PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVC SDN KALIBANTENG KIDUL 01 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh
HENI USWATUN HASANAH
NIM 1401411464

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Heni Uswatun Hasanah

NIM : 1401411464

program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang" benar-benar hasil karya penulis sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 26 Mei 2015

Peneliti

Heni Uswatun Hasanah

NIM. 1401411464

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Heni Uswatun Hasanah, NIM 1401411464, dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 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 : Selasa

tanggal : 26 Mei 2015

Semarang, 26 Mei 2015

Ketua Jurusan PGSD

Dra. Hartati, M.Pd

NIP 195510051980122001

Dosen Pembimbing

Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP 195703231981112001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Heni Uswatun Hasanah, NIM 1401411464, dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang" telah dipertahankan di hadapan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 1 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi,

Ketua

Dekan

Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd

NIP. 195604271986031001

Sekretaris Penguji,

Drs. Moch Ichsan, M.Pd.

NIP. 195006121984031001

Penguji Utama,

Drs. Sutaryono, M.Pd.

NIP. 195708251983031015

Penguji I,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.

NIP. 195806181987022001

Penguji II,

Dra. Sumilah, M.Pd.

NIP.195703231981112001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Seorang guru menggandeng tangan, membuka pikiran, menyentuh hati, membentuk masa depan. Seorang guru berpengaruh selamanya, dia tidak tahu kapan pengaruhnya berakhir (Henry Adam).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku (Bapak Sholikhun dan Alm. Ibu Khusnah) yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan do'a

PRAKATA

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT, karena karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang" dengan lancar. 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 banyak 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 fasilitas untuk belajar di Fakultas Ilmu Pendidikan.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan pelayanan, khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Dra. Sumilah, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan nasehat berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
5. Drs. Sutaryono, M.Pd, Dosen Penguji sekaligus Dosen Pendamping yang telah membimbing dan memberikan kesempatan kepada saya memaparkan hasil karya ini.
6. Eny Anggorowati, S.Pd., Kepala sekolah SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis melaksanakan penelitian.

7. Titi Pujiarti, S.Pd., Guru kelas IVC yang telah bersedia menjadi kolaborator dalam penelitian.
8. Bapak Sholikhun dan ibu Khusnah Alm. serta keluarga besar yang senantiasa memberi semangat, dukungan, dan do'a yang tiada hentinya.
9. Kakak saya Toni Mugi Nugroho yang senantiasa memberi semangat, dukungan, dan motivasi.
10. Sahabat-sahabatku kos KCB, Febri, Nisa, Dyna, Widya, Ayu, Hanifah dan Tantri yang telah memberikan bantuan, memberikan keceriaan dan semangat.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.

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

Semarang, 1 Juni 2015

Penulis,

Heni Uswatun Hasanah
1401411464

ABSTRAK

Hasanah, Heni Uswatun. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Dra, Sumilah, M.Pd.(Page:432)

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 diri guru, kualitas pembelajaran IPS di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang masih belum optimal menunjukkan beberapa permasalahn yaitu guru dalam mengajar masih monoton, kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, guru tidak menggunakan alat peraga dalam proses KBM sehingga siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, kurang respon dan motivasi. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebagian besar belum mencapai KKM (70). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Apakah penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang?”. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas terdiri tiga siklus, tiap siklus satu pertemuan. Tiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data terdiri dari analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru meningkat pada siklus I memperoleh skor 31 (baik), siklus II memperoleh skor 41 (sangat baik) dan siklus III memperoleh skor 48 (sangat baik). Aktivitas siswa meningkat pada siklus I memperoleh skor 27,98 (baik), siklus II memperoleh jumlah skor 31,97 (baik) dan siklus III memperoleh skor 36,51 (sangat baik). Hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 77,1 dengan ketuntasan belajar klasikal 62,5%, siklus II memperoleh nilai rata-rata 84,2 dengan ketuntasan belajar klasikal 82,5% dan siklus III memperoleh nilai rata-rata 90,5 dengan ketuntasan belajar klasikal 95%.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dalam pembelajaran IPS. Saran penelitian ini adalah guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat, salah satunya menggunakan model *snowball throwing* pada mata pelajaran lain.

Kata Kunci: Audiovisual, IPS, Kualitas Pembelajaran, SD, *Snowball Throwing*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **ii**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **iii**
PENGESAHAN KELULUSAN ..... **iv**
MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**
PRAKATA ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**
BAB I : PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan masalah 11
1.3 Tujuan Penelitian 15
1.4 Manfaat Penelitian 16
BAB II: KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 18
2.1.1 Belajar 18
2.1.1.1 Pengertian Belajar 18
2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar 19
2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar 21
2.1.1.4 Tujuan Belajar 23
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 24
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran 24
2.1.2.2 Komponen- Komponen Pembelajaran 25
2.1.3 Kualitas Pembelajaran 26
2.1.4 Indikator Kualitas Pembelajaran 27

2.1.4.1 Keterampilan Guru 30
2.1.4.2 Aktivitas Siswa 40
2.1.4.3 Hasil Belajar 42
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial 58
2.1.5.1 Pengertian IPS 58
2.1. 5.2 Tujuan IPS 59
2.1. 5.3 Ruang Lingkup IPS..... 62
2.1. 5.4 Karakteristik IPS..... 62
2.1. 5.5 Pembelajaran IPS di SD..... 66
2.1.6 Model Pembelajara Kooperatif..... 67
2.1.7 Model Pembelajaran *Snowball Throwing*..... 68
2.1.7.1 Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* 69
2.1.7.2 Kekurangan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*..... 70
2.1.7.3 Langkah-Langkah Model *Snowball Throwing*..... 71
2.1.8 Media Pembelajaran 72
2.1.8.1 Pengertian Media..... 72
2.1.8.2 Pengertian Media Pembelajaran 72
2.1.8.3 Fungsi Media Pembelajaran 73
2.1.8.4 Pengelompokan Media Pembelajaran..... 75
2.1.8.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran..... 77
2.1.9 Media Audiovisual 78
2.1.9.1 Kelebihan Media Audiovisual..... 79
2.1.9.2 Kekurangan Media Audiovisual..... 79
2.1.9.3 Teori yang Melandasi Penggunaan Media Audio Visual..... 80
2.1.10 Teori yang Mendasari Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual pada Pembelajaran IPS..... 83
2.1.10.1 Teori Belajar Kognitif 83
2.1.10.1 Teori Belajar Konstruktivisme 84
2.1.10.2 Pembelajaran Kooperatif 86
2.1.11 Penerapan Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual pada Pembelajaran IPS..... 87

2.2 Kajian Empiris 88
2.3 Kerangka Berpikir 92
2.4 Hipotesis Tindakan 95
BAB III : METODE PENELITIAN
3.1 Rancangan Penelitian 96
3.2 Siklus Penelitian 101
3.2.1 Siklus Pertama (I) 101
3.2.2 Siklus Kedua (II) 105
3.2.3 Siklus Ketiga (III) 110
3.3 Subjek Penelitian 114
3.3.1 Guru 115
3.3.2 Siswa 115
3.4 Tempat Penelitian 115
3.5 Variabel Penelitian 115
3.6 Data dan Cara Pengumpulan Data 116
3.6.1Sumber Data 116
3.6.1.1 Siswa 116
3.6.1.2 Guru 116
3.6.1.3 Data Dokumen 117
3.6.1.4 Catatan Lapangan 117
3.6.2 Jenis Data 117
3.6.2.1 Data Kuantitatif 117
3.6.2.2 Data Kualitatif 117
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data 118
3.7 Teknik Analisis Data 120
3.7.1 Data Kualitatif 123
3.7.2.1 Analisis Data Keterampilan Guru 126
3.7.2.2 Analisis Data Aktivitas Siswa ..... `128
3.7.2.3 Analisis Data Hasil Belajar 129
3.8 Indikator Keberhasilan 132

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian..... 134
4.1.1 Deskripsi Data Pra Siklus..... 134
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I..... 135
4.1.2.1 Perencanaan Siklus I..... 135
4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus I..... 136
4.1.2.3 Observasi Siklus I..... 139
4.1.2.4 Refleksi Siklus I..... 159
4.1.2.5 Revisi Siklus I..... 163
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II..... 165
4.1.3.1 Perencanaan Siklus II..... 165
4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus II..... 166
4.1.3.3 Observasi Siklus II..... 169
4.1.3.4 Refleksi Siklus II..... 189
4.1.3.5 Revisi Siklus II..... 190
4.1.4 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus III..... 193
4.1.4.1 Perencanaan Siklus III..... 193
4.1.4.2 Pelaksanaan Siklus III..... 195
4.1.4.3 Observasi Siklus III..... 198
4.1.4.4 Refleksi Siklus III..... 220
4.1.4.5 Revisi Siklus III..... 219
4.1.5 Rekapitulasi Data Awal, Siklus I, Siklus II..... 219
4.2 Pembahasan..... 223
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian..... 223
4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru..... 223
4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa..... 241
4.2.1.3 Hail Observasi Hasil Belajar..... 252
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian..... 264
4.2.2.1 Implikasi Teoritis..... 264
4.2.2.2 Implikasi Praktis..... 265
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis..... 266

BAB V : PENUTUP

5.1 Simpulan 268

5.2 Saran 270

5.2.1 Bagi Guru 270

5.2.2 Bagi Siswa 271

5.2.3 Bagi Sekolah 271

DAFTAR PUSTAKA 272

LAMPIRAN 277

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pesan Dalam Komunikasi 80
Tabel 2.2 Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget 83
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar..... 122
Tabel 3.2 Kriteria Data Kualitatif 125
Tabel 3.3 Kriteria Data Keterampilan Guru..... 126
Tabel 3.4 Kriteria Data Aktivitas Siswa 128
Tabel 3.5 Kriteria Data Nilai Afektif 130
Tabel 3.6 Kriteria Data Nilai Psikomotorik 132
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I 140
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 146
Tabel 4.3 Hasil Analisis Tes Siswa Siklus I 151
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus I..... 152
Tabel 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 153
Tabel 4.6 Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I 154
Tabel 4.7 Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus I 157
Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II..... 170
Tabel 4.9 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II..... 176
Tabel 4.10 Hasil Analisis Tes Siswa Siklus II 181
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus II 182
Tabel 4.12 Ketuntasan hasil belajar siswa siklus II 183
Tabel 4.13 Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II..... 184
Tabel 4.14 Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus II..... 187
Tabel 4.15 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III..... 199
Tabel 4.16 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III 205
Tabel 4.17 Hasil Analisis Tes Siswa Siklus III..... 210
Tabel 4.18 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siklus III 211
Tabel 4.19 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III 211
Tabel 4.20 Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus III 213
Tabel 4.21 Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siklus III 216

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale 81

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir 94
Bagan 3.1 Prosedur langkah-langkah PTK 96

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I 141
Diagram 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 147
Diagram 4.3 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 152
Diagram 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I 153
Diagram 4.5 Ketercapaian Penilaian Afektif Siklus I..... 155
Diagram 4.6 Ketercapaian Penilaian Psikomotor Siklus I..... 158
Diagram 4.7 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II 171
Diagram 4.8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II..... 177
Diagram 4.9 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II 181
Diagram 4.10 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II 183
Diagram 4.11 Ketercapaian Penilaian Afektif Siklus II 185
Diagram 4.12 Ketercapaian Penilaian Psikomotor Siklus II..... 188
Diagram 4.13 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III..... 200
Diagram 4.14 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III..... 206
Diagram 4.15 Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III 210
Diagram 4.16 Ketuntasan Hasil Belajar Siklus III..... 212
Diagram 4.17 Ketercapaian Penilaian Afektif Siklus III 213
Diagram 4.18 Ketercapaian Penilaian Psikomotor Siklus III 217
Diagram 4.19 Jumlah Skor Keterampilan Guru Siklus I, II, III..... 220
Diagram 4.20 Rata-Rata Aktifitas Siswa Siklus I, II, III 220
Diagram 4.21 Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I, II, III..... 221
Diagram 4.22 Presentase Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I, II, III 221
Diagram 4.23 Rata-Rata Hasil Belajar IPS Ranah Afektif Siklus I, II, III 222
Diagram 4.24 Rata-Rata Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus I, II, III.. 222
Diagram 4.25 Peningkatan Ketrampilan Guru Siklus I, II, III..... 224
Diagram 4.26 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, III..... 243
Diagram 4.27 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I, II, III..... 252
Diagram 4.28 Peningkatan Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I, II, III..... 255
Diagram 4.29 Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I, II, III... 260

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Penetapan Indikator	278
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen	283
Lampiran 3	Instrumen Penelitian	287
Lampiran 4	Perangkat Pembelajaran	307
Lampiran 5	Hasil Observasi dan Hasil Belajar	381
Lampiran 6	Foto Kegiatan Penelitian	429
Lampiran 7	Surat-surat Penelitian	437

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (UUSPN Tahun 2003 pasal 3 dalam Gunawan, 2013: 132). Berikut tujuan pendidikan nasional Indonesia:

> "Membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, meliputi pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggungjawab, dan dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh rasa tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusiasesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945".

Tujuan pendidikan nasional tersebut sangat tinggi dan mulia. Untuk tercapainya tujuan tersebut bukan hal yang mudah dan merupakan tanggungjawab bersama baik orang tua atau keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Sejalan dengan tujuan pendidikan nassional, tujuan pendidikan dasar yaitu memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi anggota masyarakat warga Negara dan anggota umat manusia serta mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: 1) pendidikan agama; 2) pendidikan kewarganegaraan; 3) bahasa; 4) matematika; 5) ilmu pengetahuan alam; 6) ilmu pengetahuan sosial; 7) seni dan budaya; 8) pendidikan jasmani dan olahraga; 9) keterampilan/kejuruan; 10) muatan lokal (Depdiknas, 2003). Atas dasar pemikiran tersebut maka perlu dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Depdiknas, 2007: 47) menyatakan bahwa, "Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan". Dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar memuat 8 mata pelajaran ditambah muatan lokal, yang diantaranya terdapat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pencapaian SK dan KD tersebut pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar yaitu siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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) memilik kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global (Depdiknas, 2007: 575).

Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai, pelajaran IPS ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sardjiyo, dkk. 2008:1.32). *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, dan sosiologi (Gunawan, 2013:17). Sedangkan Menurut Susanto (2014: 139), IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politk, sosiologi, agama, dan psikologi.

Tujuan mata pelajaran IPS agar peserta didik memiliki kemampuan: 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 (KTSP, 2007:575). Sedangkan menurut Taneo (2010: 1.27) tujuan utama pengajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Temuan di lapangan berdasarkan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan *Snowball Throwing* Media *Audio Visual* Kelas IV" dilakukan oleh Ade Irma Setiyani proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Purwoyoso 03 tahun ajaran 2012/2013 dapat dikatakan tidak berkualitas. Hal ini ditunjukkan guru sudah menggunakan model pembelajaran yang inovatif tetapi belum mengembangkannya secara maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa, guru kurang memanfaatkan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran serta kurang adanya motivasi dari guru kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Hasil observasi di lapangan juga ditemukan fakta bahwa pada saat proses pembelajaran, siswa kurang aktif dalam mengikuti

kegiatan pembelajaran. Keadaan tersebut juga didukung dengan data kuantitatif, berdasarkan data hasil evaluasi siswa kelas IVA SDN Purwoyoso 03 tahun ajaran 2012/2013 dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa sebanyak 61,5% (24 dari 39 siswa) mendapatkan nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 60. Dengan kata lain hanya 38, 5% siswa yang mengalami ketuntasan. Nilai terendah yang didapat adalah 40 sedangkan nilai tertinggi adalah 87,5, dengan nilai rerata kelas yaitu 63,3.

Hal ini dikemukakan oleh Fout et al (dalam Gunawan, 2013: 108) , bahwa banyak penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa nilai studi rendah dalam nilai studi sosial sangat rendah diantara mata pelajaran lain, bahkan mereka cenderung merasa bosan terhadap mata pelajaran studi sosial dengan metode ceramah. Materi dalam pembelajaran IPS banyak tidak menghubungkan dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat terlalu terpaku kepada pedoman buku teks yang diseragamkan.

Hasil refleksi awal yang dilakukan guru di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang, khususnya pada siswa kelas IV C. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru mitra dalam pembelajaran IPS ditemukan bahwa kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS pada kelas IVC masih rendah dan belum optimal. Permasalahan yang dihadapi pada faktor guru adalah pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) hingga pelaksanaan pembelajaran hanya satu arah. 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.

Guru kurang mengadakan variasi dalam mengajar di kelas. Guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, berfikir, menggali informasi sendiri, berkelompok, dan belajar sambil bermain. Penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran tidak maksimal disebabkan sumber belajar hanya berasal dari buku pelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik. Selain itu, belum diadakan komunitas belajar atau kelompok diskusi dalam pembelajaran di kelas, sehingga belum menumbuhkan hubungan sosial yang baik di antara siswa. Partisipasi, kerjasama, dan kompetisi diantara siswa kurang dikembangkan. Rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok masih rendah.

Permasalahan yang disebabkan oleh siswa seperti siswa cenderung pasif dan kurang konsentrasi karena hanya mendengarkan penjelasan guru kemudian mengerjakan soal yang diberikan. Sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, siswa tampak bosan dan jenuh, kurang respon dan motivasi, padahal menurut Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2011 : 97) bahwa aktivitas siswa ada 8 yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities*, *emotional activities.* Siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang hanya melakukan *listening activities, writing activities,* dan *motor activities*.

Hasil belajar IPS yang sangat rendah merupakan suatu permasalahan yang harus segera diatasi. Hal itu di dukung data dari pencapaian hasil pembelajaran IPS pada siswa kelas IVC semester 1 pada KD 1.3 menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat tahun pelajaran 2014 / 2015 dari hasil observasi dan evaluasi pada mata pelajaran IPS masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu ≤ 70. Hasil evaluasi kelas IVC yaitu hanya 40% siswa atau 16 dari 40 siswa kelas IVC yang mendapat nilai diatas KKM sedangkan 60% siswa atau 24 dari 40 siswa mengalami ketidak tuntasan dalam belajar karena nilainya berada di bawah nilai 70 yang merupakan KKM dalam mata pelajaran IPS kelas IVC di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang. Data tersebut juga menunjukkan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 88 dengan nilai rata-rata kelas yang masih dibawah nilai KKM yaitu 70.

Melihat dari permasalahan pembelajaran di kelas IVC, maka perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru mitra menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan model inovatif, dimana guru berperan sebagai fasilitator, motivator, evaluator disamping sebagai transformator. Siswa belajar konstruktivis, membangun sendiri pengetahuan yang diperoleh, menemukan bersama kelompok, adanya interaksi pembelajaran multiarah dan lingkungan sebagai sumber belajar. Salah satu model pembelajaran yang dipilih adalah *snowball throwing* berbantuan media audiovisual.

Model *snowball throwing* termasuk model pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)*. Bern dan Erickson (dalam Komalasari, 2013:62) mengemukakan bahwa *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Depdiknas, 2003:5). Model *snowball throwing* dapat digunakan untuk memberikan konsep materi sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa pada materi tersebut. Menurut Bayor (dalam Hamdayama, 2014:158), *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Selain itu menurut Komalasari (2013:67) *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok. Siswa dilatih untuk terampil membuat, menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Model ini menyenangkan, menantang, dan mewajibkan peserta untuk menjawab pertanyaan.

Penerapan model *snowball throwing* ini dilengkapi dengan menggunakan media audiovisual. Penggunaan media audiovisual diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Media audiovisual adalah media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan

untuk memproduksinya (Arsyad, 2013:91). Hamdani (2011: 249), menjelaskan bahwa media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. audiovisual menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap, optimal, dapat menggantikan peran dan tugas guru. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*soundslide*).

Penelitian yang mendukung media audiovisual dilakukan oleh Laksita Anidya terkait dengan media *audio visual* dengan judul "Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya". Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penelitian ini mengalami peningkatan sebesar 13,3% yaitu dari 72,76% pada siklus I menjadi 86,60% pada siklus II. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 9,38% yaitu dari 71,59% pada siklus I menjadi 80,97 pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 14%, yaitu dari 57,14% dengan rata-rata nilai 67,64% pada siklus I menjadi 96,42% dengan rata-rata nilai 81,64 pada siklus II. Angket respon siswa mengalami peningkatan sebanyak 20,7% yaitu dari 69% pada siklus I menjadi 89,7% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media sebagai alat atau perantara guru untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN Babatan 1/456.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Aprindyana Nurul penelitian tahun 2013 dengan judul "Peningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Video pada Siswa Kelas IV SDN Karangpilang I Surabaya. Hal ini dapat dilihat dari prosentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 64,7 % menjadi 81,8 % pada siklus II. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 73,25 %, pada siklus II memperoleh sebesar 76,55%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 70% menjadi 89,9%. Terjadi perubahan yang cukup signifikan pada ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dan II itudikarenakan pada siklus I peneliti masih butuh penyesuaian terhadap situasi kelas namun situasi kelas padasiklus II sangat kondusif sehingga peningkatan ketuntasan klasikal tercapai dengan signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaranIPS materi mengenal perkembangan teknologi kelas IV SDN Karangpilang I Surabaya.

Penenilian yang mendukung model *snowball throwing* yang dilakukan Dewi Yuni Akhiriyah tahun 2011 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan guru dalam siklus I mendapat skor rata-rata 2,5 (baik), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 3,0 (baik), siklus III pertemuan pertama mendapat skor 3,4 (sangat baik). (2) Aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 3,0 (baik), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 3,53 (sangat baik), siklus III mendapat skor 3,56 (sangat baik). (3) Persentase

ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 63%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 73,9%, dan pada siklus III sebesar 84,7%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% telah terpenuhi sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil.

Berdasarkan ulasan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan mengkaji tentang upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01".

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "apakah penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang?".

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang?

2. Apakah model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang?
3. Apakah model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Keterampilan guru yang rendah, aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS belum maksimal, serta hasil belajar siswa yang masih rendah menjadi pertimbangan peneliti dan tim kolaborator untuk pengambilan tindakan perbaikan kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* berbantuan media audiovisual, Adapaun langkah-langkah model *snowball throwing* menurut Komalasari (2013:67) adalah sebagai berikut:

a. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
b. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
c. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompomnya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada temannya.
d. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
e. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama kurang lebih 15 menit.

f. Setelah siswa mendapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.

g. Evaluasi.

h. Penutup.

Menurut Jauhar (2011:121) langkah- langkah pembelajaran media audiovisual adalah :

1. Persiapan
   a) Mempelajari dan menyiapkan media pembelajaran (film/ video/ slide) tentang materi yang akan dipelajari
   b) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari
   c) Membangkitkan motivasi dengan menampilkan skema yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
   d) Mengatur tatanan media dan posisi tempat duduk peserta didik.
2. Pelaksanaan (penyajian)
   a) Mengamati pemutaran film/ video/slide yang berhubungan dengan materi pembelajaran
   b) Tanya-jawab mengenai film/ video/ slide yang telah disajikan
   c) Menceritakan film/ video/ slide secara ringkas.
3. Tindak Lanjut
   a) Berdiskusi kelom-pok tentang film/ video/ slide yang telah disajikan
   b) Melaporkan hasil diskusi

c) Bersama-sama merumuskan kesimpulan

4. Evaluasi
   a) Melaksanakan evaluasi
   b) Memberikan penguatan atas hasil unjuk kerja.

Berdasarkan langkah-langkah model *snowball throwing* yang diuraikan oleh Kokom Komalasari dan langkah pembelajaran menggunakan media audiovisual menurut Jauhar tersebut, peneliti mengembangkan sintaks pembelajaran IPS menggunakan model *snowball throwing* dipadukan dengan penggunaan media audiovisual. Berikut ini akan dijabarkan langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual:

a. Siswa siap mengikuti pembelajaran.
b. Siswa mengamati media audiovisual.
c. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.
d. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
e. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok.
f. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok.
g. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.

h. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.
i. Siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* berbantuan

media audiovisual mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Bagi Guru

Implementasi model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran di SD diharapkan dapat meningkatkan dan mendorong kemampuan serta ketrampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif kreatif, meminimalisasi hambatan dalam pembelajaran dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang kooperatif. Selain itu meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan refleksi dan penilaian yang sebenarnya berupa penilaian proses dan penilaian hasil kepada siswa.

