- Masyarakat yang paling kecil adalah....
 a. desa c. keluarga
 b. RW d. kecamatan
- Faktor risiko dan sebab utama dipertama oleh....
 a. RT c. Negara
 b. keluarga d. masyarakat kota sosial
- Banyaknya pengangguran jika tidak terkontrol akan menimbulkan masalah sosial. Dalam bentuk....
 a. kerawanan sosial
 b. ketertinggalan masyarakat
 c. gangguan keamanan
 d. ketertinggalan sosial
- Perbedaan sosial yang sangat menonjol dalam lingkungan kita adalah keadaan masyarakat yang kaya dan ada pula....
 a. masyarakat pegawai c. para pedagang
 b. petani dan buruh d. masyarakat miskin
- Untuk mengurangi jumlah pengangguran dapat dilakukan....
 a. pelatihan kerja c. urbanisasi
 b. pemberian uang saku d. transmigrasi
- Bentuk ulu yang merupakan sifat masalah sosial adalah....
 a. besarnya diabaikan oleh masyarakat luas
 b. dapat dieliminasi sendiri

LAMPIRAN 34

HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SIKLUS III

544
40

55

SOAL EVALUASI
Nama: Cynthia Dylia B
No. Absen: 25

1. Contoh berikut ini menunjukkan suatu jenis uji...
1. Uji coba yang dilakukan dalam bentuk soal tes tertulis
2. Uji coba yang dilakukan dalam bentuk soal tes lisan
3. Uji coba yang dilakukan dalam bentuk soal tes praktik
4. Uji coba yang dilakukan dalam bentuk soal tes portofolio

2. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes tertulis...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

3. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes lisan...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

4. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes praktik...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

5. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes portofolio...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

6. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

7. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

8. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

9. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

10. Berikut ini yang tidak termasuk ke dalam jenis tes...
1. Tes objektif
2. Tes uraian
3. Tes pilihan ganda
4. Tes esai

10
20

90

SOAL EVALUASI
Nama: Cynthia Auli Sardi D-E
No. Absen: 20

12. Kegiatan berikut ini beresita dengan menyebutkan suatu utang (X)
pada salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Masyarakat yang paling kecil adalah...
a. desa b. kampung
c. kota d. kabupaten

2. TIKU (TIKU) dan anak lainnya dipelihara oleh...
a. HT b. sapi
c. kambing d. ayam

3. Bagaimana penggunaan jika tidak termasuk akan menggunakan
jumlah awal. Dalam bentuk...
a. kata-kata awal
b. kata-kata awal
c. kata-kata awal
d. kata-kata awal

4. Perhatikan soal yang sangat banyak dalam lingkungan kita adalah
kemudian...
a. masyarakat yang kaya dan miskin...
b. masyarakat yang kaya dan miskin...
c. masyarakat yang kaya dan miskin...
d. masyarakat yang kaya dan miskin...

5. Perhatikan soal yang sangat banyak dalam lingkungan kita adalah
kemudian...
a. masyarakat yang kaya dan miskin...
b. masyarakat yang kaya dan miskin...
c. masyarakat yang kaya dan miskin...
d. masyarakat yang kaya dan miskin...

6. Perhatikan soal yang sangat banyak dalam lingkungan kita adalah
kemudian...
a. masyarakat yang kaya dan miskin...
b. masyarakat yang kaya dan miskin...
c. masyarakat yang kaya dan miskin...
d. masyarakat yang kaya dan miskin...

LAMPIRAN 35

HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SIKLUS I

LEMBAR KERJA SISWA II 12

Kelompok : 2 (Dua)

Nama : 1. LASSANA ABIDAH (14) 2. Aybar A.M. (1)

 3. Sendi K.A.S (21) 4. Rahma M.L. (24)

Petunjuk:

1. Tulis nama kelompok, nama siswa dan nomor absen anggota kelompok pada tempat yang disediakan!
2. Berdiskusilah dengan kelompok untuk mengerjakan tugas di bawah ini!

Isilah tabel di bawah ini dengan jawaban benar!

Masalah-masalah Sosial	Pemecahan Masalah
1. Kujahatan	1. Membuat Rumah Tahanan.
2. Masalah Sampah	2. Mengelola Sampah dan limbah Dengan Baik.
3. Pengangguran	3. Membuka lapangan Kerja.
4. Pencemaran Lingkungan	4. Membuang sampah pada Tempatnya.
5. Penyalahgunaan Narkoba dan Alkohol	5. Mengadakan Rehabilitasi untuk pecandu Narkoba.

LAMPIRAN 36

HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SIKLUS II

LEMBAR KERJA SISWA II

10

Kelompok: 2 (dua)

Nama: 1. F. Praga A. (20) 3. A.C. Nindia (7)

 2. Wanda S.P. (30) 4. Hapsid T.P. (12)

Petunjuk:

1. Tulis nama kelompok, nama siswa dan nomor absen anggota kelompok pada tempat yang disediakan!
2. Berdiskusilah dengan kelompok untuk mengerjakan tugas di bawah ini!

Bilah tabel dibawah ini dengan jawaban benar!

Masalah-masalah Sosial	Pemecahan Masalah
1. Tindak Kejahatan	Mendirikan rumah tahapan untuk mengatasi tindak kejahatan.
2. Perumahan Kumuh	Membuat rumah susun.
3. Pengangguran	Mendirikan lapangan pekerjaan untuk mengatasi pengangguran.
4. Masalah Sampah	Membuang sampah pada tempatnya
5. Kemacetan	Membuat jembatan layang dan jalan tol untuk mengatasi kemacetan / fly over.

LAMPIRAN 37

HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SIKLUS III

LEMBAR KERJA SISWA II 12

Kelompok : G

Nama : 1. SUSILO, B.S. (14) 3. ABDUL, R.M. (1)

 2. ARLINDA, C.D. (7) 4. ANNA, A.P.E. (15)

Petunjuk:

3. Tulis nama kelompok, nama siswa dan nomor absen anggota kelompok pada tempat yang disediakan!
4. Berdiskusilah dengan kelompok untuk mengerjakan tugas di bawah ini!

Bilah tabel dibawah ini dengan jawaban benar!

Masalah-masalah Kependudukan	Pemecahan Masalah
1. Peredaran penduduk yang tidak merata	Migrasi penduduk
2. Pertumbuhan penduduk yang tinggi	Program KB (keluarga berencana).
3. Pencemaran lingkungan	Tidak membuang sampah sembarangan.
4. Kelangkaan barang-barang kebutuhan	Mengada dan merawat Fasilitas umum.
5. Kepadatan Penduduk	mengelola limbah dengan baik.

LAMPIRAN 38**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Foto 1. Siswa memimpin berdoa



Foto 2. Guru menampilkan Slide *Powerpoint*



Foto 3. Siswa mengamati tayangan pada slide *Powerpoint*



Foto 4. Siswa berdiskusi membuat laporan pemecahan masalah



Foto 5. Guru membimbing diskusi kelompok kecil



Foto 6. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok



Foto 7. Guru menyimpulkan materi pembelajaran



Foto 8. Siswa mengerjakan soal evaluasi



Foto 9. Guru memberikan reward pada siswa yang aktif