1.4.2 Bagi Siswa

Dengan penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran diharapkan siswa dapat mengkontruksi secara mandiri pengetahuan dan keterampilan barunya, meningkatkan keaktifan siswa sehingga dapat terlibat langsung dalam pembelajaran, mampu memahami materi melalui media Audiovisual, serta mendorong siswa untuk bepikir analitis, melatih siswa untuk saling bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar yang lama-kelamaan kebiasaan seperti ini akan menjadi sebuah karakter sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

1.4.3 Bagi Sekolah

Penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran dalam lingkungan sekolah dapat menumbuhkan kerja sama antarguru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat. Serta dengan meningkatnya hasil belajar siswa maka sekolah tersebut juga akan meningkat pula kualitasnya.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Hamdani (2011:21), belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan berbagai kegiatan contohnya membaca,mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Anitah (2009:1.17) berpendapat bahwa belajar merupakan proses mental dan emosional atau aktivitas pikiran dan perasaan. Cronbarch (dalam Suprijono, 2012:2) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2013: 2). Sedangkan menurut Sardiman (2012: 21) belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendapat lain, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh

adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal (Komalasari, 2013:2).

Menurut penjelasan para ahli tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa hakikat belajar adalah suatu proses usaha perubahan tingkah laku seseorang yang membawa dampak perubahan pada aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) sebagai hasil pengalamannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar dan berlangsung terus-menerus sepanjang hidupnya.

2.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Ada beberapa prisip dalam belajar. Suprijono (2012:4) menjelaskan prinsip-prinsip belajar ada tiga, yaitu:

1. Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri : a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari; b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya; c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup; d) Positif atau berakumulasi; e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; f) Permanen atau tetap; g) Bertujuan dan terarah; h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
2. Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

3. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Menurut Slameto (2013:27), prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.

1. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
3. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
4. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya. ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

b. Sesuai hakikat belajar

1. Belajar adalah proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery.
3. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.

c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari

1. Belajar bersifat keseluruhan, materi harus memiliki struktur penyajian sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.

2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.

d. Syarat keberhasilan belajar

1. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
2. Repetisi, dalam proses belajar perlu diulang berkali-kali agar mendalam pada siswa.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2013: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1. Faktor –Faktor *Intern*

Di dalam membicarakan faktor intern ini akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a. Faktor Jasmaniah, terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.
b. Faktor Psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan.
c. Faktor Kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

Kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar (Rifa'i dan Anni, 2011: 97).

2. Faktor-Faktor *Ekstern*

a. Faktor keluarga, meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

b. Faktor sekolah, meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

c. Faktor masyarakat, meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Rifa'i dan Anni (2011: 97) mengemukakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar siswa yaitu:

1) Kondisi internal, mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu, kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Faktor-faktor internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.

2) Kondisi eksternal, mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar. Belajar yang berhasil mempersyaratkan guru memperhatikan kemampuan internal siswa dan situasi stimulus yang berada di luar siswa. Dengan kata lain, belajar tipe kemampuan baru harus dimulai dari kemampuan yang telah dipelajari sebelumnya (*prior learning*), dan menyediakan situasi eksternal yang bervariasi.

2.1.1.4 Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2012: 26-28) tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik "menghidupi" *(live in)* suatu sistem lingkungan belajar tertentu. Tujuan belajar ada tiga jenis yaitu: a) untuk mendapatkan pengetahuan; b) penanaman konsep keterampilan; c) pembentukan sikap.

Jadi pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) dan penanaman sikap mental/nilai-nilai (afektif). Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Anitah (2009:1.18) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari 2013: 3). Proses pembelajaran pasti mempunyai tujuan. Menurut Rusman (2013:134), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus sehingga dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran. Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:47) ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut: 1) pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan sistematis; 2) pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar; 3) pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa; 4) pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik; 5) pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa; 6) pembelajaran dapat memuat siswa siap menerima pelajaran; 7) pembelajaran menekankan keaktifan siswa; dan 8) pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu kegiatan proses belajar dan mengajar yang didukung oleh lingkungan dan sumber belajar yang lain dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Pembelajaran pada taraf organisasi mikro mencakup pembelajaran bidang studi tertentu dalam satuan pendidikan, tahunan, semesteran atau catur wulan. Bila pembelajaran tersebut ditinjau dari pendekatan sistem, maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Menurut Rifa'i dan Anni (2011: 194-197) komponen-komponen pembelajaran terdiri dari:

a. Tujuan, tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran adalah *instructional effect* biasanya itu berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam TKP semakin spesifik dan operasional.
b. Subyek belajar

   Subyek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek.
c. Materi pelajaran

   Materi pemlajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Meteri pembelajaran yang komprehensif,

terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran.

d. Strategi pembelajaran, dalam penerapan strategi pembelajaran, pendidik perlu memilih model-model pembelajaran yang tepat; metode mengajar yang sesuai dan teknik-teknik mengajar yang menunjang pelaksanaan metode mengajar untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat pendidik mempertimbangkan akan tujuan, karakterstik peserta didik, materi pelajaran dan sebagainya agar strategi pembelajaran tersebut dapat berfungsi maksimal.
e. Media pembelajaran, sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebab media pembelajaran menjadi salah satu komponen pendukung strategi pembelajaran di samping komponen waktu dan metode mengajar.
f. Penunjang, komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Depdiknas (2004:6) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran adalah kemampuan lembaga pendidikan untuk menghasilkan siswa yang baik dalam belajar yang mencakup semua komponen masukan instrumental sehingga mampu menghasilkan proses, hasil dan dampak belajar yang optimal. Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194), secara definitif efektifitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan suatu proses membangun konsep pada peserta didik dengan cara tertentu sehingga terjadi peningkatan baik dalam keterampilan, pengetahuan, dan sikap peserta didik serta terjadi peningkatan pula pada guru sehingga tercapai hasil belajar yang optimal dan tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.4 Indikator Kualitas Pembelajaran

Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran pendidik (*teacher's behavior*), perilaku dan dampak belajar siswa (*student's behavior)*, iklim pembelajaran *(learning climate)*, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran di sekolah. (Depdiknas, 2004:7)

a. Perilaku Pembelajaran Pendidik (*teacher's behavior)*

Kualitas perilaku pembelajaran pendidik dapat dilihat dari kinerjanya. Beberapa indikator kualitas perilaku pembelajaran guru dapat dicermati antara lain pada: (1) Kemampuan membangun perspepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar; (2) Penguasaan ilmu yang luas dan mendalam serta mampu memilih, menata, mengemas, dan menyajikan materi sesuai kebutuhan siswa; (3) Kemampuan memahami keunikan setiap siswa dengan segenap kelebihan, kekurangannya dan kebutuhannya; (4) Kemampuan memahami lingkungan keluarga, sosial budaya, dan kemajemukan masyarakat tempat kehidupan siswa; (5) Kemampuan mengelola pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa yang tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara dinamis untuk membentuk kompetensi

siswa; (6) Kemampuan mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan secara berkelanjutan.

b. Perilaku belajar siswa (*Student's behavior)*

Kualitas perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan mereka, yaitu antara lain: (1) Kemampuan memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar; (2) Kemampuan mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dengan ketrampilan; (3) Kemampuan memperluas serta memperdalam pengetahuan dan ketrampilan yang telah diperoleh; (4) Kemampuan menerapkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya secara bermakna; (5) Kemampuan membangun kebiasaan berfikir, bersikap, dan bekerja produktif.

c. Iklim Pembelajaran (*learning climate*)

Kualitas Iklim belajar mencakup: (1) Suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang produktif, aktif, kreatif, efektif,dan menyenangkan; (2) Adanya keteladanan, prakarsa, dan kreativitas yang dilakukan guru sebagai model.

d. Materi Pembelajaran

Kualitas materi pembelajaran dapat diketahui dengan indikator antara lain: (1) Adanya kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensiyang harus dikuasai siswa; (2) Ada keseimbangan keluasan dan kedalaman materi dengan jumlah waktu yang dirancang; (3) Penyajian dilaksanakan secara sistematis dan kontekstual; (4) Mampu memberikan peluang bagi siswa untuk belajar aktif secara maksimal.

e. Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri antara lain: (1) mampu mewujudkan pengalaman belajar bermakna bagi siswa; (2) mampu menfasilitasi terjadinya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan guru dengan guru; (3) mampu memperkaya pengalaman belajar bagi siswa; (5) mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif.

f. Sistem Pembelajaran di Sekolah

Kualitas pembelajaran di sekolah diandai dengan ciri-ciri antara lain: (1) Sekolah mampu menonjolkan ciri khasnya sebagai sekolah yang memiliki keunggulan; (2) Sekolah selalu responsif terhadap berbagai tantangan internal dan eksternal; (3) Memiliki perencanaan yang matang dan strategis dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional sekolah; (4) Adanya semangat perubahan dari warga sekolah melalui berbagai aktivitas pengembangan; (5) Adanya mekanisme pengendalian mutu dan penjaminan mutu sekolah.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar sebagai indikator kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga hanya meneliti tiga variabel. Berikut akan dijelaskan mengenai ketiga indikator kualitas pembelajaran tersebut:

2.1.4.1 Keterampilan Guru

Menurut Aqib (2013:83) keterampilan dasar mengajar adalah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Untuk itu, seorang guru harus memiliki keterampilan dasar mengajar.

Rusman (2013: 80) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar (teaching skill) merupakan suatu karakteristrik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Yang dimaksud dengan keterampilan dasar ialah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Terdapat 9 keterampilan dasar mengajar guru yaitu: sebagai berikut:

a. Keterampilan Bertanya

Aqib (2013:85) menjelaskan lebih lanjut, bahwa keterampilan bertanya dibagi menjadi dua komponen yaitu (1) keterampilan komponen dasar, komponen-komponennya meliputi pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan perhatian, penyebaran pertanyaan, pemindahan giliran,dan pemberian waktu berpikir, dan pemberian tuntunan pertanyaan, (2) keterampilan bertanya lanjut, meliputi mengubah tuntutan tingkat kkognitif dalam menjawab pertanyaan, pengaturan urutan pertanyaan dari yang sederhana ke kompleks, penggunaan pertanyaan pelacak dan peningkatan terjadinya interaksi dengan jawaban atas pertanyaan yang sama. Menurut Rusman (2013:82) bertanya merupakan salah satu cara memunculkan aktualisasi diri siswa, untuk itu guru harus mampu memfasilitasinya dalam kegiatan pembelajaran.

b. Keterampilan Memberi Penguatan

Dalam Mulyasa (2010:77) Mulyasa menyatakan penguatan *(reinforcement)* merupakan respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Menurut Anitah (2009:7.25) Penguatan pada dasarnya dapat diberikan dalam dua jenis, yaitu:

1. Penguatan Verbal

   Penguatan verbal merupakan penguatan yang paling mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat diberikan dalam bentuk komentar, pujian, dukungan, pengakuan atau dorongan yang diharapkan dapat meningkatkan tingkah laku dan penampilan peserta didik.

2. Penguatan Non-Verbal

   Penguatan non verbal dapat dilakukan dengan berbagai cara yakni: a) Mimik dan gerakan badan; b) Gerak mendekati; c) Sentuhan; d) Kegiatan yang menyenangkan

3. Pengutan tidak penuh

   Sesuai dengan namanya, penguatan tidak penuh diberikan untuk jawaban peserta didik yang hanya sebagian benar, sedangkan sebagian perlu diperbaiki. Kemudian guru meminta peserta didik lain untuk memberikan jawaban yang masih perlu diperbaiki tersebut. Dengan cara seperti ini, peserta didik akan memahami kualitas jawabannya sehingga penguatan yang diberikan guru benar – benar bermakna.

c. Keterampilan Mengadakan Variasi

Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi di dalam kegiatan pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan, meningkatkan minat dan keingintahuan siswa, melayani gaya belajar siswa yang beragam, serta meningkatkan kadar keaktifan siswa. Dalam Mulyasa (2010:78-79) disebutkan variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Komponen keterampilan mengadakan variasi dibagi menjadi tiga kelompok sebagai berikut: 1) variasi dalam gaya mengajar yang meliputi variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, pergantian posisi guru, kontak pandang, serta gerakan badan dan mimik; 2) variasi pola interaksi dan kegiatan; 3) variasi penggunaan alat bantu pengajaran yang meliputi alat/bahan yang dapat didengar, dilihat dan dimanipulasi.

Dalam mengadakan variasi, guru perlu mengingat prinsip-prinsip penggunaannya yang meliputi kesesuaian, kewajaran, kelancaran dan kesinambungan, serta perencanaan bagi alat/bahan yang memerlukan peralatan khusu. Rusman (2013:85), variasi dalam pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme dan penuh partisipasi dalam proses pembelajaran. Aqib (2013:87) mengelelompokkan variasi pembelajaran dalam tiga bagian, yaitu (1) variasi gaya mengajar, (2) variasi penggunaan media dan (3) variasi pola interaksi dalam kegiatan.

d. Keterampilan Menjelaskan

Menurut Mulyasa (2010:80) menjelaskan adalah mendiskripsikan secara lisan tentang sesuatu benda, keadaan, fakta, dan data sesuai dengan waktu dan hukum – hukum yang berlaku. Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Dalam Anitah (2009:7.55) ketrampilan menjelaskan dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian besar, yaitu ketrampilan merencanakan penjelasan dan ketrampilan menyajikan penjelasan.

1. Ketrampilan merencanakan penjelasan.

   Merencanakan penjelasan mencakup 2 subkomponen, yaitu merencanakan isi pesan (materi) dan menganalisis karakteristik penerimaan pesan. Pada perencanaan isi pesan ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan antara lain (1) menganalisis masalah yang akan dijelaskan secara keseluruhan , termasuk unsur – unsur yang terkait dalam masalah itu, (2) menetapkan jenis hubungan antara unsur – unsur yang berkaitan tersebut , jenis hubungan dapat berupa perbedaan, pertentangan, saling menunjang atau hubungan prasyarat, (3) menalaah hukum, rumus, prinsip atau generalisasi yang mungkin dapat digunakan dalam menjelaskan

2. Ketrampilan menyajikan penjelasan

   Ketrampilan menyajikan penjelasan memegang peranan penting dalam pelaksanaan rencana penjelasan yang baik. Kemampuan menyajikan penjelasan terdiri dari beberapa komponen, antara lain :

a) Kejelasan

Kejelasan dari suatu penjelasan tergantung dari berbagai faktor seperti kelancaran dan kejelasan ucapan dalam berbicara, susunan kalimat yang baik dan benar, penggunaan istilah–istilah yang sesuai dengan perbendaharaan bahasa peserta didik, serta penggunaan waktu "diam sejenak" untuk melihat reaksi peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan.

b) Penggunaan contoh dan ilustrasi

Suatu penjelasan akan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami disertai dengan contoh dan ilustrasi yang tepat. Konsep yang sulit dan kompleks dapat dipermudah dengan pemberian contoh dan ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata para peserta didik. Contoh – contoh dapat berupa contoh konkret dalam kehidupan, dapat pula berupa ilustrasi yang diambil dari bidang lain yang kira – kira mudah dipahami oleh peserta didik.

c) Pemberian tekanan

Guru hendaknya memberi tekanan pada inti masalah yang dijelaskan, serta membatasi diri dalam menyapaikan cerita – cerita sampingan. Ada dua subketrampilan yang harus dikuasai oleh guru dalam memberikan tekanan, yaitu variasi gaya mengajar dan struktur sajian. Variasi gaya mengajar memberi peluang bagi guru untuk mengubah suara ketika mengucapkan butir – butir penting disertai mimik dan gerak yang

sesuai. Struktur sajian yang dibuat guru akan membantu peserta didik memahami arah sajian/ penjelasan yang diberikan.

d) Balikan

Tujuan utama guru dalam memberikan penjelasan adalah agar peserta didik memahami masalah yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, selama memberikan penjelasan, guru hendaknya meluangkan waktu untuk memeriksa pemahaman para peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan atau melihat ekspresi wajah peserta didik setelah mendengarkan penjelasan guru.

Rusman (2013:86) tugas guru yang utama adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, maka guru dituntut untuk dapat menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara profesional. Menurut Aqib (2013:87) tujuan dari kegiatan menjelaskan adalah: (1) membimbing siswa memahami berbagai konsep, hukum, prinsip atau prosedur, (2) membimbing siswa menjawab pertanyaan secara nalar, (3) melibatkan siswa untuk berpikir, (4) mendapatkan balikan mengenai pemahaman siswa dan (5) menolongg siswa menghayati berbagai proses penalaran. Keterampilan menjelaskan terdiri dari berbagai komponen yaitu: (1) komponen merencanakan penjelasan, dan (2) komponen menyajikan penjelasan.

e. Keterampilan Membuka Pelajaran

Dalam Anitah (2009:8.6) disebutkan beberapa komponen yang harus dikuasai guru dalam membuka pelajaran adalah sebagai berikut : 1) menarik

perhatian peserta didik melalui variasi gaya mengajar guru, alat bantu mengajar, dan pola interaksi; 2) menimbulkan motivasi melalui, sikap yang hangat dan antusias, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan, dan memperhatikan minat peserta didik; 3) memberi acuan dengan cara mengemukakan tujuan dan batas – batas tugas, menyarankan langkah – langkah yang akan dilakukan, mengingat masalah pokok yang akan dibahas, serta mengajukan pertanyaan – pertanyaan; 4) membuat kaitan dengan cara mengaitkan materi baru dengan pengetahuan, pengalaman, minat serta kebutuhan peserta didik.

Menurut Aqib (2013:89) komponen-komponen membuka pelajaran tersebut adalah: (1) menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi; (2) menimbulkan motivasi, disertai kehangatan dan keantusiasan; (3) memberi acuan melalui berbagai usaha; (4) membuat kaitan dengan cara mengajukan pertanyaan apersepsi dan merangkum pelajaran.

f. Keterampilan Menutup Pelajaran

Rusman (2013:92) keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Anitah (2009:8.9) juga menjelaskan beberapa komponen agar kegiatan menutup pelajaran dapat berlangsung secara efektif antara lain: 1) Meninjau kembali *(review)* dengan

cara merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan; 2) Menilai (mengevaluasi) dengan cara tanya jawab secara lisan, mendemosntrasikan ketrampilan, mengaplikasikan ide baru, menyatakan pendapat tentang masalah yang dibahas, dan memberikan soal – soal tertulis yang dikerjakan oleh peserta didik.

g. Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Menurut Mulyasa (2010:89) diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah. Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi adalah sebagai berikut (1) memusatkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik diskusi, (2) memperluas masalah atau urunan pendapat, (3) menganalisis pandangan peserta didik, (4) meningkatkan partisipasi peserta didik, (5) menyebarkan kesempatan partisipasi, (6) menutup diskusi. Aqib (2013:91) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah keterampilan melaksanakan kegiatan membimbing siswa agar dapat melaksanakan diskusi kelompok kecil dengan efektif. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok yaitu: (1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi; (2) memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman; (3) menganalisis pandangan siswa; 4) meningkatkan urunan siswa; (5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; 6) menutup diskusi; (7) tidak mendominasi pembicaraan dalam diskusi dan membiarkan adanya penyimpangan dalam diskusi (Rusman 2013:89).

h. Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Aqib (2013:94) manfaat guru memiliki keterampilan mengelola kelas adalah: (1) mendorong siswa mengembangkan tanggungjawab individu maupun klasikal dalam berperilaku yang sesuai dengan tata tertib serta aktivitas yang sedang berlangsung, (2) menyadari kebutuhan siswa dan (3) memberikan respon yang efektif terhadap perilaku siswa.

i. Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Dalam Anitah (2009:8.56) disebutkan bahwa ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan terdiri dari 4 komponen pokok, yang sebenarnya dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu komponen yang berkaitan dengan penanganan orang dan tugas. Keempat ketrampilan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Ketrampilan mengadakan pendekatan dilakukan dengan cara: a) pribadi, dengan cara menunjukkan kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan peserta didik; b) mendengarkan secara simpatik gagasan yang dikemukakan oleh peserta didik; c) memberikan respon positif terhadap buah pikir/ perasaan yang dikemukakan peserta didik; d) membangun hubungan saling mempercayai yang dapat diciptakan oleh guru dengan berbagai cara; e) menunjukkan kesiapan untuk membantu peserta didik. f) menerima perasaan peserta didik dengan penuh pengertian dan keterbukaan; g) berusaha mengendalikan situasi hingga peserta didik merasa aman

2. Ketrampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran meliputi : a) memberikan orientasi umum tentang tujuan dan tugas atau masalah yang akan dipecahkan; b) memvariasi kegiatan; c) membentuk kelompok; f) mengkoordinasi kegiatan; g) membagi – bagi perhatian; h) mengakhiri kegiatan.
3. Ketrampilan membimbing dan memudahkan belajar meliputi : a) memberikan penguatan yang sesuai; b) mengembangkan supervisi proses awal; c) mengadakan supervisi proses lanjut.
4. Ketrampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran meliputi: a) membantu peserta didik menerapkan tujuan pelajaran; b) membuat rencana kegiatan belajar bersama peserta didik; c) berperan dan bertindak sebagai penasihat bagi peserta didik

Rusman (2013:91) pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interes siswa. Peran guru dalam pembelajaran perseorangan adalah sebagai organisator, narasumber, motivator, fasilitator, konselor dan sebagai peserta kegiatan.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran yaitu mendidik, membimbing, serta melatih jasmani dan rohani siswa. Keterampilan guru yang akan dilakukan dalam pembelajaran IPS yang menerapkan *snowball throwing* berbantuan media audiovisual antara lain: 1) melakukan pra kegiatan pembelajaran. (keterampilan membuka pelajaran); 2) membuka pelajaran. (keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan bertanya); 3) menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media audio visual. (keterampilan

menjelaskan dan keterampilan mengadakan variasi); 4) membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya. (keterampilan mengadakan variasi dan keterampilan mengelola kelas); 5) memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi. (keterampilan menjelaskan); 6) membimbing ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok.(keterampilan pembelajaran perseorangan, keterampilan mengadakan variasi dan ketempilan menjelaskan); 7) memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan.(keterampilan mejelaskan, keterampilan mengadakan variasi); 8) membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.(keterampilan mengadakan variasi, ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan keterampilan menjelaskan); 9) membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.(keterampilan membimbing kelompok diskusi kecil); 10) menutup pelajaran. (keterampilan menutup pelajaran)

2.1.4.2 Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2012: 97) dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Hamalik (2013:171) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Ketika melakukan aktivitas, berarti anak telah berbuat sesuatu dalam bentuk tingkah laku yang bisa dilihat secara nyata dan dapat diamati. Aktivitas anak ketika sedang belajar atau segala bentuk aktivitas anak yang bisa menyebabkan perubahan tingkah laku. Aktivitas yang dimaksud merupakan aktivitas yang tampak atau nyata.

Berkenaan hal tersebut, Paul B. Dierich (dalam Sardiman 2012:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut:

1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antar lain: ,melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8) *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Aktivitas siswa dalam penelitian ini pada pembelajaran IPS akan menerapkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual adalah sebagai berikut: 1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran *(emotional activities)*; 2) memperhatikan materi pada media audiovisual. *(visual activiies)*; 3) membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. *(emotional activities)*; 4) ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya. *(listening activities)*; 5) ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya. *(oral activities, motor activities, dan mental activities)*; 6) membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok. *(writing activities)*; 7) melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan melakukan diskusi kelompok. *(emotional activities, motor activities dan writing activities)*; 8) aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru *(motor activities dan mental activities)*; 9) melakukan refleksi atau evaluasi. *(motor activities)*

2.1.4.3 Hasil Belajar

Menurut Rifa‟i dan Anni (2011: 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Anitah (2009: 2.19), hasil belajar harus menunjukkan perubahan tingkah laku yang diperoleh oleh peserta didik yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari. Perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik mencakup

keseluruhan aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya, Menurut Bloom dalam Suprijono (2012:6-7) menyatakan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Berikut penjabaran dari ketiga kawasan tersebut:

a. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (mene-rapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *shyntesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
b. Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
c. Domain psikomotor adalah *initiatory*, *preroutine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup kete-rampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Untuk mengetahui hasil belajar diperlukan suatu tindakan, salah satunya adalah dengan melakukan pengukuran terhadap aktivitas siswa. 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.

Untuk mengetahui hasil belajar diperlukan suatu tindakan, salah satunya adalah dengan melakukan pengukuran terhadap aktivitas siswa. 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.

2.1.4.3.1 Ranah Kognitif

Menurut Subini (2012: 175) tujuan ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir. Bloom mengelompokkan ranah kognitif menjadi 6 kategori, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Keenam kategori ini diasumsikan bersifat hierarki, artinya untuk sampai di jenjang tertentu harus melewati jenjang di bawahnya dan tujuan pada level paling rendah telah dapat dikuasai.

a. Pengetahuan

Tujuan instruksional pada level ini menurut peserta didik untuk mampu mengingat (*recall*) informasi yang telah diterima sebelumnya. Misalnya, fakta, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah.Kemampuan internal dalam level ini adalah mengetahui, misalnya: istilah, kata benda, dan kata kerja. Adapun kata kerja operasional yang dapat digunakan: memberikan definisi, menjodohkan, memilih, menunjukkan, mendefinisikan, menyebutkan, menyatakan dsb.

b. Pemahaman

Tujuan pada kategori ini berhubungan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam kategori ini terdiri dari tiga kemampuan internal, yaitu: a)Menentukan, menafsirkan, memperkirakan, dan menerjemahkan. Misalnya, metode dan prosedur. Bentuk kata kerja operasionalnya: memberikan contoh tentang, merangkum, mengubah, menguraikan, dan menjelaskan; b) Memahami, misalnya konsep, kaidah, dan prinsip. Bentuk kata kerja operasinalnya: menerangkan, memperkirakan, menyimpulkan, menyadur, dan meramalkan; c) Mengartikan dan menginterpretasikan. Misalnya, tabel, grafik, dan bagan. Bentuk kata kerja operasionalnya: membuktikan,mengembangkkan, menggantikan, menarik kesimpulan, dan meringkas.

c. Aplikasi

Peserta didik diharapkan mampu menerapkan serta menggunkan informasi yang sudah dipelajari ke dalam konteks yang baru ataupun konteks yang lain. Kemampuan internal dari kategori aplikasi adalah menggunakan, membuat bagan dan grafik, dan memecahkan masalah. Kata kerja operasionalnya: melengkapi, menemukan, membuktikna, menunjukan, mendemonstrasikan, menghitung, menyediakan, dan menyesuaikan.

d. Analisis

Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep,

pendapat, asumsi, hipotesis atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi. Kata kerja operasional yang dapat digunakan adalah menghubungkan, menyisihkan, memisahkan, menerima, menunjukkan hubungan, membagi, membandingkan, memilih, mempertentangkan, dan membuat diagram/skema.

e. Sintesis

Tujuan instruksional level ini menuntut peserta didik untuk mampu mengkombinasikan bagian atau elemen ke dalam satu kesatuan atau struktur yang lebih besar. Kemampuan internal yang diharapkan pada level ini adalah menuyusun dan menghasilkan. Bentuk kata kerja operasionalnya: mengatur, menyusun kembali, merancang, menyajikan, menmbuat pola, mendesain, merangkaikan, menghubungkan, mengarang, menciptakan, mengkategorikan, dan mengkombinasikan.

f. Evaluasi

Tujuan ini merupakan tujuan yang paling tinggi tingkatnya, yang mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk, atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Kemampuan internalnya yaitu mempertimbangkan, menilai berdasarkan norma internal dan eksternal. Kata kerja operasional yang dapat digunakan: menolak, menyokong, mendukung, memilih antara, membahas, menyimpulkan, menguraikan, membedakan, melukiskan, membandingkan, menafsirkan, memberi argumentasi, mengevaluasi, mengkritik, dan membandingkan.

Pada tahun 1994, salah seorang murid Bloom, Lorin Anderson Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Hasil perbaikan tersebut baru dipublikasikan pada tahun 2001 dengan nama Revisi Taksonomi Bloom. Revisi hanya dilakukan pada ranah kognitif. Revisi tersebut meliputi:

1. Perubahan kata kunci dari kata benda menjadi kata kerja untuk setiap level taksonomi.
2. Perubahan hampir terjadi pada semua level hierarkhis, namun urutan level masih sama yaitu dari urutan terendah hingga tertinggi. Perubahan mendasar terletak pada level 5 dan 6.

Perubahan-perubahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pada level 1, *knowledge* diubah menjadi *remembering* (mengingat).
b. Pada level 2, *comprehension* dipertegas menjadi *understanding* (memahami).
c. Pada level 3, *application diubah* menjadi *applying* (menerapkan).
d. Pada level 4, *analysis* menjadi *analyzing* (menganalisis).
e. Pada level 5, *synthesis* dinaikkan levelnya menjadi level 6 tetapi dengan perubahan mendasar, yaitu *creating* (mencipta).
f. Pada level 6, *Evaluation* turun posisisinya menjadi level 5, dengan sebutan *evaluating* (menilai).

Jadi, Taksonomi Bloom baru versi Kreathwohl pada ranah kognitif terdiri dari enam level: remembering (mengingat), understanding (memahami), applying (menerapkan), analyzing (menganalisis, mengurai), evaluating (menilai) dan

creating (mencipta). Revisi Krathwohl ini sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang sering kita kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6.

1) Mengingat merupakan kemampuan menyebutkan kembali informasi / pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.
2) Memahami merupakan kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.
3) Menerapkan merupakan kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tetentu.
4) Menganalisis merupakan kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan mnghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.
5) Mengevaluasi/ menilai merupakan kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.
6) Mencipta merupakan kemampuan memadukan unsurunsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinil (Utari, 2012: 7-11).

Indikator hasil belajar pada ranah kognitif pada penelitian ini adalah: 1) menjelaskan pengertian teknologi (C1), 2) menjelaskan perkembangan teknologi produksi (C2), 3) membandingkan teknologi produksi tradisional dan modern (C5), 4) menyebutkan peralatan teknologi produksi tradisional dan modern (C1), 5) menjelaskan perkembangan teknologi transportasi (C2), 6) membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern (C5), 7) menyebutkan peralatan

teknologi transportasi tradisional dan modern (C1), 8) menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi (C2), 9) membandingkan perkembangan teknologi komunikasi tradisional dan modern (C5), 10) menyebutkan peralatan teknologi komunikasi tradisional dan modern (C1). Hasil belajar pada ranah kognitif ini didapatkan dari hasil evaluasi siswa pada akhir pembelajaran IPS kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

2.1.4.3.2 Ranah Afektif

Menurut Bloom (dalam Rifa'i, 2011: 87) kategori tujuan ranah afektif mencerminkan hirarkhi dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan efektif adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup. Hasil belajar pada tingkat ini mencakup berbagai aktivitas yang menekankan perilaku peserta didik mempunyai karakter.

Ranah afektif berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu, seperti minat, sikap, apresiasi, cara penyesuaian diri (Subini, 2012: 180). Krathwohl mengelompokkan tujuan afektif ke dalam lima kelompok, yaitu:

a. Pengenalan/Penerimaan (*receiving*)

Tujuan intruksional kelompok ini mengharapkan siswa untuk mengenal, bersedia menerima, dan memerhatikan berbagai stimulus. Dalam hal ini siswa masih bersikap pasif, hanya mendengarkan atau memperhatikan saja. Contoh kata kerja operasionalnya adalah: mendengarkan, menghadiri, melihat, memerhatikan, dan sebagainya.

b. Pemberian respon (*responding*)

Keinginan untuk berbuat sesuatu sebagai reaksi terhadap suatu gagasan, benda, atau system nilai, lebih daripada sedar pengalaman saja. Misalnya: membantu, menawarkan diri, menolong, menghormati, menyetujui, menyepakati berpartisipasi, patuh atau memberikan tanggapan secara sukarela bila diminta.

c. Penghargaan terhadap nilai (*valuing*)

Penghargaan terhadap suatu nilai merupakan perasaan, keyakinan atau anggapan bahwa suatu gagasan, benda atau cara berpikir tertentu menpunyai nilai (*worth*). Peserta didik diharapkan mempunyai kemampuan internal seperti menerima, memilih, memberi komitemn terhadap suatu nilai, aturan atau kesepakatan. Contoh kata kerja operasionalnya: menunjukkan komitmen, membenarkan, mengusulkan, memilih diantar, meyakini.

d. Pengorganisasian (*organization*)

Pengorganisasian menunjukkan saling berhubungan antara nilai-nilai tertentu dalam suatu system nilai, serta menentukan nilai mana yang mempunyai prioritas lebih tinggi daripada nilai yang lain. Contoh kata kerja operasionalnya: memilih untuk, memutuskan, membandingkan, membuat sistematis, mengorganisasikan, menyiapkan, menghubungkan.

e. Pengamalan (*characterization*)

Pengamalan berhubungan dengan pengorganisasian dan pengintegrasian nilai-nilai ke dalam suatu system nilai pribadi. Hal ini diperlihatkan melalui perilaku yang konsisten dengan system nilai tersebut.

Contoh kata kerja operasionalnya: menunjukkan sikap bertindak berdasarkan, melaksanakan, menolak untuk, memodifikasi, menghindari dan sebagainya.

Menurut Bloom (dalam Rifa'i, 2011: 87) kategori tujuan ranah afektif mencerminkan hirarkhi dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan efektif adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup. Hasil belajar pada tingkat ini mencakup berbagai aktivitas yang menekankan perilaku peserta didik mempunyai karakter.

Menurut Fitri (2012: 106-109) ada 18 nilai yang relevan untuk diterapkan di Sekolah Dasar sesuai dengan karakteristik siswa. Nilai tersebut antara lain: 1) cinta dan kasih sayang; 2) peduli dan empati; 3) kerja sama; 4) berani; 5) keteguhan hati dan komitmen; 6) adil; 7) suka menolong; 8) kejujuran dan integritas; 9) humor; 10) mandiri dan percaya diri; 11) disiplin diri; 12) loyalitas; 13) sabar; 14) rasa bangga; 15) banyak akal; 16) sikap hormat; 17) tanggung jawab; 18) toleransi. Penelitian ini menekankan pada sub nilai- nilai utama (Kurniasih dan Sani, 2014: 65-72) sebagai berikut:

1) religius

Religius merupakan menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.

2) jujur

Jujur merupakan perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Jujur merupakan perilaku yang ada didasarkan pada upaya

menjadikan diri sebagai orang yang selalu dapat dipercaya, baik terhadap diri sendiri maupun pihak lain.

3) disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

4) tanggung jawab

Sikap dan perilaku sesorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

5) saling menghargai

Sikap dan tindakan yang menghargai keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan.

6) kerjasama.

Kerjasama merupakan sikap bekerja bersama-sama dengan orang lain dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong secara iklas terhadap pemenuhan tercapainya keinginan dan harapan bersama tanpa membeda-bedakan teman dalam satu kelompok.

Keenam indikator hasil belajar ranah afektif ini diterapkan pada semua siklus dalam penelitian. Adapun indikator serta deskriptor ranah afektif dalam penelitian ini (Fitri,2012: 106-109) adalah:

1. Religius dengan deskriptor meliputi mengucapkan atau menjawab salam, berdo’a sebelum pembelajaran, tidak mengganggu teman ketika berdo’a, menghargai agama teman.

2. Jujur dengan deskriptor mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, tidak mencontek, tidak memberikan contekan, melakukan penilain dengan benar dan tidak manipulasi saat mengoreksi pekerjaan teman.
3. Disiplin dengan deskriptor hadir tepat waktu, menjalankan tata tertib sekolah, mengerjakan tugas sesuai arahan guru, mengumpulkan tugas tepat waktu.
4. Tanggungjawab dengan deskriptor mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama, melaksanakan tugas piket, berani menerima hukuman apabila melakukan kesalahan.
5. Saling Menghargai dengan deskriptor menghargai pendapat teman sekelompok, menghargai pendapat kelompok lain, tidak mencela kelompok lain, mendengarkan pendapat orang lain.
6. Kerjasama dengan deskriptor menjawab bola pertanyaan dengan kelompok, memecahkan masalah bersama teman sekelompok, mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok, membantu kerja kelompok.

2.1.4.3.3 Ranah Prikomotor

Menurut Subini (2012: 183) ranah prikomotor berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Taxonomy Harrow menyusun tujuan psikomotor secara hierarki dalam lima tingkat, yaitu :

a. Meniru (*immination*)

Tujuan instruksional pada tingkat ini mengharapkan peserta didik untuk dapat meniru suatu perilaku yang dilihatnya. Kata kerja operasinalnya:

mempraktikan, memainkan, mengikuti, mengerjakan, membuat, mencoba, memasang.

b. Manipulasi (*manipulation*)

Pada tingkat ini peserta didik diharapkan untuk melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru. Contoh kata kerja yang digunakan sama dengan kemampuan meniru, mengoperasionalkan, memperbaiki, menyusun, menggunakan, mengatur.

c. Ketetapan gerakan (*pecision*)

Pada tingkat ini peserta didik diharapkan melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual ataupun petunjuk tertulis, dan melakukannya denngan lancar, tepat, seimbang, dan akurat. Contoh kata kerjanya: memainkan, membongkar, membangun, mengerjakan, mengopersionalkan.

d. Artikulasi (*articulation*)

Pada tingkat ini peserta didik diharapkan untuk menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat. Mempunyai keterampilan secara luwes, supel, gesit, dan lincah. Contoh kata kerja operasionalnya: mengubah, mengadaptasi, mengatur kembali, membuar variasi.

e. Naturalisasi (*naturalization*)

Pada tingkat ini siswa diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis. Peserta didik melakukan gerakan tersebut tanpa

berpikir lagi cara melakukannya dan urutannya. Kata kerja operasionalnya: merancang, menyusun, menciptakan, mendesain, mengkombinasikan.

Kawasan psikomotor adalah kawasan yang berorientasi kepada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan (*action*) yang memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot.

a. Gerakan seluruh badan (*gross body movement*)

Gerakan seluruh badan adalah perilaku seseorang dalam suatu kegiatan yang memerlukan gerakan fisik secara menyeluruh..

b. Gerakan yang terkoordinasi (*coordination movements*)

Gerakan yang terkoordinasi adalah gerakan yang dihasilkan dari perpaduan antara fungsi salah satu atau lebih indera manusia dengan salah satu anggota badan.

c. Komunikasi nonverbal (*nonverbal communication*)

Komunikasi nonverbal adalah hal-hal yang berkenaan dengan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol atau isyarat.

d. Kebolehan dalam berbicara (*speech behaviour*)

Kenolehan dalam berbicara dalam hal-hal yang berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi muka dan kemampuan berbicara.

Menurut Hamdani (2011: 153) ranah psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi saraf dan otot. Simpson (dalam Rifa'i, 2011: 89) katagori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi, kesiapan,

gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas. Berikut ini penjelasan dari katagori jenis perilaku ranah psikomotorik:

a. Persepsi: persepsi ini berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
b. Kesiapan: kesiapan mengacu pada pengambilan tipe kegiatan tertentu. Kategori ini mencakup kesiapan mental dan jasmani.
c. Gerakan terbimbing: gerakan terbimbing berkaitan dengan tahap-tahap awal di dalam belajar keterampilan kompleks meliputi peniruan dan mencoba-coba.
d. 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.
e. Gerakan kompleks: gerakan kompleks berkaitan dengan kemahiran unjuk kerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.
f. 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.
g. Kreativitas: mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ranah psikomotor meliputi: (1) persepsi (*perception*); (2) kesiapan (*set*); (3) gerakan terbimbing (*guided response*); (4) gerakan terbiasa (*mechanism*); (5) gerakan kompleks

(*complex overt response)*; (6) penyesuaian (*adaptation*); dan (7) kreativitas (*kreativity*). Indikator hasil belajar pada ranah psikomotor yaitu: a) membuat bola pertanyaan, b) melemparkan bola pertanyaan, c) menangkap bola pertanyaan. Hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Hasil belajar siswa apek psikomotorik ini berupa unjuk kerja. Siswa diharuskan mampu membuat produk yaitu artikel singkat, mengikuti pembelajaran secara individu dan kelompok. Adapun indikator dan deskriptor ranah psikomotorik dalam penelitian ini adalah :

1. Membuat bola pertanyaan, indikator meliputi : menulis pertanyaan dengan kelompok, mengumpulkan kertas kerja menjadi satu dalam kelompok, meremas kertas kerja bersama anggota kelompok, dan membentuk kertas kerja menjadi bola pertanyaan dengan anggota kelompok.
2. Melemparkan bola pertanyaan, indikator meliputi : mendengarkan arahan guru, bola pertanyaan dipegang ketua kelompok, ketua kelompok mewakili kelompok untuk mengambil ancang-ancang untuk melempar bola pertanyaan dan melempar bola pertanyaan ke kelompok lain sesuai arahan guru.
3. Menangkap bola pertanyaan, indikator meliputi : menunjukkan sikap siap menerima lemparan bola pertanyaan membuka tangan untuk menangkap bola pertanyaan, menangkap bola pertanyaan dengan tepat dan membuka bola pertanyaan. (Majid, 2014: 281)

2.1.5 Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Saidiharjo (dalam Taneo 2010: 1.8) menjelaskan IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, oleh karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Gunawan (2013: 113) juga berpendapat bahwa IPS adalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak aka ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial maupun ilmu pendidikan. Menurut Hidayati (2008: 19) bahwa pada hakekatnya, IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dalam hidup itu mereka harus mampu mengatasi rintangan yang mungkin timbul dari sekelilingnya maupun dari akibat hidup bersama. Begitulah IPS melihat manusia dari berbagai sudut pandang. IPS melihat bagaimana manusia hidup bersama sesamanya di lingkungan sendiri, dengan tetangganya, yang dekat sampai jauh serta bagaimana mereka bergerak untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran diintegrasi dari ilmu-ilmu social yang mengkaji konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat dan lingkungannya yang membekali siswa agar mampu hidup di tengah kompleksnya perkembangan zaman.

2.1.5.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik 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 ditingkat lokal, nasional dan global.

Sapriya (2012: 12) mengemukakan bahwa IPS pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetathuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes* dan *values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Sementara dalam kurikulum tahun 2006 tujuan pendidikan IPS agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyaraat dan lingkungan.
b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry,* pemecahan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yamg majemuk di tingkat local, nasional, dan global.

Nur Hadi (dalam Susanto, 2014: 146) menyebutkan bahwa ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu *knowledge, skill, attitude,* dan *value*. Pertama, *knowledge,* sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu para siswa sendiri untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkunganya, dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi.Kedua, *skill*, yang mencakup keterampilan berpikir (*thinking skill*). Ketiga, *Attitudes*, yang terdiri atas tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). Keempat, *value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintahan, termasuk di dalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

a. Pengetahuan sosial yang dapat berguna di kehidupannya
b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan meyusun alternatif pemecahan maslah nasioanal yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat.
c. Kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat, berbagai bidang keilmuan, dan bidang keahlian.
d. Sikap mental yang positif dan memiliki keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan yang menjadi bagian dari kehidupan

e. Kemampuan dalam mengembangkan pengetahuan IPS dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, dan IPTEK. (Susanto, 2014:32)

Menurut Gunawan (2013:51) mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik 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 kesadaran terhadap nilai-nilai sosisal dan kemanusiaan, 4) memliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Hidayati (2008: 1.24) bahwa kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan Pengetahuan Sosial (*sebutan IPS dalam kurikulum 2004*), bertujuan untuk: a) mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis; b) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial; c) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; d) meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial, pemecahan masalah sosial, kemampuan mengembangkan pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat dan IPTEK serta meningkatkan kesadaran

anak didik untuk memahami nilai-nilai sosial yang terkandung dalam kehidupan masyarakat.

2.1.5.3 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah mata pelajaran yang berhubungan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, yang meliputi kebutuhan materi, budaya, dan kejiwaanya, serta pemanfaatan sumber daya yang ada. Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Gunawan (2013: 51) adalah sebagai berikut: a) Manusia, Tempat, dan Lingkungan; b) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan; c) Sistem Sosial dan Budaya; d) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan; c) IPS sebagai pendidikan global (*global education*) di SD, yaitu : 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 pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang memiliki ruang lingkup yang sangat luas, tidak hanya mencakup aspek-aspek sebagai suatu bidang pengetahuan melainkan juga mencakup nilai-nilai yang harus dikermbangkan oleh individu yang mempelajarinya yaitu nilai edukatif, nilai praktis, nilai teoritis, nilai filsafat dan nilai ketuhanan.

2.1.5.4 Karakteristik IPS SD

IPS sebagai bidang studi merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi satu terpadu. Pergertian terpadu bahwa materi IPS diambil dari ilmu-

ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. (Hidayati, 2008: 1-26). Karena IPS terdiri dari ilmu-ilmu sosial, IPS memiliki cirri-ciri khusus yang berbeda dengan studi lainnya (Susanto, 2014:11). Untuk membahas karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya :

2.1.5.4.1Materi IPS

Ditinjau dari aspek materi, bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut: a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas; b) menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis; c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama; d) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inobatif, serta sesuai dengan perkembangan anak; e) mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berfikir dan memperluas cakrawala budata.

Menurut Mulyono (dalam Hidayati, 2008:1-26) materi IPS digali dari segala aspek kehidupan sehari-hari masyarakat. Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi dan transportasi.

c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan yang terdekat sampai yang terjauh.
d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah lingkungan, tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.

Menurut Susanto (2014: 22) jika ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka IPS memiliki karakteristik sebagi berikut: a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas; b) menggunakan pendekatan yang terpadu antarmata pelajaran yang sejenis; c) berisi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerjasama; d) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif; e) mampu meningkatkan keterampilan peserta didik untuk berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dinyatakan bahwa kajian bidang studi IPS mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, dan ekonomi pemerintahan.

Ada lima macam sumber materi IPS antara lain :

a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan, sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.

d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat (Hidayati, 2008:1-26 dan 1-27).

2.1.5.4.2 Strategi Pembelajaran IPS

IPS merupakan program pembelajaran melalui pendekatan multidisiplin dan pendekatan terpadu sebagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Ilmu-ilmu sosial yang terlibat dalam IPS adalah ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, politik, psikologi, dan antropologi. Materi ajar yang diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang menyangkut masalah konsep, generalisasi, dan teori.

Pembelajaran IPS menyangkut tiga ranah yaitu ranah kognitif dengan enam tingkatannya, dan ranah afektif dengan lima tingkatannya , dan ranah psikomotor dengan lima tingkatan. Hanyalah dengan terpenuhinya tiga ranah tersebut pembelajaran IPS diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga masyarakat, warga negara dan warga dunia yang baik.(Gunawan, 2013:78)

2.1.5.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang 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. Pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup hal-hal yang ada disekitar lingkungan peserta didik. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (KTSP, 2006 :175).

Selanjutnya, pelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (konkrit), dan bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Itulah sebabnya pembelajaran IPS di SD bergerak dari yang konkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan

lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach)* dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh dan seterusnya. (Gunawan, 2013: 50). Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik (Sapriya, 2009: 20).

Dari uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memperhatikan karakteristik serta tingkat perkembangan siswa. Guru harus mampu menjelaskan materi dari hal-hal kongkrit ke hal-hal yang abstrak sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPS dan mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran di mana siswa belajar dalam kelompok kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (Rusman, 2013: 209). Sedangkan menurut Suprijono (2012: 54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan kemampuan

kerja sama siswa dengan kelompoknya secara heterogen untuk mencapai tujuan bersama.

2.1.7 Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model-model pembelajaran kooperatif meliputi kepala bernomor, skrip kooperatif, tim siswa kelompok berprestasi, berpikir berpasangan berbagi, model *jigsaw*, melemapar bola salju, tim TGT, kooperatif terpadu membaca dan menulis, dan dua tinggal dua tamu (Komalasari, 2013:62). Hamdayama (2014:158) mengemukakan bahwa kata *snowball* secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *snowball throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *snowball throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya untuk dijawab. Dengan penerapan *snowball throwing*, diskusi kelompok dan interaksi antar kelompok yang berbeda memungkinkan terjadinya sharing pengetahuan dan pengalaman dalam upaya menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul dalam diskusi yang berlangsung secara lebih interaktif dan menyenangkan (Shoimin, 174:2013).

Komalasari (2013: 67) mengemukakan bahwa *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan yang di padukan melalui satu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju. Model *snowball throwing* mampu melatih siswa untuk lebih tanggap dalam menerima pesan dari orang lain dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok (Huda, 2013:226). Menurut Bayor (dalam

Hamdayama, 2014:158), *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang pelaksanaannya banyak melibatkan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *snowball throwing* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menarik, mampu menggali kepemimpinan dan keberanian siswa dalam kelompok, melatih kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan serta mengandung unsur permainan imajinatif dengan cara siswa menuliskan pertanyaan di lembar kertas, membentuk kertas tersebut hingga menyerupai bola kemudian di lemparkan ke siswa lain.

2.1.7.1 Kelebihan Model *Snowball Throwing*

Menurut Hamdayama (2014:161) kelebihan dari model *snowball throwing* adalah (a) suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa bermain dengan melempar bola kertas kepada siswa lain. (b) siswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan pada siswa lain. (c) membuat siswa siap dengan berbagai kemungkinan karena siswa tidak tahu soal yang dibuat temannya seperti apa. (d) siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. (e) pendidik tidak terlalu repot membuat media karena siswa terjun langsung dalam praktik. (f) pembelajaran menjadi lebih efektif. (g) aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model *snowball throwing* memiliki banyak kelebihan jika diterapkan dalam proses pembelajaran karena model *snowball throwing* sangat menarik, menyenangkan, mampu mengembangkan kemampuan

berpikir siswa serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain memiliki kelebihan, penggunaan model *snowball throwing* dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki kekurangan yaitu terjadinya keributan saat siswa melemparkan bola pertanyaan ke arah teman lain. Melihat kekurangan tersebut, peneliti memiliki solusi untuk mengatasi yaitu dengan memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa saat melemparkan bola pertanyaan yang telah dibuatnya, yaitu guru memberikan arahan kepada siswa di kelompok 1 untuk melemparkan bola pertanyaan ke kelompok 2, kelompok 2 melemparkan bola pertanyaan ke kelompok 3, dan seterusnya. Model ini dapat melatih kesiapan siswa, membantu memahami konsep materi, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, membangkitkan motivasi belajar, menumbuhkan kerjasama, membuat siswa berpikir kritis. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* siswa menjadi kreatif dalam membuat pertanyaan dan menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif dan efektif.

2.1.7.2 Kekurangan Model *Snowball Throwing*

Adapun kekurangan model pembelajaran *snowball throwing* menurut Shoimin (2013:67) adalah sebagai berikut : 1) sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai siswa hanya sedikit; 2) ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk mendiskusikan materi pelajaran; 3) tidak ada kuis individu maupun penghargaan kelompok sehingga siswa saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerjasama; 4) memerlukan waktu

panjang: 5) murid yang nakal cenderung berbuat onar: 6) kelas seringkali gaduh karena kelompok dibuat oleh siswa.

Untuk meminimalisir kekurangan yang muncul, guru dapat : 1) menjelaskan secara sistematis dan detail sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik; 2) memilih ketua kelompok yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi; 3) memberikan reward berupa stiker sehingga siswa termotivasi; 4) mengkondisikan kelas dengan manajemen waktu yang baik; 5) murid yang nakal ditempatkan di tempat duduk dekat guru; 6) kelompok dibentuk guru secara heterogen.

2.1.7.3 Langkah-Langkah Model *Snowball Throwing*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *snowball throwing* menurut Komalasari (2013:67) adalah sebagai berikut : 1) guru menyampaikan materi yang akan disajikan; 2) guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi; 3) masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompomnya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada temannya; 4) kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok; 5) kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama kurang lebih 15 menit; 6) setelah siswa mendapat satu bola/satu pertanyaan lalu diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian; 7) evaluasi; 8) penutup.

2.1.8 Media Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Media

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2013:4-5). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hamdani, 2011: 72). Sedangkan menurut Heinich (1993) dalam Anitah (2009:6.3) media merupakan alat saluran komunikasi. Dalam komunikasi guru berperan sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik, sedangkan siswa bertindak sebagai penerima. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu guru dan siswa sebagai penyampai pesan yang berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa,dan meberikan rangsangan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

2.1.8.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsure peralatan atau perangkat keras dan unsur pesan yang dibawanya. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa (Anitah, 2009:6.6). Sedangkan menurut Hamdani (2011: 243) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-

maksud pengajaran. Selanjutnya Aqib (2013: 50) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Sejalan dengan pendapat diatas, media pembelajaran menurut

Dari penjelasan dari berbagai ahli tersebut tentang media pembelajaran, peneliti menyimpulkan pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perantara untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran dan merangsang rasa ingin tahu siswa.

2.1.8.3 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru untuk menciptakan iklim, kondisi, dan lingkungan yang ditata untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Arsyad, 2013:19). Menurut Hamdani (2011:246), secara umum media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya dalaha sebagai berikut : 1) menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, 2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang, 3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil, 4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung, 5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati, 6) mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau bahaya untuk didekati, 7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan, 8) dengan mudah membandingkan sesuatu, 9) dapat melihat secara cepat suatu

proses yang berjalan secara lambat, 10) dapat melihat secara lambat kejadian yang berjalan secara cepat, 11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung, 12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat, 13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama, 14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak, dan 15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Sedangkan menurut Hamalik (1986) dalam Arsyad (2013:19) mengemukanan bahwa fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Anitah, dkk (2009: 6.9), Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran dapat ditekankan beberapa hal berikut ini :

a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian, tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.

e. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

f. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

2.1.8.4 Pengelompokkan Media Pembelajaran

Secara umum menurut Hamdani (2011: 248) ada tiga kelompok media pembelajaran yaitu visual, audio, dan audio visual.

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual dapay digolongkan menjadi dua, yaitu media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*). Media *projected visual* contohnya gambar diam dan gambar bergerak. Sedangkan media *non-projected visual* contohnya gambar tentang binatang, manusia, tumbuhan, atau objek lainnya yang berkaitan dengan materi.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsing pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Media ini membutuhkan keterampilan mendengar dan menyimak dalam penggunaanya. Contoh media audio adalah radio, kaset suara, rekaman piringan, dll.

c. Media Audiovisual

Media audio visual merupakan kombinasi antara audio dan visual atau juga bisa disebut dengan media pandang-dengar. Media ini melibatkan kemapuan indera penglihatan dan pendengaran. Contoh media audio visual adalah film, *slide power point* bersuara, dan video pembelajaran.

Dari jenis-jenis yang telah disebutkan, guru perlu memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai hal sebelum pada akhirnya memutuskan untuk mempergunakan jenis media tertentu dalam kegiatan pembelajaran. Karakteristik media yang dianggap paling tepat dan efektif untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran itulah media yang seharusnya dipakai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan media audiovisual.

2.1.8.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Arsyad (2013: 74-76) mengemukakan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

   Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

3) Praktis, luwes, dan bertahan.

Kriteria ini menuntun para guru/ instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

4) Guru terampil menggunakannya.

Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5) Pengelompokan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

6) Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

2.1.9 Media Audiovisual

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Menurut Arsyad

(2013:91) media berbasis audio visual merupakan media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Menurut Anitah, dkk (2009:6.30) media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para siswa, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Pendapat lain mengenai media audio visual adalah kombinasi audio dan visual yang dapat disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal (Hamdani, 2011:249).

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio visual dapat digunakan untuk: a) mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar, b) mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi, c) menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa, dan d) menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah (Kustandi dan Sutjipto, 2013: 103).

Berdasarkan penjelasan mengenai media audio visual tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang dapat menampilkan informasi berupa visual (gambar) dan audio (suara) secara bersamaan yang berisi materi yang akan dipelajari siswa. Peneliti memilih

media audio visual untuk digunakan pada penelitian ini karena media audio visual sangat mendukung dalam pembelajaran IPS menggunakan model *snowball throwing.*

2.1.9.1 Kelebihan Media Audiovisual

Kelebihan media audio visual film dan video menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 64) yakni : a) film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar; b) film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat; c) mendorong dan meningkatkan motivasi; d) film dan video yang mengandung nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok; e) film dan video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil.

Kelebihan media pembelajaran menggunakan video (Sanaky,2013: 123-124) diantaranya: a) menyajikan obyek yang konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga menambah pengalaman belajar; b) sifatnya yang *audio visual* , menarik dan memotivasi pembelajar untuk belajar; c) dapat mengurangi kejenuhan belajar; d) menambah daya tahan ingatan atau refrensi tentang obyek belajar yang dipelajari.

2.1.9.2 Kekurangan Media Audiovisual

Pengajaran melalui audio visual, jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor *visual* yang lebar (Arsyad, 2013: 32). Kelemahan media video diantaranya: a) pengedaanya memerlukan biaya yang mahal; b) tergantung pada sumber listrik; c) sifat komunikasi searah (Sanaky,2013: 124).

Berdasarkan uraian tersebut terdapat beberapa kekurangan pada media audio visual untuk mengatasi kekurangan tersebut dapat dilakukan alternatif untu mengatasi kekurangan tersebut yaitu dengan menyediakan fasilitas penunjang seperti laptop, *speaker* dan LCD, serta dalam pembuatan media audio visual.

2.1.9.3 Teori yang Melandasi Penggunaan Media Audio Visual

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengaaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966), dalam Arsyad (2013:10) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstra (*symbolic*).

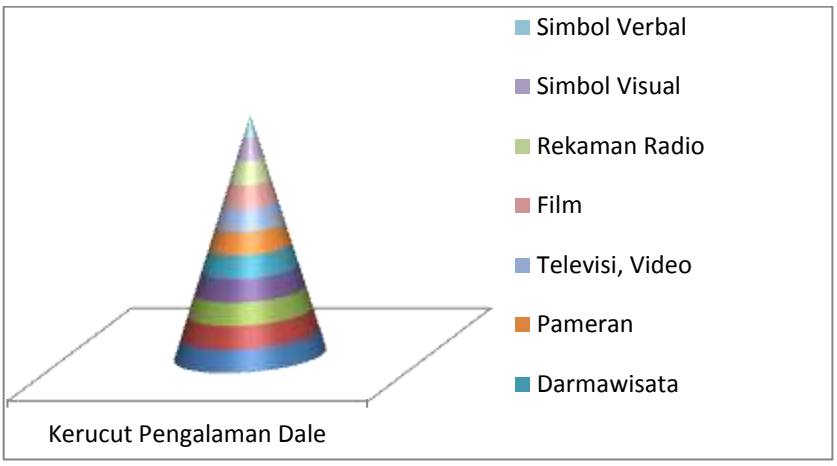
Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu oleh Dale (1969) sebagai proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Guru sebagai sumber pesan.

Tabel 2.1 Pesan dalam komunikasi (Arsyad, 2013:12)

Pesan diproduksi dengan	**Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan**
Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb	Mendengarkan
Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal	Mengamati
Menulis mengarang	Membaca

Selain itu Dale (dalam Asyhar, 2012: 49-50) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh siswa. Jenjang pengalaman itu disusun dalam suatu bagan yang dikenal dengan nama *Dale's*

Cone of Experiences (Kerucut Pengalaman Dale). Penggambaran Dale dalam kerucutnya itu, jenjang pengalaman belajar disusun secara berurutan menurut tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang paling konkret diletakkan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalaman yang diperoleh semakin abstrak.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman dale

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan pemahaman tertinggi adalah dengan pengalaman belajar yang dilakukan siswa sendiri. Oleh karena itu hendaknya kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk berbuat, berpikir, dan berinteraksi sendiri. Suasana belajar yang disediakan seorang guru hendaknya memberikan peluang kepada peserta didik untuk melibatkan mental secara aktif melalui beragam kegiatan, seperti kegiatan mengamati, bertanya/mempertanyakan, menjelaskan, berkomentar, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dan lain sebagainya. Agar suasana belajar dapat memberikan peluang untuk melibatkan mental siswa secara aktif maka model pembelajaran perlu memprioritaskan situasi nyata, baru menyediakan alternatif dibawahnya seperti situasi buatan, atau alat *audio-visual*, atau alat *visual*, dan cara

dengan pola audio. Dari sudut pandang kekongkritan (*non-verbal*) dan keabstrakan (*verbal*) pengalaman belajar dapat diklasifikasikan menjadi situasi nyata, situasi buatan, situasi dengar dan lihat, visualisasi verbal, dan audio verbal.

Penerapan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dalam pembelajaran IPS merupakan salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat memberikan peluang siswa untuk aktif berbuat, berfikir, dan berinteraksi sendiri. Model *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang dapat memacu siswa untuk menemukan pengetahuan yang baru melalui cara pemecahan masalah. Dalam hal ini siswa secara langsung terlibat dalam skenario pemecahan masalah yang terdiri dari menganalisis dan mencari alternatif pemecahan dengan cara mengumpulkan informasi dari beragam sumber pembelajaran ataupun dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Sebagai pendukung, media video mempunyai peranan penting, terhadap pembelajaran karena media video dapat memberikan gambaran yang nyata terhadap apa yang sedang dipelajari, selain itu siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran.

Model pembelajaran *snowball throwing* sangat cocok jika diterapkan dengan media audiovisual karena dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan guru menggunakan Model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual adalah sebagai berikut: 1) siswa siap mengikuti pembelajaran; 2) siswa mengamati media audiovisual; 3) siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya; 4) guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi; 5) ketua kelompok menjelaskan

materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok; 6) siswa membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan anggota kelompoknya; 7) melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan melakukan diskusi kelompok; 8) aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru; 9) melakukan refleksi atau evaluasi.

2.1.10 Teori yang Mendasari Model *Snowball Throwing* dan Media Audiovisual

2.1.10.1 Teori Kognitif

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungannya. Pengetahuan dating dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman- pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami tingkat perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sebagian besar bergantung kepada sejauh anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi (Trianto, 2007 : 14)

Tabel 2.2 Perkembangan kognitif menurut Jean Piaget

TAHAP	UMUR	CIRI POKOK PERKEMBANGAN
SENSOMOTOR	0-2 tahun	Berdasarkan tindakan langkah demi langkah
PRAOPERASI	2-7 tahun	Penggunaan simbol/ bahasa tanda konsep intuitif
OPERASI KONKRET	8-11 tahun	Pakai aturan jelas/ logis revisibel dan kekekalan
OPERASI FORMAL	11 tahun keatas	Hipotesis Abstrak Deduktif dan induktif Logis dan probabilitas

Dalam perspektif teori kognitif, belajar meupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal- hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hamper dalam setiap peristiwa belajar. Menurut Piaget (dalam Suprijono, 2012: 23) perkembangan kognitif merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses skemata, asimilasi, akomodasi, dan *equilibration*. Skemata adalah struktur kognitif berupa ide, konsep dan gagasan. Asimilasi merupakan proses perubahan apa yang dipahami sesuai dengan struktur kognitif (skemata) yang ada sekarang. Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu. Akomodasi ialah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi baru. *Equilibration* adalah pengaturan diri secara mekanis untuk mengatur keseimbangan proses asimilasi dan akomodasi. (Suprijono, 2012 : 22)

Dari beberapa defenisi teori diatas, dapat disimpulkan bahwa teori kognitif merupakan teori yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun sistem pemahaman realitas melalui pengalaman- pengalaman dan interaksi-interaksi.

2.1.10.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajari. Siswa membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan informasi sendiri yang telah didapatkannya menjadi pengetahuan yang baru. Konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana belajar itu terjadi pada individu, berkenaan dengan apakah siswa itu menggunakan pengalamannya untuk memahami

pelajaran atau mengkuti pembelajaran dalm membuat suatu model (Rifa'i dan Anni, 2011: 226).

Menurut Sardiman (2011: 37) konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan yang dimiliki adalah konstruksi (bentukan). Trianto (2011: 14) menjelaskan bahwa dalam teori 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, harus memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide.

Suprijono (2012: 39) menjelaskan bahwa konstruktivisme menekankan pada belajar sebagai proses operatif, yaitu belajar dengan memperoleh dan menemukan struktur pemikiran yang lebih umum dapat digunakan pada bermacam-macam situasi. Konstruktivisme juga 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.

Teori belajar konstruktivisme mendukung model pembelajaran *snowball throwing* dengan media audiovisual karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Setelah siswa menemukan menemukan pengetahuannya, siswa harus dapat mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya untuk dapat menyelesaikan masalah dan menemukan

jawaban yang tepat terhadap masalah yang didiskusikan bersama kelompok melalui model pembelajaran *snowball throwing*.

2.1.10.3 Pembelajaran Kooperatif

Secara umum pembelajaran kooperatif lebih dianggap diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2012:54-55). Menurut Hamdayana (2014:64) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokantim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Sedangkan menurut Rusman (2013:202) pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif *(cooperative learning)* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivistik dimana pembelajaran kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen dengan tujuan mengaktifkan dan membantu siswa untuk bekerjasama dalam penyelesaian tugas yang diberikan dengan mendapatkan arahan dan bimbingan dari guru sebagai fasilitator.

2.1.11 Penerapan Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual pada Pembelajaran IPS

Pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan menggunakan model-model pembelajaran serta didukung dengan media yang interaktif. Salah satu model yang dapat diterapkan pada siswa SD adalah model *snowball throwing.* Model ini dapat menumbuhkan motivasi siswa, tanggung jawab, serta kerjasama dalam kelompok untuk saling berfikir dan bertukar pendapat tanpa membeda-bedakan teman dalam kelompoknya. Model *snowball throwing* ini tepat digunakan dalam mata pelajaran IPS, karena siswa dapat belajar bersama untuk memahami materi yang didukung dengan media audiovisual.

Adapun langkah-langkah *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

a. Siswa siap mengikuti pembelajaran.
b. Siswa mengamati media audiovisual.
c. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.
d. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
e. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok.
f. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok.

g. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.
h. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.
i. Siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang sudah dilakukan terhadap Model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, antara lain adalah :

1. I Gd. Arta Januwardana (2014) yang berjudul "Pengaruh Metode *Snowball Throwing* Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Gugus 1 Kuta Badung". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang belajar melalui metode *snowball throwing* berbantuan media sederhana dengan siswa yang melalui pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 5% (a= 0,05) atau tingkat kepercayaan 95% dengan dk 36 + 40 - 2 = 74 diperoleh thitung 2,41 dan ttabel 2,000. Karena thitung > ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima. Rata-rata nilai yang diperoleh antara siswa yang belajar melalui metode *snowball throwing* berbantuan media sederhana yaitu sebesar 75,22 dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 67,00.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode *snowball throwing* berbantuan media sederhana terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus I Kuta Badung tahun pelajaran 2013/2014.

2. Kd. Ayu Susanti (2014) yang berjudul "Pengaruh Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd Gugusi Gusti Ngurah Rai Denpasar". Data hasil belajar IPA dikumpulkan dengan menggunakan tes objektif bentuk pilihan ganda biasa, yang kemudian dianalisis dengan uji-t. Setelah data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji-t yang menunjukkan thitung=3,31 dan ttabel=2,000 dengan dk=81(n1+n2-2=41+42-2=81) dan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan kriteria pengujian, thitung>ttabel (3,31>2,000), maka Ha diterima dan H0 ditolak. Rata-rata hasil belajar IPA siswa kelas V pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (76,09>67,88). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* berbantuan Media Konkret berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar.
3. Penelitian lain juga dilakukan oleh Dewi Yuni Akhiriyah (2011) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan guru dalam siklus I mendapat skor rata-rata 2,5 (baik), kemudian meningkat

pada siklus II menjadi 3,0 (baik), siklus III mendapat skor 3,4 (sangat baik). (2) Aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 3,0 (baik), kemudian meningkat pada siklus II menjadi 3,53 (sangat baik), siklus III mendapat skor 3,56 (sangat baik). (3) Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 63%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 73,9%, dan pada siklus III sebesar 84,7%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80% telah terpenuhi sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil.

4. Ade Irma Setiyani (2013) yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Snowball Throwing* Dengan Media *Audio Visual* Siswa Kelas IVA SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan guru dalam siklus I pertemuan pertama mendapat skor 21 (cukup baik), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan kedua menjadi 30 (baik), siklus II pertemuan pertama mendapat skor 33 (baik), dan siklus II pertemuan kedua mendapat skor 38 (sangat baik). (2) Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama mendapat skor 18,8 (baik), kemudian meningkat pada siklus I pertemuan kedua menjadi 21,8 (baik), siklus II pertemuan pertama mendapat skor 24,7 (baik), dan siklus II pertemuan kedua mendapat skor 27,6 (sangat baik). (3) Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I pertemuan pertama sebesar 64,10%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan kedua menjadi 69,23 %, siklus II pertemuan pertama sebesar 76,92%, dan pada siklus II pertemuan kedua sebesar 87,18%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang

ditetapkan sebesar 80% telah terpenuhi sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil.

5. Penelitian lain yang dilakukan oleh Muhaedah Rasyid & Sumiati Side (2011) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN I Bajeng Kab. Gowa". Data dianalisis dengan analisis deskriptif dan inferensial menunjukkan ada pengaruh positif pembelajaran *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa dengan signifikansi 0,000. Pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, 81,88% siswa menjawab pertanyaan sesuai indikator, 79,34% siswa yang berdiskusi dalam kelompok dan membuat pertanyaan. Guru dan siswa memberi tanggapan positif terhadap model pembelajaran yang digunakan.
6. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kiran (2012) dengan judul *"A Study of Student's Attitudes Towards Cooperative Learning"*. Hasil dari penelitian tersebut bahwa pembelajaran dengan menggunakan kooperatif learning akan mempengaruhi siswa agar dapat mengembangkan sikap di dalam kelompok dari belajar berdasarkan pengalamannya.
7. Penelitian milik Tolmie (2010) dengan *judul "Social Effects of Collaborative Learning In Primary Schools"*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa menggunakan pembelajaran kolaboratif dapat memberikan manfaat dan daya tarik pada kerja kelompok.
8. Penelitin lain yang dilakukan oleh Ballantine dan Patricia dengan judul *"Cooperative Learning: A Pedagogy to Improve Students' Generic Skills?"*.

Yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

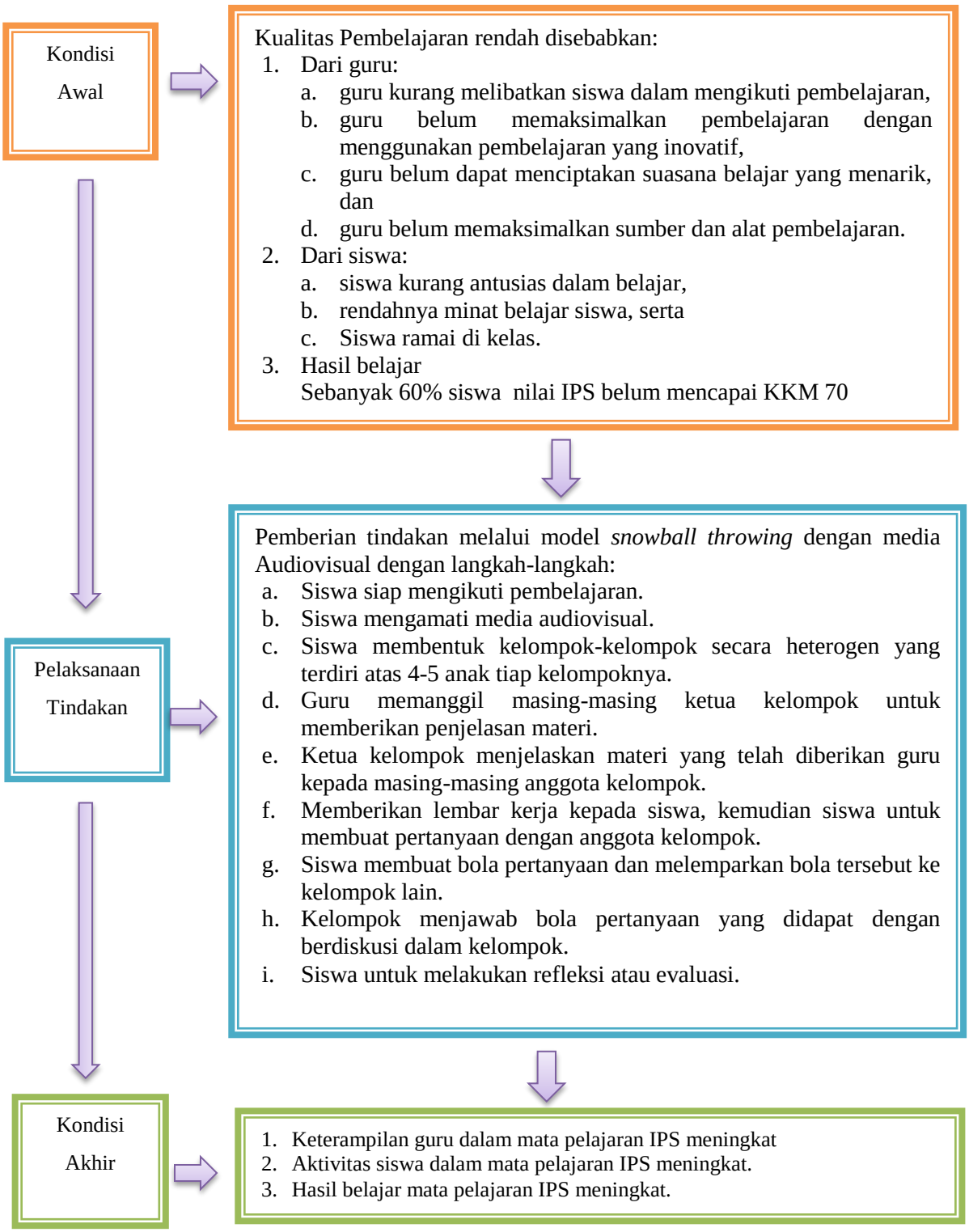
Penelitian-penelitian diatas menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *Snowball Throwing* dengan media audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian diatas digunakan sebagai pendukung dalam penelitian ini yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *snowball throwing* Berbantuan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang".

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan guru di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang di temukan permasalahn pada pelaksanaan pembelajaran IPS yaitu meliputi ketrampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa. 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 (2013:80) 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.* Akibatnya para siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Hasil evaluasi kelas IV C yaitu hanya 40% siswa mendapat nilai diatas KKM sedangkan 60% mengalami ketidak tuntasan dalam belajar karena nilainya berada di bawah nilai 70 yang merupakan KKM dalam mata pelajaran IPS kelas IVC di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.

Solusi pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang adalah dengan menggunakan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual Sehingga diharapkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah kognif, ranah afektif dan ranah psikomotorik dapat meningkat. Adapun secara rinci dijelaskan dengan bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1: Kerangka berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

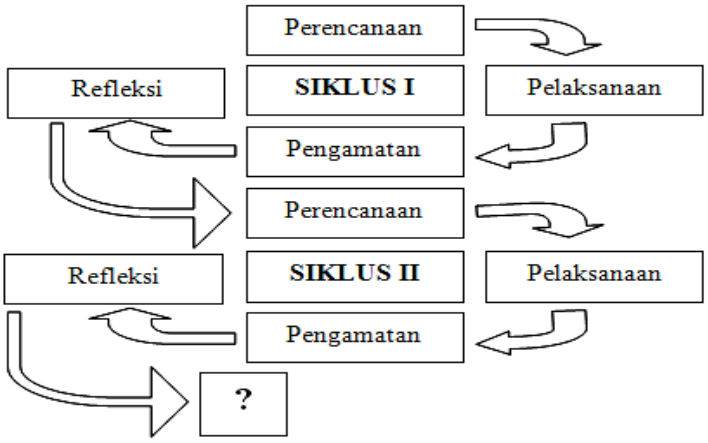
Berdasarkan uraian pada kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 RANCANGAN PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan oleh guru ketika mendapatkan permasalahan dalam pembelajaran dan mencarikan solusinya dalam memperbaiki kualitas pembelajarannya (Trianto,2012:16). Penelitian tindakan kelas memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademik. Penelitian direncanakan melalui tiga siklus tiap siklusnya terdiri dari 1 kali peremuan. Tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan PTK menurut Arikunto (2014:16). Skema langkah–langkah PTK adalah sebagai berikut:



Bagan 3.1: Prosedur langkah-langkah PTK (Arikunto, 2014:16)

Tahapan tersebut akan lebih jelas dalam uraian berikut:

1. Perencanaan

Menurut Tatang Sunendar, perencanaan yang dimaksud adalah perencanaan diluar dari pada pelaksanaan tindakan, oleh sebab itu ada sebagian ahli yang menyebut tahap ini sebagai tahap pra-PTK (Trianto, 2012:67). Menurut Mulyasa (2010:108), perencanaan hendaknya disusun berdasarkan hasil pengamatan awal releksi terhadap pembelajaran. Tahap perencanaan meliputi :

Penelitian yang akan dilaksanakan peneliti pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 menggunakan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti melakukan kegiatan peren-canaan antara lain sebagai berikut:

a. Peneliti bersama tim kolaborator menelaah materi pembeljaran IPS kelas IV yang akan dilakukan penelitian tindakan kelas serta menelaah indikator.
b. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran menggunakan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
c. Menyiapkan media pembelajaran audiovisual berupa video dan PPT sesuai dengan materi pembelajaran IPS.
d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.
e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pada pelaksanaan tindakan, guru harus mentaati hal yang telah dirumuskan dalam rancangan (Arikunto, 2014:18). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran melalui Model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual dengan mengorganisasikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan. Dalam pelaksanaan PTK ini, peneliti merencanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Tahap ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Tindakan yang dilakukan yaitu dengan penerapan pembelajaran IPS dengan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual. Siklus I, siklus II, dan siklus III dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Siklus pertama, peneliti akan melaksanakan rencana pembelajaran dalam SK, 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi, dengan KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Indikatornya : 2.3.1 Menjelaskan pengertian teknologi. 2.3.2 Menjelaskan perkembangan teknologi produksi. 2.3.3 Membandingkan teknologi produksi sederhana dan modern. 2.3.4 Menyebutkan peralatan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.

Siklus kedua, peneliti akan melaksanakan rencana pembelajaran dalam SK, 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi, dengan KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Indikatornya : 2.3.5 Menjelaskan perkembangan teknologi transportasi. 2.3.6 Membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern. 2.3.7 Menyebutkan peralatan teknologi transportasi tradisional dan modern

Siklus ketiga, peneliti akan melaksanakan rencana pembelajaran dalam SK, 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi, dengan KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Indikatornya : 2.3.8Menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi. 2.3.9 Membandingkan perkembangan teknologi komunikasi tradisional dan modern. 2.3.10 Menyebutkan peralatan teknologi komunikasi tradisional dan modern.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan tidak dapat dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena tahap ini adalah mengamati berjalannya tindakan yang dilakukan guru dan siswa yang dilaksanakan waktu tindakan sedang dilakukan (Arikunto, 2014:19). Dalam penelitian ini, kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru pengamat untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran IPS dengan menerapkan Model *Snowball*

Throwing berbantuan Media Audiovisual. Kegiatan pengamatan dilaksanakan secara kolaboratif. Hasil observasi dicatat dalam lembar pengamatan untuk dianalisis dan dilakukan refleksi.

Kegiatan observasi secara kolaboratif bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan instrumen yang telah disediakan, serta melakukan observasi, dan tes terhadap hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

4. Refleksi

Refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan (Trianto,2012:79). Refleksi merupakan kegiatan akhir dalam siklus PTK, Kegiatan Refleksi dilakukan untuk mengemukakan kembali segala hal yang sudah dilakukan atau dapat dikatakan sebagai evaluasi diri (Arikunto, 2014:19-20). Refleksi pada penelitian untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan berupa aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar pertimbangan tindakan perbaikan. Kemudian peneliti dan kolaborator membuat perencanaan tindak lanjut pada siklus berikutnya. Kekurangan dan kelebihan dalam pelaksanaan PTK akan tampak dan akan diperbaiki dalam

siklus selanjutnya jika diperlukan, sehingga indikator keberhasilan dapat tercapai.

3.2 SIKLUS PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dirancang dalam tiga siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun rincian tiap siklus adalah sebagai berikut:

3.2.1 Siklus Pertama (I)

a. Perencanaan

1) Menelaah materi pembelajaran IPS kelas IV semester 2 yaitu pada KD : 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.
2) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media audiovisual.
4) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar tes tertulis dan lembar kerja siswa.
5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dan catatan lapangan untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, untuk pertemuan pada siklus I dengan materi pada KD: 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. RPP disesuaikan dengan langkah-langkah dalam *snowball throwing.* Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal (15 menit) :

1. Guru mengucapkan salam
2. Mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
3. Melakukan presensi
4. Apersepsi :

   Guru melakukan apersepsi “Siapakah yang pernah melihat petani membajak sawah?” Apa yang digunakan petani untuk membajak sawahnya?”
5. Menginformasikan topik dan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.
6. Memberikan motivasi kepada siswa agar semangat belajar.
7. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

Kegiatan Inti (70 menit) :

1. Siswa diperlihatkan tayangan media audiovisual berupa slide powerpoint dan video yang berisikan materi mengenai teknologi

produksi, perbandingan teknologi produksi tradisional dan modern (eksplorasi)

2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang perkembangan teknologi produksi tadisional dan modern (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual (elaborasi).
4. Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen sebanyak 8 kelompok (elaborasi).
5. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi pengertian teknologi, perbandingan teknologi produksi sederhana dan modern, dan alat-alat pada teknolohi produksi sederhana dan modern (elaborasi).
6. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya (elaborasi).
7. Masing-masing siswa dalam setiap kelompok diberi satu lembar kertas kerja. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok tersebut diminta menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas kerja yang berisikan pertanyaan tersebut, dibuat seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain sesuai arahan yang diberikan oleh guru . (eksplorasi)

8. Setelah siswa dalam setiap kelompok mendapatkan satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di kertas kerja yang telah diberikan . (eksplorasi)
9. Tiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan jawaban dan menanggapi hasil diskusi . (eksplorasi)
10. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi siswa (konfirmasi)
11. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti (konfirmasi).

Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari sebagai refleksi dari pembelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pemberian pekerjaan rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pelajaran dengan mengucap salam.

c. Observasi

Observasi pada siklus pertama ini tahap kegiatannya antara lain:

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
3) Melakukan pengamatan terhadap kualitas media pembelajaran yang digunakan.
4) Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap refleksi siklus pertama adalah sebagai berikut:

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus pertama.
2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus pertama.
3) Membuat daftar permasalahan dari segi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus pertama.
4) Menyusun rencana tindak lanjut untuk siklus kedua dengan mengacu pada hasil siklus pertama.

3.2.2 Siklus Kedua (II)

a. Perencanaan

1) Menelaah materi pembelajaran IPS kelas IV semester 2 yaitu KD: 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

2) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dengan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media audio visual.
4) Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar tes tertulis dan lembar kerja siswa.
5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan catatan lapangan untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, untuk pertemuan pada siklus II dengan materi pada KD : 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. RPP disesuaikan dengan langkah-langkah dalam *snowball throwing.* Prosedur pelaksa-naannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
3. Melakukan presensi
4. Apersepsi :

Guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi yang akan disampaikan yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa "Pada pertemuan lalu, kita sudah belajar tentang materi apa ?" Dan mengajak siswa menyanyikan lagu naik kereta api lalu menanyakan "Apa fungsi kereta api?"

5. Menginformasikan topik dan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.
6. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

Kegiatan Inti (70 menit)

1) Siswa diperlihatkan media audiovisual berupa powerpoint yang berisi gambar dan video mengenai materi perkembangan teknologi transportasi dan perbandingan teknologi transportasi tradisional dan modern (eksplorasi).
2) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang perkembangan teknologi transportasi (eksplorasi)
3) Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual (elaborasi).
4) Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen sebanyak 8 kelompok (elaborasi).
5) Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi mengenai perkembangan teknologi transportasi dan perbandingan teknologi transportasi modern dan tradisional. (elaborasi).

6) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing,kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya (eksplorasi).
7) Masing-masing siswa dalam setiap kelompok diberi satu lembar kertas kerja. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok tersebut diminta menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas kerja yang berisikan pertanyaan tersebut, dibuat seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain sesuai arahan yang diberikan oleh guru (eksplorasi).
8) Setelah siswa dalam setiap kelompok mendapatkan satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di kertas kerja yang telah diberikan (eksplorasi).
9) Tiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan jawaban dan menanggapi hasil diskusi (elaborasi).
10) Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi siswa (konfirmasi).
11) Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti (konfirmasi).

Kegiatan Akhir (20 menit)

1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3) Guru memberikan tindak lanjut berupa pemberian pekerjaan rumah kepada siswa.
4) Guru menutup pelajaran dengan mengucap salam

c. Observasi

Observasi pada siklus kedua ini tahap kegiatannya antara lain:

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
3) Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap refleksi siklus kedua adalah sebagai berikut:

1) Mengadakan evaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus kedua.

2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus kedua.
3) Membuat daftar permasalahan dari segi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus kedua.
4) Menyusun rencana tindak lanjut untuk siklus ketiga dengan mengacu pada hasil siklus kedua.

3.2.3 Siklus Ketiga (III)

a. Perencanaan

1) Menelaah materi pembelajaran IPS kelas IV semester 2 yaitu pada KD: 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.
2) Menyusun RPP sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan serta skenario pembelajaran yang sesuai dengan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
3) Mempersiapkan sumber dan media audiovisual berupa video dan Powerpoint.
4) Menyusun alat evaluasi berupa tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
5) Menyiapkan lembar observasi dan catatan lapangan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, untuk pertemuan pada siklus III dengan materi pada KD: 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. RPP disesuaikan dengan langkah-langkah dalam *snowball throwing.* Prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
3. Melakukan presensi
4. Apersepsi :

   Guru menunjukkan sebuah telepon genggam dan menanyakan "Apakah nama alat ini? Apa fungsi alat ini?"
5. Guru menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran
6. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

Kegiatan Inti (70 menit)

1) Siswa diperlihatkan media audiovisual berupa video dan powerpoint yang berisi tentang yang berisikan materi mengenai perkembangan teknologi komunikasi, serta teknologi komunikasi tradisional dan modern. (eksplorasi).

2) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang perkembangan teknologi produksi komunikasi (eksplorasi)
3) Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual (elaborasi).
4) Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen sebanyak 8 kelompok (elaborasi).
5) Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi mengenai teknologi komunikasi tradisional dan modern serta keunggulan dan kelemahannya (elaborasi).
6) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya (eksplorasi).
7) Masing-masing siswa dalam setiap kelompok diberi satu lembar kertas kerja. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok tersebut diminta menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas kerja yang berisikan pertanyaan tersebut, dibuat seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain sesuai arahan yang diberikan oleh guru (eksplorasi).
8) Setelah siswa dalam setiap kelompok mendapatkan satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman

kelompoknya dan menuliskan jawaban di kertas kerja yang telah diberikan (eksplorasi).

9) Tiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan jawaban dan menanggapi hasil diskusi (eksplorasi).
10) Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi siswa (konfirmasi).
11) Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti (konfirmasi).

Kegiatan Akhir (20 menit)

1) Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3) Guru memberikan tindak lanjut berupa pemberian pekerjaan rumah kepada siswa.
4) Guru menutup pelajaran dengan mengucap salam

c. Observasi

Observasi pada siklus ketiga ini tahap kegiatannya antara lain:

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.
2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

3) Melakukan pengamatan terhadap kualitas media pembelajaran yang digunakan.
4) Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual

d. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap refleksi adalah sebagai berikut:

1) Mengadakan evaluasi proses dan hasil pembelajaran serta efek tindakan terhadap siklus ketiga.
2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus ketiga.
3) Membuat daftar permasalahan dari segi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus ketiga.
4) Menyusun laporan dann menyusun kesimpulan jika indikator keberhasilan sudah tercapai

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 dengan jumlah siswa 40 orang. dan guru.

3.3.1 Guru

Identitas guru :

Nama : Heni Uswatun Hasanah

NIM : 1401411464

Jabatan : Guru Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 dan peneliti.

3.3.2 Siswa

Siswa kelas IVC sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.

3.4 TEMPATPENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual di kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual di kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.

3. Hasil belajar siswa pada pembelajara IPS model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual di kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang.

3.6 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dapat dikumpulkan atau diperoleh dari berbagai sumber data. Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Widoyoko, 2014: 29). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

3.6.1.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari observasi terhadap aktivitas siswa yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga, hasil belajar siswa, lembar pengamatan aktivitas siswa, catatan lapangan, dan dokumentasi foto dan video. Bertujuan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

3.6.1.2 Guru

Sumber data dari guru yang diperoleh melalui lembar pengamatan keterampilan guru yang dibuat oleh obsever. Bertujuan untuk melihat tingkat keberhasilan penerapan pembelajaran melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

3.6.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal yaitu nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan, foto dan video selama proses tindakan, dan hasil tes setelah dilakukan tindakan.

3.6.1.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan ini berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan keterampilan guru menggunakan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

3.6.2 Jenis Data

3.6.2.1 Data Kuantitatif

Data berjenis kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto dan Hamid, 2007: 1.3). Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti mencari rerata skor dan presentase keberhasilan belajar. Misalnya mencari rerata, prosentase keberhasilan belajar, dan lain-lain. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari analisis hasil belajar IPS yang diperoleh siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang yang dilaksanakan dalam tiga siklus.

3.6.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto dan Hamid, 2007: 1.3). Jadi, data kualitatif adalah sebuah data yang dinyatakan dalam bentuk bukan angka. Untuk data-data kualitatif, peneliti umumnya melakukan proses koding untuk mengorganisir data/diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang dijadikan fokus analisis, diorganisir ditampilkan dan dideskripsikan. Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil observasi dengan

menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, catatan lapangan dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan non tes yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) 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, dkk. 2008:1-5). Dalam menggunakan metode tes, peneliti menggunakan instrumen berupa tes atau soal-soal tes. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes tertulis, berupa tes atau soal evaluasi yang diberikan diakhir pertemuan.Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi teknologi dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

2) Teknik Nontes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi.

a) Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung

(Sukmadinata, 2013: 220). Dengan kata lain, observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar, misalnya tingkah laku siswa pada waktu belajar, tingkah laku guru pada waktu mengajar, kegiatan diskusi siswa, partisipasi siswa dalam simulasi, dan penggunaan media pada waktu mengajar. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual, selain itu peneliti juga menggunakan lembar wawancara guru dan siswa untuk mengetahui sejauh mana guru dapat menerapkan model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual dalam pembelajaran IPS tersebut.

b) Dokumentasi

Arikunto (2010: 201) menjelaskan bahwa dokumentasi dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

c) Catatan Lapangan

Suhardjono (2014: 78) menyatakan catatan lapangan dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, seperti aktivitas siswa selama pemberian tindakan berlangsung, reaksi mereka, atau petunjuk-petunjuk yang laian yang dapat dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala peristiwa penting yang terjadi sehubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajara IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

d) Angket

Poerwanti (2008: 3.26) menjelaskan bahwa dalam menyusun angket bisa menggunakan pertanyaan yang memerlukan jawaban terbuka (seperti mengisi bagian yang kosong atau jawaban bebas) atau jawaban tertutup (pilihan ganda, skala, *dichotomous*, rangking, dsb). Angket dalam penelitian ini, berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *snowball throwing* berbantaun media audiovisual.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif IPS, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata.

Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

a) Menentukan skor berdasar proporsi

$$\mathbf{N = \frac{B}{St} x\ 100}$$

Keterangan :

N = skor

b = banyaknya butir soal yang dijawab benar

St = skor teoritis

(Poerwanti dkk, 2008:6.15-6.16)

b) Menghitung mean atau rerata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum f.x}{\sum f}$$

Keterangan:

x = titik tengah interval kelas ke-i

f_i = f = frekuensi pada interval kelas ke-i

(Herrhyanto dan Hamid, 2007: 4.3)

c) Menghitung presentase ketuntasan belajar klasikal

Menurut Aqib, (2011: 41) Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum siswa} \times 100\ \%$$

Keterangan:

P = persentase

Hasil penghitungan tersebut dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Kalibanteng Kidul 01 dengan KKM klasikal dan individual dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.1 Kriteria ketuntasan belajar

Kriteria ketuntasan Klasikal	Kriteria Ketuntasan Individu	Kualifikasi
≥75%	≥ 70	Tuntas
<75%	< 70	Tidak Tuntas

Sumber: KKM mata pelajaran IPS kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 01

d) Menyusun tabel distribusi frekuensi

Untuk menyusun sekumpulan data ke dalam tabel distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama untuk setiap kelas intervalnya diperlukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Tentukan nilai rentang

Rentang = Nilai data terbesar- Nilai data terkecil

b. Tentukan banyak kelas yang digunakan

Ada aturan untuk menentukan banyak kelas yang digunakan dalam tabel distribusi frekuensi, yaitu aturan sturges dengan rumus sebagai berikut :

$$k = 1+(3,3)(\log n)$$

Dengan :

k = Banyak kelas interval

n = Banyak data yang digunakan

$$p = \frac{Rentang}{k}$$

c. Tentukan panjang kelas

Dengan :

p = Panjang kelas

k = Banyak kelas

d. Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama

e. Ujung bawah kelas interval pertama boleh diambil dari nilai data yang terkecil

f. Masukan data ke dalam kelas interval

3.7.1 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herryanto dan Hamid, 2007: 1.3). Data kualitatif berupa data hasil observasi aktifitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran, serta hasil catatan lapangan dam wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Dengan mengkoordinasikan mengklarifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi focus analisis menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Analisis data dalam penelitian kuantitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

Data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing*

dengan media audiovisual, dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif yang dikelompokkan ke dalam 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang.

Data yang akan diolah adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Poerwanti dkk (2008: 6-9), menjelaskan dalam bentuk contoh instrumen untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat adalah 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1 – 5 maka skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 50.Dengan demikian mediannya adalah (10 + 50)/2 yaitu sebesar 30. Jika dibagi menjadi 4 kategori maka skala 10 – 20 termasuk tidak berminat, 21 – 30 kurang berminat, 31 – 40 berminat dan skala 41 – 50 sangat berminat. Maka dari contoh tersebut untuk menentukan skor dalam 4 kategori, langkah langkah yang ditempuh yaitu:

a. Menentukan skor maksimal dan skor minimal
b. Menentukan median dari data skor yang diperoleh dengan:

   Me = $\frac{nilai\ terendah + nilai\ tertinggi}{2}$

c. Membagi rentang skor menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang)

   Setelah langkah kita tentukan kita dapat menghitung data skor dengan cara sebagai berikut :

   Jika:

   T = Skor Maksimal

   R = Skor Minimal

   Jarak Interval (i) = $\frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

   R = i

   Q1 = (k+i)

Q2 = (k+2(i))

Q3 = (k+3(i))

T = (k+4(i))

Keterangan :

k = Jumlah Indikator

(Widoyoko, 2014:110)

Maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria data kualitatif

Skor	Kriteria
Q3 ≤ skor ≤ T	Sangat Baik
Q2 ≤ skor < Q3	Baik
Q1 ≤ skor < Q2	Cukup
R ≤ skor < Q1	Kurang

(Poerwanti, dkk, 2008:6.9)

Keterangan:

a. Kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan Q3 kurang dari sama dengan T
b. Kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan Q2 kurang dari Q3
c. Kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan Q1 kurang dari Q2
d. Kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan R kurang dari Q1

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar sebagai berikut:

3.7.1.1 Analisis Data Keterampilan Guru

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 10 × 1 = 10

T = skor tertinggi = 10 × 5 = 50

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{50 + 10}{2} = 30$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{50-10}{4} = \frac{40}{4} = 10$

(k+i) = 10+ 10= 20

(k+2(i)) = 10+2(10)=10+20=30

(k+3(i)) = 10+3(10)=10+30= 40

(k+4(i)) = 10+4(10)=10+40= 50

(Widoyoko, 2014:110)

Tabel 3.3 Kriteria data keterampilan guru

Skor	Nilai
40 ≤ skor ≤ 50	Sangat Baik
30 ≤ skor < 40	Baik
20 ≤ skor < 30	Cukup
10 ≤ skor < 20	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Keterangan:

a. Kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 44 kurang dari sama dengan 55
b. Kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 33 kurang dari 44
c. Kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 22 kurang dari 33
d. Kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 11 kurang dari 22

Kriteria data keterampilan guru diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan Model *Snowball Throwing* Berbantuan media Audiovisualyang terdiri atas: 1) melakukan pra kegiatan pembelajaran; 2) membuka pelajaran; 3) menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media audiovisual; 4) membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya; 5) memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi; 6) membimbing ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok; 7) memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan; 8) membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain; 9) membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok; 10) menutup pelajaran.

3.7.1.2 Analisis Data Aktivitas Siswa

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 9 × 1 = 9

T = skor tertinggi = 9 × 5 = 45

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{45+9}{2} = 13{,}5$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{45-9}{4} = \frac{36}{4} = 9$

(k+i) = 9 + 9= 18

(k+2(i)) = 9+2(9)=9+18=27

(k+3(i)) = 9+3(9)=9+27= 36

(k+4(i)) = 9+4(9)=9+36= 45

(Widoyoko, 2014:110)

Tabel 3.4 Kriteria data aktivitas siswa

Kriteria Aktivitas Siswa	Kriteria
36 ≤ skor ≤ 45	Sangat Baik
27≤ skor < 36	Baik
18 ≤ skor < 27	Cukup
9 ≤ skor < 18	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Keterangan:

a. Kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 36 kurang dari sama dengan 45

b. Kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 27 kurang dari 36

c. Kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 18 kurang dari 27

d. Kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 18 kurang dari 9

Tabel kriteria data aktivitas siswa diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan *snowball throwing* dengan media audiovisual yang terdiri atas: 1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran; 2) memperhatikan apersepsi dan tujuan pembelajaran; 3) memperhatikan materi pada media audiovisual yang ditampilkan guru; 4) membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa; 5) ketua kelompok maju kedepan dan memperhatikan penjelasan guru; 6) ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya; 7) membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok; 8) melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan melakukan diskusi kelompok; 9) aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru; 10) melakukan refleksi atau evaluasi.

3.7.1.3 Analisis data hasil belajar siswa

3.7.1.3.1 *Ranah afektif*

Keterangan Penilaian Afektif

R = skor terendah = 6 × 1 = 6

T = skor tertinggi = 6 × 5 = 30

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{30+6}{2} = 18$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{30-6}{4} = \frac{24}{4} = 6$

(k+i) = 6+6= 12

(k+2(i))= 6+2(6)=6+12= 18

(k+3(i))= 6+3(6)=6+18= 24

(k+4(i))= 6+4(6)=6+24= 30

(Widoyoko, 2014:110)

Tabel 3.5 Kriteria data nilai afektif

Skor	Nilai	Ketuntasan
24 ≤ skor ≤ 30	Sangat Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 24	Baik	Tuntas
12 ≤ skor < 18	Cukup	Tidak Tuntas
6 ≤ skor < 12	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti, 2008:6.9)

Keterangan:

a. Kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 24 kurang dari sama dengan 30
b. Kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 18 kurang dari 24
c. Kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 12 kurang dari 18

d. Kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 6 kurang dari 12

Tabel kriteria data afektif siswa diperoleh dari skor tiap indikator afektif siswa dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran IPS menggunakan model *snowball throwing* berbantuan audiovisual yang terdiri atas: religius, jujur, disiplin, tanggungjawab, saling menghargai, dan kerjasama.

3.7.1.3.2 Ranah Psikomotorik

Keterangan Penilaian Psikomotorik

R = skor terendah = 3 × 1 = 3

T = skor tertinggi = 3 × 5 = 15

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{15+3}{2} = 9$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{15-3}{4} = \frac{12}{4} = 3$

(k+i) = 3+3= 6

(k+2(i)) = 3+2(3)= 3+6= 9

(k+3(i)) = 3+3(3)= 3+9= 12

(k+4(i)) = 3+4(3)= 3+12= 15

Tabel 3.6 Kriteria data nilai psikomotorik

Skor	Nilai	Ketuntasan
12 ≤ skor ≤ 15	Sangat Baik	Tuntas
9 ≤ skor < 12	Baik	Tuntas
6 ≤ skor < 9	Cukup	Tidak Tuntas
3 ≤ skor < 6	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti, 2008:6.9)

Keterangan:

a. Kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 12 kurang dari sama dengan 15
b. Kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 9 kurang dari 12
c. Kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 6 kurang dari 9
d. Kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 3 kurang dari 6

Tabel kriteria data psikomotorik siswa diperoleh dari skor tiap indikator psikomotorik siswa dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran IPS menggunakan model *snowball throwing* berbantuan audiovisual yang terdiri atas: 1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran; 2) berkelompok menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa; 3) aktif dalam menggali informasi tentang perkembangan teknologi.

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model *snowball throwing* berbantuan audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS para siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dengan indikator sebagai berikut:

a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan audiovisual meningkat kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor $30 \leq$ skor < 40;
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan audiovisual meningkat kriteria sekurang-kurangnya baik dengan skor $27 \leq$ skor < 36;
c. Hasil belajar siswa siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan audiovisual pada:
    1) ranah kognitif mencapai ketuntasan belajar klasikal 75% dengan nilai individu ≥ 70.
    2) ranah afektif dapat meningkat dengan kriteria sekurang – kurangnya baik ($18 \leq$ skor < 24).
    3) ranah psikomotorik dapat meningkat dengan kriteria sekurang–kurangnya baik ($9 \leq$ skor < 12).

BAB V
PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pada siklus I diperoleh data keterampilan guru dalam mengajar memperoleh skor 31 dengan kategori baik, kemudian siklus II meningkat menjadi 41 dengan kategori sangat baik dan siklus III meningkat menjadi 48 termasuk dalam kategori sangat baik. Keterampilan guru dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang- kurangnya mencapai kategori baik.
2. Pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual pada kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pada siklus I diperoleh dari data aktivitas siswa memperoleh jumlah skor rata-rata 27,98 dengan kategori baik. Pada siklus II meningkat menjadi 31,97 dengan kategori baik. Pada siklus III meningkat menjadi 36,51 termasuk dalam

kategori sangat baik. Keterampilan guru dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang- kurangnya mencapai kategori baik.

3. Hasil belajar IPS siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang mengalami peningkatan setelah diterapkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual. Hasil belajar tersebut meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.
   a. Hasil belajar konitif siswa pada siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 62,5% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 77,2. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 82,5% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84,2. Selanjutnya pada siklus III ketuntasan belajar siswa sebesar 95% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 90,5.
   b. Hasil belajar afektif siswa pada siklus I menunjukkan ketuntasan belajar siswa sebesar 62% dengan jumlah rata-rata sebesar 18,58 dengan kategori baik. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 73,2% dengan jumlah nilai rata-rata sebesar 21,96 dengan kategori baik. Selanjutnya pada siklus III ketuntasan belajar siswa sebesar 81% dengan jumlah nilai rata-rata sebesar 24,43 dengan kategori sangat baik.
   c. Hasil belajar psikomotorik siswa pada siklus I ketuntasan sebesar 60% menunjukkan jumlah rata-rata sebesar 9,01. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 73,2% dengan jumlah nilai rata-rata sebesar 10,99. Selanjutnya pada siklus III ketuntasan belajar siswa sebesar 80,4% dengan jumlah rata-rata kelas sebesar 12,07.

Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I, II, dan III. Hasil belajar IPS siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu mencapai ketuntasan individual sebesar 70 dan klasikal 80%. Data tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual.

Dari simpulan yang telah dipaparkan menunjukkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang. Jadi, hipotesis tindakan yang diajukan terbukti kebenarannya.

5.2 SARAN

Setelah dilakukan penelitian di kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang melalui model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

a. Guru dapat menerapkan model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
b. Model *snowball throwing* berbantuan media audiovisual dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Hendaknya guru lebih sering mengawasi dan mengarahkan siswa dalam bekerja secara kelompok.

5.2.2 Bagi Siswa

a. Siswa hendaknya menambah pengalaman belajar dengan lebih aktif dan kreatif dalam setiap pembelajaran.
b. Siswa hendaknya lebih aktif menambah pengetahuan sendiri melalui berbagai macam sumber sehingga dapat berpikir kritis tentang kejadian di lingkungan sekitar.

5.2.3 Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah terus menumbuhkan kerja sama antar guru dalam menggunakan pembelajaran inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga guru dapat mengaplikasikan dalam pembelajaran yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Akhiriyah, Dewi Yuni. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Semarang: Unnes. 1 (2)

Anindya, Laksita. 2013. *Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Babatan I/456 Surabaya.* Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. 1 (1)

Anitah, Sri dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Aprindyana, Nurul. 2013. *Peningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Video pada Siswa Kelas IV SDN Karangpilang I Surabaya.* Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. 1(1)

Aqib, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran kontekstual (Inovatif*). Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penilaian.* Yogyakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.

Ballantine Joan and Patricia McCourt Larres. Cooperative Learning: A Pedagogy to Improve Students' Generic Skills?. *Education+Training.* 49 (2): 126-137.

BSNP. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006*

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Depdiknas

_____. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran.* Jakarta: Depdiknas

_____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).* Jakarta : Puskur

_____. 2007. *Standar isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.

_____.2007.*Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta:Depdiknas.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Fitri, Agus Zainul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

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

Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor : Ghalia Indonesia.

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

Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.

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

Januwardana, I.Gd. Arta. 2014. *Pengaruh Snowball Throwing Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kuta Badung*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha. 2 (1)

Kiran, Sidra. 2012. A Study of Student's Attitudes Towards Cooperative Learning. *International Journal of Humanities and Social Science*. 2 (11).

Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Puskur.

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama

KTSP 2006, Kurikulum 2004 yang disempurnakan BSNP.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sucipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kurinasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.

Mulyasa. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

_____. 2010. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah. Jakarta: Bumi Aksara.

_____.2010. *Praktik Peneliti an Tindakan Kelas.*Bandung: Remaja Rosdakarya.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 2 tentang Lingkup Standar Nasional

Peraturan Pemerintah Nomor 9 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kembali kurikulum KTSP.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar dan menengah.

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

Rasyid, Muhammad dan Sumiati Side. 2011. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN Bajeng Kab. Gowa*. Malang: UNM. 12(2)

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

Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sardjiyo, dkk. 2008. Pendidikan IPS SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Setiyani, Ade Irma. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan Snowball Throwing Media Audio Visual Kelas IV*. Semarang:UNNES, JLJ 2 (3).

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

Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Subini, Nini. dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka.

Suhadjono, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi Paikem.* Jogjakarta : Pustaka Pelajar.

Susanti, Kd. Ayu. 2014. Pengaruh Modeel Snowball Throwing Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gusti Ngurah Rai Denpasar. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha. 2(1).

Susanto, Ahmad. 2014.*Teori Belajar dan Perkembangan di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana.

Taneo, Silvester Petrus. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: DIKTI.

Tolmie. 2010. Social Effects of Collaborative Learning In Primary Schools. *Learning and Instruction.* 20 (3): 177-191.

Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Trianto. 2012. Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas [Classroom Action Research] Teori dan Praktik. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.

Undang-undang RI Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 1 (9) tentang Kurikulum

Undang-undang RI Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 37 tentang Kurikulum.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Usman, Uzer. 2013. Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Utari, Retno. 2011. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Menggunakannya*? Tersediadalamhttp://www.bppk.depkeu.go.id/webpkn/attachments/7661Taksonomi%20Bloo% Retno-ok-mima-pdf. Diakses pada tanggal 8 Februari 2015.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

PEDOMAN PENETAPAN

INDIKATOR

PEDOMAN KISI-KISI KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA PEMBELAJARAN

Keterampilan Dasar Mengajar menurut Rusman (2013: 80)	**Langkah-langkah Model *Snowball Throwing* dengan Media Audiovisual**	**Indikator Keterampilan Guru dalam Model *Snowball Throwing* Berbantuan Media Audiovisual**
1) Keterampilan membuka pelajaran 2) Keterampilan memberi penguatan 3) Keterampilan bertanya 4) Keterampilan menggunakan variasi 5) Keterampilan menjelaskan 6) Keterampilan pembelajaran perseorangan 7) Keterampilan mengelola kelas 8) Keterampilan membimbing kelompok diskusi kecil 9) Keterampilan menutup pelajaran	1. Siswa siap mengikuti pembelajaran. 2. Siswa mengamati media audiovisual. 3. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya. 4. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi. 5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok. 6. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok. 7. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain. 8. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok. 9. Siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi.	1. Melakukan pra kegiatan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan mengelola kelas) 2. Membuka pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran dan keterampilan bertanya) 3. Menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media Audiovisual. (keterampilan menjelaskan, keterampilan mengadakan variasi) 4. Membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya. (keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas) 5. Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi. (keterampilan menjelaskan) 6. Membimbing ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok. (keterampialn

		megadakan variasi dan ketempilan menjelaskan) 7. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan. (keterampilan pembelajaran perseorangan, keterampilan mejelaskan dan keterampilan mengadakan variasi) 8. Membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain. (keterampilan mengadakan variasi , keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dan keterampilan menjelaskan) 9. Membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok. (keterampilan membimbing kelompok diskusi kecil dan keterampilan memberikan penguatan) 10. Menutup pelajaran. (keterampilan menutup pelajaran)

PEDOMAN KISI-KISI AKTIVITAS SISWA

Aktivitas Siswa menurut Paul B. Dierich (dalam Sardiman 2012:101)	**Langkah-langkah Model *Snowball Throwing* Berbantuan Audiovisual**	**Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Model *Snowball Throwing* Berbantuan Audiovisual**
1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato. 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin. 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram. 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antar lain: ,melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.	1. Siswa siap mengikuti pembelajaran. 2. Siswa mengamati media audiovisual. 3. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya. 4. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi. 5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok. 6. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok. 7. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain. 8. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok. 9. Siswa untuk	1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran *(emotional activities)* 2. Memperhatikan materi pada media audiovisual. *(visual activiies)* 3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. *(mental activities dan emotional activities)* 4. Ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya. *(listening activities)* 5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya. *(oral activities, motor activities, dan mental activities)* 6. Membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok. *(writing activities)* 7. Melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan

7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan. 8) *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.	melakukan refleksi atau evaluasi.	melakukan diskusi kelompok. *(emotional activities, motor activities dan writing activities)* 8. Aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru *(motor activities dan mental activities)* 9. Melakukan refleksi atau evaluasi. *(motor activities)*

LAMPIRAN 2

KISI-KISI INSTRUMEN

PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang

No	Variabel / faktor yang diselidiki	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual	1. Melakukan pra kegiatan pembelajaran 2. Membuka pembelajaran. 3. Menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media Audiovisual. 4. Membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya. 5. Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi. 6. Membimbing ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok. 7. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan. 8. Membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain. 9. Membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok. 10. Menutup pembelajaran.	• Guru	• Lembar Observasi • Catatan Lapangan

2.	Aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui Model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual	1. Mempersiapkan diri dalam menerim pembelajaran. 2. Memperhatikan materi pada media audiovisual. 3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa. 4. Ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya. 5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya. 6. Membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok. 7. Melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan Melakukan diskusi kelompok. 8. Aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru 9. Melakukan refleksi atau evaluasi.	• Siswa	• Lembar observasi aktivitas siswa • Catatan lapangan
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Snowball Throwing* berbantuan Media Audiovisual	1. Menjelaskan pengertian teknologi. 2. Menjelaskan perkembangan teknologi produksi. 3. Membandingkan teknologi produksi tradisional dan modern. 4. Menyebutkan peralatan teknologi produksi tradisional dan modern. 5. Menjelaskan perkembangan teknologi transportasi. 6. Membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern. 7. Menyebutkan peralatan teknologi transportasi	• Siswa • Hasil tes tertulis	• Lembar tes tertulis

		tradisional dan modern. 8. Menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi 9. Membandingkan perkembangan teknologi komunikasi tradisional dan modern. 10. Menyebutkan peralatan teknologi komunikasi tradisional dan modern.		

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN PENELITIAN

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Siklus:.....

Nama guru : Heni Uswatun Hasanah

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC / 2

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:
   a. Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul
   b. Skor 2 jika ada satu ciri muncul
   c. Skor 3 jika ada dua ciri muncul
   d. Skor 4 jika ada tiga ciri muncul
   e. Skor 5 jika ada empat ciri muncul
   (Usman, 2013:130)
3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran	1. Mempersiapkan media audio visual dengan baik		
		2. Membimbing siswa berdoa		
		3. Melakukan presensi		
		4. Mengkondisikan siswa		
2.	Membuka	1. Memberi salam		

	pembelajaran	2. Menumbuhkan motivasi		
		3. Memberikan apersepsi		
		4. Menyampaikan tujuan pebelajaran		
3.	Menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media Audiovisual.	1. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual		
		2. Menyampaikan materi secara sistematis		
		3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami		
		4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sehubungan materi yang ditayangkan dalam media audiovisual.		
4.	Membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.	1. Membentuk kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang heterogen.		
		2. Membimbing kelompok memilih ketua kelompok.		
		3. Memberi nama pada setiap kelompok.		
		4. Mengarahkan siswa untuk duduk tenang sesuai dengan kelompoknya.		
5.	Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.	1. Menjelaskan poin-poin materi kepada ketua kelompok.		
		2. Penjelasan materi mudah dipahami oleh ketua kelompok.		
		3. Penjelasan materi disertai dengan contoh yang realistik.		
		4. Memberi kesempatan kepada ketua kelompok untuk menanyakan materi yang belum dipahami.		

6.	Membimbing ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok.	1. Mengarahkan ketua kelompok kembali ke kelompoknya.		
		2. Membimbing ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota kelompok.		
		3. Membimbing anggota kelompok untuk mendengarkan penjelasan materi dari ketua kelompok.		
		4. Mendampingi ketua kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompoknya.		
7.	Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan.	1. Membagikan lembar kerja siswa.		
		2. Membimbing siswa untuk menuliskan nama, absen dan nama kelompok.		
		3. Membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan di kertas kerja yang telah disediakan.		
		4. Membimbing siswa agar pertanyaan yang ditulis sesuai dengan materi yang telah disampaikan.		
8.	Membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.	1. Membimbing siswa mengumpulkan kertas kerja dalam kelompok.		
		2. Membimbing siswa untuk membentuk kertas kerja yang berisi pertanyaan menyerupai bola dalam kelompok.		
		3. Membimbing ketua kelompok untuk memegang bola pertanyaan.		
		4. Memberikan arahan kepada ketua kelompok untuk melemparkan bola		

		pertanyaan yang telah dibuat.		
9.	Membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.	1. Mengarahkan siswa untuk membuka bola pertanyaan yang telah didapat.		
		2. Memberi kesempatan siswa untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompok		
		3. Berkeliling ke tiap kelompok untuk memberikan pengawasan.		
		4. Memberi kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi		
10.	Menutup pembelajaran	1. Melakukan refleksi proses pembelajaran		
		2. Menyimpulkan materi bersama siswa		
		3. Memberikan evaluasi sesuai alokasi waktu		
		4. Memberikan tugas lanjutan untuk pertemuan selanjutnya		
Jumlah skor				

Jumlah Skor ……. Kriteria ……..

Kriteria Penilaian:

R = skor terendah = 10 × 1 = 10

T = skor tertinggi = 10 × 5 = 50

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{50 + 10}{2} = 30$

Jarak Interval (i) = $\frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{50-10}{4} = \frac{40}{4} = 10$

(k+i) = 10+ 10= 20

(k+2(i)) = 10+2(10)=10+20=30

(k+3(i)) = 10+3(10)=10+30= 40

(k+4(i)) = 10+4(10)=10+40= 50

(Widoyoko, 2014:110)

Kriteria Data Keterampilan Guru

Skor	**Nilai**
40 ≤ skor ≤ 50	Sangat Baik
30 ≤ skor < 40	Baik
20 ≤ skor < 30	Cukup
10 ≤ skor < 20	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang, ...2015

Observer,

Titi Pujiarti, S.Pd
NIP. 197112281999032007

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL

Siklus:.....

Nama Siswa : .....

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC / 2

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:
   a. Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul
   b. Skor 2 jika ada satu ciri muncul
   c. Skor 3 jika ada dua ciri muncul
   d. Skor 4 jika ada tiga ciri muncul
   e. Skor 5 jika ada empat ciri muncul
   (Usman, 2013:130)
3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No	Indikator	Deskriptor	Kemunculan Deskriptor (√)	Skor
1.	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran	1. Menunjukkan sikap duduk yang baik		
		2. Mempersiapkan buku dan alat tulis dengan mandiri		
		3. Menunjukkan sikap disiplin di kelas		
		4. Bersikap tenang.		

2.	Memperhatikan materi pada media audiovisual.	1. Memperhatikan media audio visual dengan seksama		
		2. Menunjukkan sikap apresiatif (tertarik) terhadap materi di mediaaudio visual		
		3. Menjawab pertanyaan tentang materi yang disajikan guru dengan benar		
		4. Siswa bertanya dengan aktif tentang materi yang disajikan		
3.	Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.	1. Bersedia dibagi oleh guru		
		2. Tertib saat berkelompok		
		3. Menunjuk ketua kelompok		
		4. Tidak mengganggu kelompok lain.		
4.	Ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya.	1. Ketua kelompok maju ke depan		
		2. Ketua kelompok menerima materi dengan baik.		
		3. Anggota kelompok bersikap tenang		
		4. Anggota kelompok mempersiapkan buku catatan		
5.	Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya.	1. Anggota kelompok memperhatikan penjelasan materi dari ketua kelompok		
		2. Anggota kelompok bersikap tenang dalam menerima materi dari ketua kelompok		
		3. Ketua dan anggota kelompok melakukan tanya jawab terhadap materi yang dibahas		

		4. Anggota kelompok membuat catatan materi		
6.	Membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok.	1. Menuliskan pertanyaan di kertas kerja yang telah disediakan.		
		2. Membuat pertanyaan sesuai dengan materi.		
		3. Bersikap tenang dalam menulis pertanyaan		
		4. Membentuk kertas kerja yang berisi pertanyaan menyerupai bola		
7.	Melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan Melakukan diskusi kelompok.	1. Mendengarkan arahan guru dalam melemparkan bola pertanyaan		
		2. Melemparkan bola pertanyaan kekelompok lain sesuai arahan guru		
		3. Mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang didapat dengan teman kelompok.		
		4. Berdiskusi tanpa mengganggu kelompok lain.		
8.	Aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.	1. Ikut serta berpendapat		
		2. Ketepatan simpulan		
		3. Suara jelas saat berpendapat		
		4. Merespon balikan dari guru dengan baik		
9.	Melakukan refleksi atau evaluasi.	1. Mengerjakan evaluasi sesuai petunjuk pengerjaan		
		2. Percaya diri mengerjakan evaluasi		
		3. Mengumpulkan soal evaluasi tepat waktu		

		4. Tertib dalam mengerjakan evaluasi		
Jumlah Skor				

Jumlah skor = ... kategori = ...

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 9 × 1 = 9

T = skor tertinggi = 9 × 5 = 45

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{45+9}{2} = 13{,}5$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{45-9}{4} = \frac{36}{4} = 9$

(k+i) = 9 + 9= 18

(k+2(i)) = 9+2(9)=9+18=27

(k+3(i)) = 9+3(9)=9+27= 36

(k+4(i)) = 9+4(9)=9+36= 45

(Widoyoko, 2014:110)

Kriteria Aktivitas Siswa	**Kriteria**
36 ≤ skor ≤ 45	Sangat Baik
27≤ skor < 36	Baik
18 ≤ skor < 27	Cukup
9 ≤ skor < 18	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang,..... 2015

Observer

Titi Pujiarti, S.Pd

NIP. 197112281999032007

LEMBAR PENGAMATAN RANAH AFEKTIF (SIKAP)

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVC SDN KALIBANTENG KIDUL 01

Siklus….

Nama Siswa :

Satuan pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC/ 2

Materi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:

   Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul

   Skor 2 jika ada satu ciri muncul

   Skor 3 jika ada dua ciri muncul

   Skor 4 jika ada tiga ciri muncul

   Skor 5 jika ada empat ciri muncul

(Usman, 2013:130)

3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No.	Indikator	Deskriptor	Skor					Kegiatan yang mencerminkan karakter	Pesan guru dalam pembelajaran	Keterampilan situasi pembelajaran
			1	2	3	4	5			
1.	Religius	1. Mengucapkan atau menjawab salam 2. Berdo'a sebelum pembelajaran 3. Tidak mengganggu teman ketika berdo'a 4. Menghargai agama teman						Ketika siswa berdo'a	Guru memberikan pesan agar siswa senantiasa mengingat Tuhan YME	Kegiatan Awal
2.	Jujur	1. Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh. 2. Tidak mencontek 3. Tidak memberikan contekan 4. Melakukan penilain dengan benar dan tidak manipulasi saat mengoreksi pekerjaan teman						Mengerjakan soal evaluasi	Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal evaluasi sesuai dengan	Konfimasi

									kemampuan dirinya.	
3.	Disiplin	1. Hadir tepat waktu 2. Menjalankan tata tertib sekolah 3. Mengerjakan tugas sesuai arahan guru 4. Mengumpulkan tugas tepat waktu						Sebagian siswa mengikuti pembelajaran dengan tertib dan duduk dengan sopan	Guru memberikan teguran kepada siswa yang tidak bisa duduk dengan sopan	Eksplorasi
4.	Tanggungjawab	1. Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik 2. Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama 3. Melaksanakan tugas piket 4. Berani menerima hukuman apabila melakukan kesalahan						Siswa mengerjakan tugas dengan baik.	Guru mengingatkan kepada siswa untuk mengerjakan tugas kelompok sesuai tugas masing-masing.	Eksplorasi

5.	Saling Menghargai	1. Menghargai pendapat teman sekelompok 2. Menghargai pendapat kelompok lain 3. Tidak mencela kelompok lain 4. Mendengarkan pendapat orang lain						Siswa tidak menjaga jarak dengan teman, saling menghormati guru dan menyayangi teman	Guru mengingatkan kepada siswa bahwa ketika ada yang berbicara harus didengarkan.	Elaborasi
6.	Kerjasama	1. Menjawab bola pertanyaan dengan kelompok 2. Memecahkan masalah bersama teman sekelompok 3. Mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok 4. Membantu kerja kelompok						Siswa mengerjakan bola pertanyaan dengan anggota kelompok.	Guru mengingatkan kepada siswa bahwa dengan kerjasama akan meringankan beban.	Eksplorasi
Total Skor										

R = skor terendah = 6 × 1 = 6
T = skor tertinggi = 6 × 5 = 30

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{30+6}{2} = 18$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{30-6}{4} = \frac{24}{4} = 6$

(k+i) = 6+6= 12

(k+2(i))= 6+2(6)=6+12= 18

(k+3(i))= 6+3(6)=6+18= 24

(k+4(i))= 6+4(6)=6+24= 30

Kriteria Data Nilai Afektif

Skor	Nilai	Ketuntasan
24 ≤ skor ≤ 30	Sangat Baik	Tuntas
18 ≤ skor < 24	Baik	Tuntas
12 ≤ skor < 18	Cukup	Tidak Tuntas
6 ≤ skor < 12	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang, 2015

Observer

Titi Pujiarti, S.Pd
NIP. 197112281999032007

LEMBAR PENGAMATAN PSIKOMOTOR (KETERAMPILAN) PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVC SDN KALIBANTENG KIDUL 01

Siklus….

Nama Siswa :

Satuan pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC/ 2

Materi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!

   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:

   Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul

   Skor 2 jika ada satu ciri muncul

   Skor 3 jika ada dua ciri muncul

   Skor 4 jika ada tiga ciri muncul

   Skor 5 jika ada empat ciri muncul

   (Usman, 2013:130)
3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No	Indikator	Deskriptor	Check	Skor
1.	Membuat bola pertanyaan	1. Menulis pertanyaan dengan kelompok.		
		2. Mengumpulkan kertas kerja menjadi satu dalam kelompok.		
		3. Meremas kertas kerja bersama anggota kelompok.		
		4. Membentuk kertas kerja menjadi bola pertanyaan dengan anggota kelompok.		

2.	Melempar bola pertanyaan.	1. Mendengarkan arahan guru.		
		2. Bola pertanyaan dipegang ketua kelompok.		
		3. Ketua kelompok mewakili kelompok untuk mengambil ancang-ancang untuk melempar bola pertanyaan.		
		4. Melempar bola pertanyaan ke kelompok lain sesuai arahan guru.		
3.	Menangkap bola pertanyaan.	1. Menunjukkan sikap siap menerima lemparan bola pertanyaan.		
		2. Membuka tangan untuk menangkap bola pertanyaan.		
		3. Menangkap bola pertanyaan dengan tepat.		
		4. Membuka bola pertanyaan.		
Total Skor				

R = skor terendah = 3 × 1 = 3

T = skor tertinggi = 3 × 5 = 15

Median $= \frac{skor\ maksimal + skor\ minimal}{2}$

$= \frac{15+3}{2} = 9$

Jarak Interval (i) $= \frac{skor\ maksimal - skor\ minimal}{jumlah\ kelas\ interval}$

$= \frac{15-3}{4} = \frac{12}{4} = 3$

(k+i) = 3+3= 6

(k+2(i)) = 3+2(3)= 3+6= 9

(k+3(i)) = 3+3(3)= 3+9= 12

(k+4(i)) = 3+4(3)= 3+12= 15

Kriteria Data Nilai Psikomotorik

Skor	**Nilai**	**Ketuntasan**
12 ≤ skor ≤ 15	Sangat Baik	Tuntas
9 ≤ skor < 12	Baik	Tuntas
6 ≤ skor < 9	Cukup	Tidak Tuntas
3 ≤ skor < 6	Kurang	Tidak Tuntas

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang,..... 2015

Observer

Titi Pujiarti, S.Pd

NIP. 197112281999032007

CATATAN LAPANGAN

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVC SDN KALIBANTENG KIDUL 01 KOTA SEMARANG

Kelas/Semester : IVC / II

Hari/Tanggal :

Materi :

Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran!

Catatan :

……

……

……

……

……

…….

Semarang, ...2015

Observer,

.....

LAMPIRAN 4

PERANGKAT

PEMBELAJARAN

PENGGALAN SILABUS

SIKLUS 1

Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC / II

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

Kompetensi Dasar	**Materi Pokok dan Uraian Materi**	**Kegiatan Pembelajaran**	**Indikator Pencapaian Kompetensi**	**Penilaian**	**Alokasi Waktu**	**Sumber**
2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	Teknologi Produksi	1. Mengamati *slide powerpoint* yang berisi gambar dan video mengenai pengertian, perkembangan, jenis teknologi produksi 2. Tanya jawab dengan guru tentang	2.3.1 Menjelaskan pengertian teknologi.. 2.3.2 Membandingkan teknologi produksi tradisional dan modern 2.3.3 Menyebutkan 3	**Teknik**: 1. Tes 2. Non Tes **Bentuk Instrumen :** Tes: 1. Obyektif	3x35 menit (3 JP)	1. Depdiknas. 2007. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.

		perkembangan teknologi produksi tadisional dan modern 3. Memperhatikan penjelasan ketua kelompok tentang perkembangan teknologi produksi melalui slide powerpoint 4. Membuat pertanyaan pada LKS tentang teknologi produksi dan membuat bola pertanyaan dalam satu kelompok. 5. Berdiskusi tentang bola pertanyaan dari kelompok lain dengan teman sekelompok.	contoh peralatan teknologi produksi tradisional 2.3.4 Menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi modern.	2. Uraian Non Tes: 1. Penilaian Sikap/ Karakter Penilaian Produk		Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan. 2. Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 SD/MI.* Jakarta : Pusat Perbukuan. 3. Hisnu, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4*

		6. Mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok mereka 7. Menyimpulkan hasil diskusi 8. Bertanya mengenai materi perkembangan teknologi produksi yang belum jelas				*SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus I

Mata Pelajaran : IPS

Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC/ II

Waktu : 3 x 35 menit (3JP)

I. Standar Kompetensi

IPS

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

II. Kompetensi Dasar

IPS

2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator

2.3.1 Menjelaskan pengertian teknologi.

2.3.2 Membandingkan teknologi produksi tradisional dan modern

2.3.3 Menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi tradisional.

2.3.4 Menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi modern.

IV. Tujuan

1. Melalui pengamatan video, siswa dapat menjelaskan pengertian teknologi dengan baik. (RKC1)
2. Melalui pengamatan video, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri teknologi produksi tradional dengan tepat. (RKC1)
3. Melalui pengamatan video, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri teknologi produksi modern dengan tepat. (RKC1)
4. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi produksi tradisional dan modern dengan benar. (RKC5)

5. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat mengklasifikasi peralatan teknologi produksi tradional dengan tepat. (RKC3)
6. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi tradisional dengan tepat. (RKC1)
7. Melalui kerja kelompok, siswa dapat mengklasifikasi peralatan teknologi produksi modern dengan tepat. (RKC3)
8. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi modern dengan tepat. (RKC1)

Karakter yang Diharapkan :

1. Religius
2. Jujur
3. Disiplin
4. Saling Menghargai
5. Tanggung jawab
6. Kerjasama

V. Materi

1. Perkembangan teknologi produksi
2. Alat teknologi produksi tradisional dan modern

VI. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Snowball Throwing*
2. Metode pembelajaran :
   a. Informasi
   b. Tanya jawab
   c. Pemberian tugas

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (15 menit)

a. Guru mengucapkan salam
b. Mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
c. Melakukan presensi
d. Apersepsi :

Guru melakukan apersepsi “Siapakah yang pernah melihat petani membajak sawah?” Apa yang digunakan petani untuk membajak sawahnya?”

e. Menginformasikan topik dan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.
f. Memberikan motivasi kepada siswa agar semangat belajar.
g. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

B. Kegiatan Inti (70 menit)

1. Siswa memperhatikan tayangan media audio visual berupa slide powerpoint dan video yang berisikan materi mengenai teknologi produksi, perbandingan teknologi produksi tradisional dan modern (eksplorasi)
2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang perkembangan teknologi produksi tadisional dan modern (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audio visual (elaborasi)
4. Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen sebanyak 8 kelompok (elaborasi).
5. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi pengertian teknologi, perbandingan teknologi produksi sederhana dan modern, dan alat-alat pada teknologi produksi sederhana dan modern (elaborasi).
6. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya (eksplorasi).
7. Masing-masing siswa dalam setiap kelompok diberi satu lembar kertas kerja. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok tersebut diminta menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas kerja yang berisikan pertanyaan tersebut, dibuat seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain sesuai arahan yang diberikan oleh guru (eksplorasi).

8. Setelah siswa dalam setiap kelompok mendapatkan satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di kertas kerja yang telah diberikan.(eksplorasi)
9. Kelompok diskusi mempresentasikan jawaban dan menanggapi hasil diskusi kelompok lain. (eksplorasi)
10. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi siswa (konfirmasi)
11. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti (konfirmasi).

C. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pemberian pekerjaan rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pelajaran dengan mengucap salam.

VIII. Media dan Sumber Belajar

1. Media : video
2. Sumber Belajar :

Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 SD/MI.* Jakarta : Pusat Perbukuan

Hisnu, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan

IX. PENILAIAN:

1. Teknik penilaian
   a. Penilaian kognitif : Tes (Tes Tertulis)
   b. Penilaian Afektif : Non Tes (Pengamatan/observasi sikap Percaya diri, Saling Menghargai, Tanggung jawab dan Jujur)
   c. Penilaian Psikomotorik : Non Tes (Unjuk Kerja)

2. Instrumen Penilaian
   a. Penilaian kognitif : Tes evaluasi (pilihan ganda dan uraian)
   b. Penilaian Afektif : Lembar Pengamatan Sikap
   c. Penilaian Psikomotorik : Lembar penilaian unjuk kerja

Semarang, 17 Maret 2015

Kolaborator	Guru Kelas IVC
Titi Pujiarti S.Pd.	Heni Uswatun Hasanah
NIP. 197112281999032007	NIM. 1401411464

LAMPIRAN
MATERI AJAR

Pengertian Teknologi

Teknologi ada hubungannya dengan kata “teknik”. Kata teknik artinya cara atau metode. Teknologi di sini berarti keseluruhan sarana atau alat yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang dan jasa yang diperlukan manusia. Misalnya, manusia membutuhkan hiburan. Televisi menyediakan hiburan yang dibutuhkan manusia tersebut. Televisi yang ditonton menghasilkan gambar dan suara.

Ada bermacam-macam teknologi yang diciptakan manusia. Dalam bab ini kamu akan mempelajari teknologi di bidang produksi, transportasi, dan komunikasi. Kita akan menguraikan ketiga teknologi ini satu per satu.

1. Perkembangan Teknologi Produksi

Teknologi berkaitan dengan suatu kreasi dan penemuan manusia untuk membuat dan menggunakan sesuatu. Pada zaman dahulu manusia masih memiliki sedikit alat. Peralatannya pun masih sangat sederhana. Pembuatan peralatan dari batu merupakan teknologi tertua. Seiring perkembangan teknologi mulailah diciptakan alat-alat yang lebih modern. Semua itu bertujuan untuk membantu kehidupan mereka. Perkembangan teknologi menunjukkan kemajuan kecerdasan manusia. Setiap kemajuan dalam ilmu pengetahuan akan membuka cara baru bagi pengembangan teknologi.

Produksi berarti pengolahan bahan baku menjadi barang setengah jadi atau barang jadi, sehingga nilai barangnya menjadi meningkat. Teknologi produksi adalah teknik perindustrian dengan menggunakan mesin-mesin. Dapatkah kamu menyebutkan alat-alat teknologi tradisional dan modern yang ada di rumahmu?

2. Jenis teknologi produksi tradisional dan modern

1) Teknologi produksi Pangan

Pada zaman prasejarah, manusia sangat tergantung pada alam dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya. Untuk memperoleh makanan, mereka masih melakukan cara berburu. Cara pengolahannya pun masih sederhana.

Dalam perkembangannya, manusia mulai mengenal cara bercocok tanam. Meskipun masih menggunakan alat sederhana. Misalnya cangkul dan bajak dengan bantuan tenaga hewan. Sekarang industri pertanian sudah menggunakan cara yang lebih maju dan modern. Pengerjaannya tidak hanya menggunakan tenaga manusia. Sekarang sudah menggunakan alat-alat seperti traktor dan alat penyemprot hama. Dengan demikian, tanah pertanian yang luas bisa diselesaikan dalam waktu singkat.

Pada saat panen petani zaman dahulu menggunakan alat sederhana. Yaitu ani-ani atau sabit untuk memotong padi. Setelah padi dipanen, petani memisahkan antara kulit dan bulir padi. Untuk itu digunakan alat yang disebut alu dan lesung. Alu dan lesung digunakan untuk menumbuk padi. Dengan ditumbuk, kulit padi dan bulir padi akan terpisah.

Setelah terpisah, kulit padi akan dijadikan makanan ternak. Sedangkan bulir padi adalah beras untuk bahan makanan pokok. Sekarang sudah ada alat penumbuk padi yang lebih modern. Yaitu, mesin penggilingan padi. Mesin ini digunakan untuk memisahkan kulit dan bulir padi. Dengan mesin ini, tenaga manusia yang dibutuhkan tidak besar. Meskipun demikian, cangkul, bajak, lesung dan alu masih digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Selain dalam pertanian, perkembangan teknologi juga terjadi pada pengolahan makanan. Kemajuan teknologi menghasilkan berbagai jenis modifikasi masakan baru. Sekarang, orang-orang mulai berpikir praktis. Orang mulai menyukai makanan-makanan cepat saji. Misalnya makanan yang tersimpan dalam kaleng dan botol. Zaman dulu, jumlah dan jenis makanan tidak sebanyak sekarang. Produksi makanan sekarang sudah semakin maju dan kreatif. Dari satu jenis bahan baku bisa menghasilkan berbagai jenis makanan baru. Contoh-contoh bahan baku yaitu kedelai, nanas, dan gandum. Bahan baku tersebut dapat diuolah menjadi beberapa jenis barang jadi. Kedelai dapat diolah menjadi tempe, tahu, kecap, tauco, dan lain-lain. Nanas, dapat diolah menjadi selai, sirup, manisan, dan lain-lain. Sedangkan gandum dapat dioah menjadi mie, roti, biscuit, kue, dan lain-lain.

2) Teknologi produksi sandang

Untuk membuat kain, masyarakat dulu menggunakan alat tenun sederhana. Alat tenun sederhana terbuat dari kayu yang dirakit secara sederhana. Untuk bahan pewarnanya digunakan daun atau kulit pohon yang diolah. Hal ini tentu akan membutuhkan waktu yang lama. Dan juga tenaga yang besar. Sehingga jumlah barang yang dihasilkan juga tidak banyak.

Dengan perkembangan teknologi produksi, pembuatan kain tidak susah lagi. Pabrik tekstil dengan mesin-mesin modern dapat menghasilkan kain yang berkualitas. Dan jumlah yang dihasilkannya pun besar. Bahkan kain yang dihasilkan lebih bervariasi. Di zaman sekarang, ada bermacammacam bahan untuk membuat kain. Bahan baku yang diperlukan tergantung pada jenis kain yang diproduksi. Seperti kapas untuk membuat katun. Bulu biri-biri untuk kain wol. Bahan sintetis untuk kain nilon. Namun demikian, masyarakat yang menggunakan alat tenun sederhana masih banyak. Hal itu banyak kita jumpai terutama di daerah pedesaan.

3) Teknologi produksi bahan bangunan

Selain bahan pangan dan bahan sandang, manusia juga memerlukan rumah sebagai tempat tinggal. Segala perlengkapan rumah tangga seperti kursi, tempat tidur, lemari merupakan kebutuhan hidup lainnya yang diperlukan. Masyarakat masa lalu memotong kayu menggunakan kapak dan peralatan sederhana. Waktu yang diperlukan cukup lama untuk mengerjakannya. Sedangkan sekarang orang memotong kayu dapat menggunakan gergaji mesin. Selain lebih cepat hasil yang didapat pun sangat banyak. Selain itu potongan juga lebih rapi. Menyerut pun juga sekarang sudah menggunakan serutan mesin. Tidak seperti dulu yang menggunakan serutan biasa dan menggunakan tenaga manusia lebih besar.

3. Perbandingan teknologi alat produksi tradisional dan modern

Alat Produksi tradisional	Alat Produksi Modern
Digerakkan dengan tenaga manusia, hewan, dan alam.	Digerakkan dengan tenaga mesin secara otomatis.
Peralatan dibuat dari bahan yang sederhana dan dapat dibuat sendiri.	Peralatan dibuat dengan teknologi yang canggih dan membutuhkan tenaga ahli.
Hasil produksi yang didapat sedikit dan membutuhkan waktu yang lama	Hasil produksi yang didapatkan banyak dalam waktu yang singkat
Tenaga yang dibutuhkan banyak	Tenaga yang dibutuhkan sedikit karena dibantu dengan mesin
Hasil produksi kurang bagus dan tidak awet	Hasil produksi bagus, rapi, dan awet
Tidak menimbulkan pencemaran atau polusi	Menimbulkan pencemaran atau polusi
Tidak tergantung dengan peralatan	Sangat tergantung dengan peralatan (mesin)

MEDIA

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama kelompok :

Nama :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk :

1. *Tulislah nama kelompokmu, nama, kelas dan no.absen !*
2. *Perhatikan perintah yang tersedia!*

Perintah : Tuliskan satu pertanyaan mengenai teknologi produksi !

KISI-KISI SOAL

Kelas / Semester : IVC/II

Mapel : IPS

KD : 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	Teknik Penilaian	No. Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesukaran
		RK	RP	RA					
2.3.5 Menjelaskan pengertian teknologi.	1. Melalaui pengamatan video, siswa dapat menjelaskan pengertian teknologi dengan baik. (RKC1)	C1		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab • Kerjasama	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 1 I 2 II 11	C B Terlampir	Sedang Sedang Mudah
2.3.6 Membandingkan teknologi	2. Melalui pengamatan video, siswa dapat mengidentifikasi	C1		• Religius • Jujur	Pilihan ganda	Tes dan pengama	I 6	A	Sedang

	produksi tradisional dan modern	ciri-ciri teknologi produksi tradional dengan tepat. (RKC1) 3. Melalui pengamatan video, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri teknologi produksi modern dengan tepat. (RKC1) 4. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi produksi sederhana dan modern dengan benar. (RKC5)	C1 C5		• Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab • Kerjasama	dan uraian	tan	I 7 I 10 II 14 II 15	B C Terlampir Terlampir	Sedang Sedang Sedang Sukar
2.3.7	Menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi tradisional	5. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat mengklasifikasi peralatan teknologi produksi tradional dengan tepat. (RKC3) 6. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 contoh peralatan	C3 C1		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 3 I 4	B A	Mudah Sukar

	teknologi produksi tradisional dengan tepat. (RKC1)			jawab • Kerjasama					
2.3.8 Menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi modern.	7. Melalui kerja kelompok, siswa dapat mengklasifikasi peralatan teknologi produksi tradional dengan tepat. (RKC3) 8. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 contoh peralatan teknologi produksi tradisional dengan tepat. (RKC1)		C3 C1	• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab • Kerjasama	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 5 I 9 II 12 II 13	A D Terlampir Terlampir	Mudah Sedang Sedang Mudah

SOAL EVALUASI

Nilai :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat di bawah ini!

1. Pengertian teknologi adalah .....
   a. Menjual barang
   b. Menghasilkan barang
   c. Menyewakan barang
   d. Memperbaiki barang
2. Pengertian produksi adalah . . . .
   a. Kegiatan dalam kegiatan sehari-hari
   b. Kegiatan menghasilkan barang
   c. Kegiatan manusia dalam memproses
   d. Kegiatan untuk mendapatkan pekerjaan
3. Sebelum ditemukan traktor, manusia membajak sawah menggunakan tenaga…
   a. Manusia
   b. Sapi atau kerbau
   c. Mobil
   d. Matahari
4. Di bawah ini yang merupakan alat produksi tradisional adalah ….
   a. Lesung, ATBM, cangkul
   b. lesung, ATBM, mesin pemotong kayu
   c. lesung, mesin pintal listrik, kapak
   d. lesung, cangkul, mixer
5. Berikut ini yang bukan merupakan jenis alat-alat teknologi produksi pangan adalah ….
   a. Mesin fotokopi
   b. Mesin penyuling minyak

c. Mesin penggiling padi
d. Mesin pengering padi

6. Dibawah ini yang merupakan kelemahan teknologi produksi tradisional adalah . . . .
   a. Prosesnya lama
   b. Menggunakan tenaga mesin
   c. Menimbulkan polusi
   d. Hasilnya jelek
7. Dengan adanya teknologi mesin produksi, tenaga kerja yang dibutuhkan semakin. . . .
   a. Banyak
   b. Sedikit
   c. Tidak berpengaruh
   d. Menghilang
8. Lesung dan alu adalah barang-barang yang terbuat dari …
   a. Plastik
   b. Besi
   c. Kayu
   d. Tanah liat
9. Dibawah ini yang termasuk bahan baku pembuatan kertas adalah ….
   a. Benang
   b. Plastik
   c. Kapas
   d. Kayu
10. Jika dibandingkan dengan jaman dahulu, pengolahan produksi pada masa sekarang lebih ….
    a. Boros
    b. Kuno
    c. Cepat
    d. Lambat

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

11. Apa yang dimaksud dengan teknologi ?
12. Sebutkan 3 contoh teknologi produksi tradisional!
13. Sebutkan 3 contoh teknologi produksi modern!
14. Jelaskan perbedaan membajak sawah dengan menggunakan tenaga kerbau dan menggunakan tenaga mesin!
15. Sebutkan perbedaan teknologi produksi tradisional dan modern!

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

Siklus I

I. Pilihan Ganda

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

II. Uraian

11. Sarana atau alat yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang dan jasa yang diperlukan manusia
12. Membajak sawah menggunakan kerbau, mencangkul sawah, lesung, alu, alat tenun yang terbuat dari kayu, menumbuh obat-obatan dari bahan alami,kapak.
13. Traktor, alat tenun mesin, mesin jahit, gergaji mesin
14. Membajak sawah dengan bantuan kerbau waktunya lebih lama disbanding dengan bantuan mesin traktor. Tetapi membajak sawah dengan bantuan kerbau tidak menimbulkan polusi, sedangkan dengan bantuan mesin dapat mencemari udara.

15.

Alat Produksi tradisional	Alat Produksi Modern
Digerakkan dengan tenaga manusia, hewan, dan alam.	Digerakkan dengan tenaga mesin secara otomatis.
Peralatan dibuat dari bahan yang sederhana dan dapat dibuat sendiri.	Peralatan dibuat dengan teknologi yang canggih dan membutuhkan tenaga ahli.
Hasil produksi yang didapat sedikit dan membutuhkan waktu yang lama	Hasil produksi yang didapatkan banyak dalam waktu yang singkat
Tenaga yang dibutuhkan banyak	Tenaga yang dibutuhkan sedikit karena dibantu dengan mesin
Hasil produksi kurang bagus dan tidak awet	Hasil produksi bagus, rapi, dan awet
Tidak menimbulkan pencemaran atau polusi	Menimbulkan pencemaran atau polusi
Tidak tergantung dengan peralatan	Sangat tergantung dengan peralatan (mesin)

PEDOMAN PENSKORAN

Pilihan ganda (A):

Benar = Skor 1

Salah = Skor 0

Uraian (B):

Benar = Skor Maksimal 4

$$N = \frac{A+B}{3} \times 10$$

N : nilai yang diperoleh

A : jumlah skor yang diperoleh pilihan ganda

B: jumlah skor yang diperoleh uraian

SINTAK MODEL *SNOWVALL THROWING* BERBANTAUN AUDIOVISUAL

a. Siswa siap mengikuti pembelajaran.
b. Siswa mengamati media audiovisual.
c. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.
d. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
e. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok.
f. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok.
g. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.
h. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.
i. Siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi.

PENGGALAN SILABUS SIKLUS II

Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC / II

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	Teknologi Transportasi	1. Mengamati *slide powerpoint* yang berisi gambar dan video mengenai perkembangan dan jenis teknologi transportasi 2. Tanya jawab dengan guru tentang perkembangan	2.3.5 Menjelaskan perkembangan teknologi transportasi. 2.3.6 Membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern. 2.3.7 Membedakan	**Teknik**: 1. Tes 2. Non Tes **Bentuk Instrumen :** Tes: 1. Obyektif 2. Uraian Non Tes: 1. Penilaian	3x35 menit (3 JP)	1. Depdiknas. 2007. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.

		teknologi transportasi tadisional dan modern 3. Memperhatikan penjelasan ketua kelompok tentang perkembangan teknologi transportasi melalui slide powerpoint 4. Membuat pertanyaan pada LKS tentang teknologi transportasi dan membuat bola pertanyaan dalam satu kelompok. 5. Berdiskusi tentang bola pertanyaan dari kelompok lain dengan teman sekelompok.	jenis-jenis transportasi	Sikap/ Karakter Penilaian Produk		2. Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 SD/MI.* Jakarta : Pusat Perbukuan. 3. Hisnu, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI.* Jakarta: Pusat Perbukuan 4. Suranti dan Saptiarso, Eko Setiawan. 2009. *Ilmu Pengetahu*

		6. Mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok mereka 7. Menyimpulkan hasil diskusi 8. Bertanya mengenai materi perkembangan teknologi transportasi yang belum jelas				*an Sosial 4 : untuk SD dan MI Kelas IV* . Jakarta : Pusat Perbukuan , Departemen Pendidikan Nasional

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : IPS
Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 01
Kelas/Semester : IVC/ II
Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

I. Standar Kompetensi

IPS

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

II. Kompetensi Dasar

IPS

2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator

2.3.5 Menjelaskan perkembangan teknologi transportasi.
2.3.6 Membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern.
2.3.7 Membedakan jenis-jenis teknologi transportasi

IV. Tujuan

1. Dengan pengamatan slide powerponit dan video, siswa dapat menjelasan pengertian teknologi transportasi dengan baik. (RKC1)
2. Dengan pengamatan slide powerponit dan video, siswa dapat menyimpulkan perkembangan teknologi transportasi dengan baik. (RKC2)
3. Dengan pengamatan slide powerponit dan video, siswa dapat mengklasifikasikan teknologi transportasi tradisional dengan tepat. (RKC3)
4. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat mengklasifikasikan teknologi transportasi modern dengan tepat. (RKC3)
5. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern dengan benar. (RKC5)

6. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membedakan jenis-jenis teknologi transportasi secara baik. (RKC2)
7. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 alat teknologi transportasi tradisional secara baik. (RKC1)
8. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 alat teknologi transportasi modern secara baik. (RKC1)
9. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 kekurangan teknologi transportasi modern secara baik. (RKC1)
10. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 kelemahan teknologi transportasi tradisional secara baik. (RKC1)
11. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 kelebihan teknologi transportasi tradisional secara baik. (RKC1)

Karakter yang Diharapkan :

1. Religius
2. Jujur
3. Disiplin
4. Saling Menghargai
5. Tanggung jawab
6. Kerjasama

V. Materi

Teknologi Transportasi

VI. Metode dan Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran : *Snowball Throwing*
2. Metode pembelajaran :
   a. Informasi
   b. Tanya jawab
   c. Pemberian tugas

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru mengucapkan salam

2. Mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
3. Melakukan presensi
4. Apersepsi :

   Guru memberikan apersepsi berkaitan dengan materi yang akan disampaikan yaitu dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa "Pada pertemuan lalu, kita sudah belajar tentang materi apa ?" Dan mengajak siswa menyanyikan lagu naik kereta api lalu menanyakan "Apa fungsi kereta api?"
5. Menginformasikan topik dan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.
6. Memberikan motivasi kepada siswa agar semangat belajar dengan mengajak siswa bernyanyi bersama.
7. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan.

B. Kegiatan Inti (70 menit)

1. Siswa memperhatikan media audio visual berupa powerpoint yang berisi gambar dan video mengenai materi perkembangan teknologi transportasi dan perbandingan teknologi transportasi tradisional dan sederhana (eksplorasi).
2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang perkembangan teknologi produksi komunikasi (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audio visual (elaborasi).
4. Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen sebanyak 8 kelompok (elaborasi
5. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi mengenai perkembangan teknologi transportasi dan perbandingan teknologi transportasi modern dan sederhana (elaborasi).

6. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya (eksplorasi).
7. Masing-masing siswa dalam setiap kelompok diberi satu lembar kertas kerja. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok tersebut diminta menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas kerja yang berisikan pertanyaan tersebut, dibuat seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain sesuai arahan yang diberikan oleh guru (eksplorasi).
8. Setelah siswa dalam setiap kelompok mendapatkan satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di kertas kerja yang telah diberikan (eksplorasi).
9. Tiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan jawaban dan menanggapi hasil diskusi (elaborasi).
10. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi siswa (konfirmasi).
11. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti (konfirmasi).

C. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pemberian pekerjaan rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pelajaran dengan mengucap salam

VIII. Media dan Sumber Belajar

1. Media : powerpoint yang berisi gambar, video dan bacaan tentang materi perkembangan teknologi transportasi

2. Sumber Belajar :

Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 SD/MI.* Jakarta : Pusat Perbukuan

Hisnu, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan

Suranti dan Saptiarso, Eko Setiawan. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 : untuk SD dan MI Kelas IV* . Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

IX. PENILAIAN:

1. Teknik penilaian
   a. Penilaian kognitif : Tes (Tes Tertulis)
   b. Penilaian Afektif : Non Tes (Pengamatan/observasi sikap Percaya diri, Saling Menghargai, Tanggung jawab dan Jujur)
   c. Penilaian Psikomotorik : Non Tes (Unjuk Kerja)
2. Instrumen Penilaian
   a. Penilaian kognitif : Tes evaluasi (pilihan ganda dan uraian)
   b. Penilaian Afektif : Lembar Pengamatan Sikap
   c. Penilaian Psikomotorik : Lembar penilaian unjuk Kerja

Semarang, 27 Maret 2015

Kolaborator	Guru Kelas IVC
Titi Pujiarti S.Pd.	Heni Uswatun Hasanah
NIP. 197112281999032007	NIM. 1401411464

LAMPIRAN
MATERI AJAR

Perkembangan Teknologi Transportasi

Apakah kamu pernah melihat orang berdesak-desakan di terminal bus, di stasiun kereta api, di pelabuhan laut, dan di bandar udara. Sarana pengangkutan sangat penting bagi hidup manusia. Sarana pengangkutan disebut juga alat transportasi. Tahukah kamu bahwa alat-alat transportasi yang ada sekarang ini mengalami proses perrkembangan yang panjang? Dulu orang menggunakan alat transportasi yang masih sangat sederhana. Bahkan pada zaman dulu kalau bepergian orang hanya berjalan kaki. Sekarang orang sudah memakai alat transportasi modern. Coba sebutkan beberapa alat transportasi yang digunakan dewasa ini! Alat atau sarana transportasi yang digunakan dewasa ini terdiri dari transportasi darat, transportasi air, dan transportasi udara. Ketiga kelompok transportasi ini akan dibahas di bawah ini.

1. Transportasi Darat

Transportasi darat adalah sarana pengangkutan yang menghubungkan dua tempat yang berjauhan melalui darat. Pada masa lalu alat transportasi darat misalnya kuda, keledai, gajah, dan kerbau. Untuk masa sekarang alat transportasi darat dibagi menjadi dua. Ada transportasi yang tidak menggunakan tenaga mesin. Misalnya becak, pedati, dokar, bendi, dan sepeda. ada pula yang menggunakan tenaga mesin. Misalnya sepeda motor, bis, mobil, dan kereta. Transportasi darat harus didukung sarana yang baik. Sarana pendukungnya antara lain sebagai berikut.

a. Jalan merupakan sarana penghubung dari satu kota ke kota yang lain. Oleh karena jumlah kendaraan dan pengguna jalan semakin banyak, jalanan juga semakin macet. Akhirnya pemerintah membangun jalan tol dan jembatan layang di kotakota besar. Tujuannya untuk mengurangi kemacetan.
b. Terminal merupakan tempat pemberhentian bis yang terdapat di kota-kota.
c. Stasiun merupakan tempat pemberhentian kereta api. Pemerintah juga membangun prasarana seperti rel, palang pintu kereta api, dan lain-lain.

Kereta api adalah angkutan darat paling murah yang banyak diminati masyarakat.

2. Alat Transportasi Udara

Di Indonesia, sarana transportasi udara mengalami kemajuan pesat. Setiap ibu kota provinsi sudah memiliki bandar udara. Bahkan beberapa kota terpencil sudah ada yang memiliki bandar udara. Penerbangan sudah menjangkau daerah-daerah terpencil. Penerbangan ini disebut penerbangan perintis. Perhubungan udara sudah digunakan sejak ditemukannya balon gas. Pada waktu itu, balon gas hanya mampu mengangkut tiga sampai empat orang. Kelemahannya waktu tempuh perjalanannya lambat. Seiring perkembangan teknologi, manusia menciptakan alat transportasi modern yang lebih cepat. Releigh dan Wright bersaudara, seorang ahli dari Amerika mengawali kemajuan teknologi transportasi udara. Mereka berhasil membuat kapal terbang sederhana. Kemajuan ini diikuti para ahli yang lain. Kini masyarakat dapat memanfaatkan alat transportasi udara yang lebih cepat. Transportasi udara meliputi angkutan udara sipil dan angkutan militer. Angkutan udara militer digunakan untuk kepentingan pertahanan negara, misalnya pesawat tempur. Adapun angkutan sipil digunakan untuk angkutan penumpang dan barang, misalnya mengangkut jamaah haji. Angkutan udara di negara kita dikelola oleh pemerintah yaitu PT Angkasa Pura,selain itu juga dikelola oleh pihak swasta.

3. Transportasi Air

Lihatlah peta negara kita Indonesia! Di dalam peta itu, kita melihat bahwa negara kita terdiri dari banyak pulau. Pulau-pulau itu terbentang dari Sabang sampai Merauke. Pulau-pulau itu dipisahkan oleh selat, laut, dan lautan yang luas. Tentu saja untuk bepergian dari satu pulau ke pulau lain tidak dapat menggunakan angkutan darat. Negara kita sangat memerlukan alat transportasi air. Yang dimaksud alat transportasi air adalah alat transportasi yang digunakan di sungai, danau, dan laut. Jenis angkutan air dapat kita kelompokkan menjadi dua, yaitu alat transportasi air bermesin dan alat transportasi air tidak bermesin. Coba sebutkan alat-alat transportasi yang digunakan di sungai, danau, dan laut! Alat transportasi yang dipakai di sungai, danau, dan laut adalah kano, rakit, perahu, feri, kapal.

Kendaraan laut itu digerakkan dengan baling-baling di dalam air. Sebelum mesin uap ditemukan, kapal digerakkan dengan layar dan dayung. Jadi, dulu orang berlayar bergantung pada angin. Karena bergantung pada angin, maka pada zaman dulu kalau orang berlayar itu bisa lama sekali. Ingat para pedagang rempah-rempah pada zaman dulu perlu waktu berbulanbulan untuk mencapai Maluku dari Spanyol.

Zaman sekarang sudah berbeda. Kapal sudah digerakkan dengan mesin diesel, mesin uap. Ada juga kapal yang digerakkan dengan tenaga nuklir. Kapal uap mulai menggantikan layar pada awal abad XIX. Pertama kali, kapal uap didorong oleh roda-roda pendayung yang besar. Letak roda-roda itu ada di samping kiri dan kanan kapal. Sejak tahun 1840 mulai dipakai baling-baling seperti yang ada di kapal sekarang. Baling-baling itu ada di bagian belakang kapal dan berada di dalam air. Bahan bakar kapal uap adalah batubara. Badan kapal sebelumnya terbuat dari kayu diganti dengan besi. Kemudian, besi diganti dengan baja. Menurut fungsinya, ada bermacam-macam jenis kapal. Mari kita lihat satu per satu.

1. Kapal barang Jenis kapal khusus untuk mengangkut barang-barang. Biasanya dipakai untuk mengangkut mobil, beras, kontainer, dan sebagainya.
2. Kapal penumpang Kapal yang khusus mengangkut orang. Yang termasuk kapal penumpang adalah kapal ferry.
3. Kapal tanker Kapal tanker adalah kapal yang khusus digunakan untuk mengangkut minyak, gas, pelumas, solar, bensin.
4. Kapal perang Kapal perang adalah kapal yang khusus digunakan oleh angkatan laut untuk berperang. Kapal jenis ini dilengkapi dengan senjatasenjata dan meriam. Bahkan ada kapal yang dapat dipakai untuk mengangkut pesawat. Kapal ini namanya kapal induk.
5. Kapal tunda Kapal tunda adalah kapal yang digunakan untuk memandu kapalkapal besar waktu masuk ke pelabuhan atau keluar pelabuhan.
6. Kapal ikan Kapal ikan adalah kapal yang digunakan para nelayan khusus untuk menangkap ikan.

7. Kapal riset Kapal riset adalah kapal yang digunakan oleh para ahli atau peneliti untuk meneliti kehidupan laut.

Urusan transportasi laut diatur oleh Dirjen Perhubungan Laut di bawah naungan Departemen Perhubungan. Perusahaan pemerintah yang mengelola transportasi laut adalah PT Pelni dan Perum ASDP. Pelni singkatan dari Pelayaran Nasional Indonesia. ASDP singkatan dari Angkutan Sungai Danau dan Penyeberangan.

Untuk mendukung lancarnya perjalanan laut diperlukan dermagadermaga atau pelabuhan untuk berlabuh kapal. Ada banyak pelabuhan di Indonesia. Misalnya, Pelabuhan Tanjungpriok (Jakarta), Tanjungperak (Surabaya), Tanjungemas (Semarang), dan Belawan (Medan). Bisakah kamu menyebutkan nama-nama pelabuhan lainnya? Di mana letak pelabuhan yang kamu sebutkan itu?

Perbandingan teknologi alat komunikasi tradisional dan modern

Alat Komunikasi tradisional	Alat Komunikasi Modern
Biaya murah	Harganya mahal
Bahan yang digunakan mudah didapat	Pembuatannya sulit
Aman dipergunakan	Nyaman digunakan
Tidak menimbulkan polusi	Menimbulkan polusi
Mudah rusak	Awet
Jalannya tidak cepat	Jalannya cepat
Jumlah barang yang diangkut terbatas	Jumlah barang yang diangkut banyak
Tidak banyak dinikmati	Diminati banyak orang

MEDIA

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama kelompok :

Nama :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk :

1. *Tulislah nama kelompokmu, nama, kelas dan no.absen !*
2. *Perhatikan perintah yang tersedia!*

Perintah : Tuliskan satu pertanyaan mengenai teknologi trasnportasi !

KISI-KISI SOAL

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	Teknik Penilaian	No. Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesukaran
		RK	RP	RA					
2.3.5 Menjelaskan perkembangan teknologi transportasi.	1. Dengan pengamatan slide powerponit dan video, siswa dapat menjelasan pengertian teknologi transportasi dengan baik. (RKC1) 2. Dengan pengamatan slide powerponit dan video, siswa dapat menyimpulkan perkembangan teknologi transportasi dengan baik. (RKC2)	C1 C2		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 1 I 5 II 11	D A Terlampir	Mudah Mudah Sukar

				• Kerjasama					
2.3.6	Membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern.	3. Dengan pengamatan slide powerponit dan video, siswa dapat mengklasifikasikan teknologi transportasi tradisional dengan tepat. (RKC3) 4. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat mengklasifikasikan teknologi transportasi modern dengan tepat. (RKC3) 5. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern dengan benar. (RKC5)	C3 C3 C5		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab Kerjasama	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 4 I 7 I 8 I 9 I 10 II 15	D A A D C Terlampir	Sedang Sedang Sukar Sedang Sedang Sukar

2.3.7	Membedakan jenis-jenis teknologi transportasi	6. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membedakan jenis-jenis teknologi transportasi secara baik. (RKC2) 7. Melalui penjelasan ketua kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 alat teknologi transportasi tradisional secara baik. (RKC1) 8. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 alat teknologi transportasi modern secara baik. (RKC1) 9. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 kekurangan teknologi transportasi modern secara baik. (RKC1)	C2 C1 C1 C1 C1		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab Kerjasama	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 2 I 3 II 12 II 12 II 12 I 6	B B Terlampir Terlampir Terlampir A	Sedang Mudah Sedang Sedang Sedang Sedang

	10. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 kelemahan teknologi transportasi tradisional secara baik. (RKC1) 11. Dengan kerja kelompok, siswa dapat menyebutkan 3 kelebihan teknologi transportasi tradisional secara baik. (RKC1)						II 14 II 15	Terlampir Terlampir	Sedang Sukar

SOAL EVALUASI

Nilai :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat di bawah ini!

1. Kegiatan perpindahan atau pengangkutan yang dilakukan manusia untuk berpindah tempat adalah kegiatan ….
   a. Konsumsi
   b. Produksi
   c. Komunikasi
   d. Transportasi
2. Transportasi dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu….
   a. Darat, air, laut
   b. Darat, udara, laut
   c. Darat, udara, angkasa
   d. Darat, laut, sungai
3. Perhatikan gambar di bawah ini!

   Gambar diatas merupakan salah satu jenis terknologi transportasi di . . . .
   a. Darat
   b. Udara
   c. Laut
   d. sungai
4. Berikut ini yang tidak termasuk alat transportasi tradisioal adalah …
   a. Perahu
   b. Delman

c. Becak
d. Kereta api

5. Sebelum menemukan alat transportasi, pada zaman dahulu orang bepergian dengan cara ….
   a. Berjalan kaki
   b. Naik delman
   c. Naik kereta
   d. Naik bus
6. Salah satu kelemahan alat transportasi tradisional adalah ….
   a. Lambat
   b. Menimbulkan polusi
   c. Rawan kecelakaan
   d. Mahal
7. Di bawah ini yang temasuk alat transportasi modern adalah ….
   a. *Speed boat*
   b. Delman
   c. Becak
   d. Perahu tanpa mesin

Perhatikan tabel perbandingan alat transportasi tradisional dan modern berikut ini, untuk dapat menjawab pertanyaan nomor 8-10!

No.	Alat Transportasi tradisional	Alat Transportasi Modern
A	Aman digunakan	Nyaman digunakan
B	Biaya lebih murah	....
C	….	Menimbulkan polusi udara
D	Kecepatannya lebih …	Lebih tinggi

8. Jawaban yang paling tepat untuk mengisi titik-titik nomor B pada tabel di atas adalah ….
   a. lebih mahal
   b. sama murahnya
   c. biaya gratis

d. biaya ditanggung pemerintah

9. Jawab yang tepat untuk mengisi titik-titik nomor C pada tabel di atas adalah ….
   a. menimbulkan polusi air
   b. menimbulkan polusi suara
   c. menimbulkan polusi udara
   d. tidak menimbulkan polusi
10. Jawab yang tepat untuk mengisi titik-titik nomor D pada tabel di atas adalah ….
   a. tinggi
   b. sama tinggi
   c. lambat
   d. cepat

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

11. Sebutkan 3 jenis transportasi jika dilihat dari tempatnya! Berikan contohnya masing-masing 3!
12. Sebutkan 3 contoh alat transportasi tradisional dan 3 contoh alat transportasi modern!
13. Sebutkan 3 kekurangan transportasi modern!
14. Sebutkan 3 kelebihan transportasi tradisional!
15. Sempurnakan tabel pebandingan antara alat transportasi tradisional dan modern berikut ini!

Alat Transportasi ……	**Alat Transportasi ……**
Biaya murah	……
……	Menimbulkan polusi
Mudah rusak	……
……	Jalannya cepat
Jumlah barang yang diangkut terbatas	……

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

Siklus II

I. Pilihan Ganda

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

II. Uraian

11. Darat : mobil, becak, kereta, bus, mobil, delman, sepeda, sepeda motor, truk, dll
    Laut: kapal, perahu, rakit, speed boat, skoci, kapal layar, dll
    Udara: helicopter, pesawat terbang, balon udara, jet, dll.
12. Tradisional: becak, sepeda, delman, kapal layar, perahu, balon udara, dll
    Modern: mobil, sepeda motor, bus, truk, kereta, pesawat terbang, kapal, speed boat, helicopter, dll.
13. Harganya lebih mahal, menimbulkan polusi udara, sangat bergantung pada mesin, pembuatannya susah dan rumit
14. Biaya lebih murah, pembuatannya mudah dan sederhana, tidak menimbulkan polusi, dll
15.

Alat Transportasi Tradisional	**Alat Transportasi Modern**
Biaya **murah**	Biaya mahal
Tidak menimbulkan polusi	Menimbulkan polusi
Mudah rusak	Awet
Jalnnya tidak cepat/lambat	Jalannya cepat
Jumlah barang yang diangkut terbatas	Jumlah barang yang diangkut banyak

PEDOMAN PENSKORAN

Pilihan ganda (A):

Benar = Skor 1

Salah = Skor 0

Uraian (B):

Benar = Skor Maksimal 4

$$N = \frac{A+B}{3} \times 10$$

N : nilai yang diperoleh

A : jumlah skor yang diperoleh pilihan ganda

B: jumlah skor yang diperoleh uraian

SINTAK MODEL *SNOWVALL THROWING* BERBANTAUN AUDIOVISUAL

a. Siswa siap mengikuti pembelajaran.
b. Siswa mengamati media audiovisual.
c. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.
d. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
e. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok.
f. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok.
g. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.
h. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.
i. Siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi.

SILABUS SIKLUS III

Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IV / II

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	Teknologi Produksi	1. Mengamati *slide powerpoint* yang berisi gambar dan video mengenai perkembangan dan jenis teknologi komunikasi. 2. Tanya jawab dengan guru tentang perkembangan	2.3.8 Menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi. 2.3.9 Mengkategorikan jenis alat komunikasi tradisional sampai modern 2.3.10 Membandingkan	**Teknik**: 1. Tes 2. Non Tes **Bentuk Instrumen :** Tes: 3. Obyektif 4. Uraian	3x35 menit (3 JP)	Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 SD/MI.* Jakarta : Pusat Perbukuan. Hisnu, dkk.

		teknologi komunikasi tadisional dan modern 3. Memperhatikan penjelasan ketua kelompok tentang perkembangan teknologi komunikasi melalui slide powerpoint 4. Membuat pertanyaan pada LKS tentang teknologi komunikasi dan membuat bola pertanyaan dalam satu kelompok. 5. Berdiskusi tentang bola pertanyaan dari kelompok lain dengan teman sekelompok.	perkembangan teknologi komunikasi tradisional dan modern.	Non Tes: 2. Penilaian Sikap/ Karakter Penilaian Produk		2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan

		6. Mempresentasikan hasil diskusi dari kelompok mereka 7. Menyimpulkan hasil diskusi 8. Bertanya mengenai materi perkembangan teknologi komunikasi yang belum jelas				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : IPS
Satuan Pendidikan : SDN Kalibanteng Kidul 01
Kelas/Semester : IVC/ II
Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

I. Standar Kompetensi

IPS

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

II. Kompetensi Dasar

IPS

2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator

2.3.8 Menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi
2.3.9 Mengkategorikan jenis alat komunikasi tradisional sampai modern
2.3.10 Membandingkan perkembangan teknologi komunikasi sederhana dan modern

IV. Tujuan

1. Melalui mengamati video dan powerpoint, siswa dapat menjelasan perkembangan teknologi komunikasi dengan baik.(RKC1)
2. Melalui mengamati video dan powerpoint, siswa dapat menjelaskan macam contoh teknologi komunikasi dengan tepat. (RKC1)
3. Melalui mengamati video dan powerpoint, siswa dapat mengkategorikan jenis alat komunikasi tradisional dengan baik. (RKC2)
4. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat mengkategorikan jenis alat komunikasi modern dengan benar. (RKC2)
5. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi komunikasi sederhana dan modern dengan benar. (RKC5)

6. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat menyimpulkan kelemahan alat komunikasi tradisional dengan baik. (RKC4)
7. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menyimpulkan kelemahan alat komunikasi modern dengan baik. (RKC4)
8. Melalui kerja kelompok, siswa dapat mengemukakan manfaat alat komunikasi dengan tepat. (RKC4)

Karakter yang Diharapkan :

1. Religius
2. Jujur
3. Disiplin
4. Saling Menghargai
5. Tanggung jawab
6. Kerjasama

V. Materi

Teknologi Komunikasi

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Snowball Throwing*

Metode pembelajaran :

1. Informasi
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

VII. Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing
3. Melakukan presensi
4. Apersepsi :

   Guru menunjukkan sebuah telepon genggam dan menanyakan "Apakah nama alat ini? Apa fungsi alat ini?"
5. Memberikan motivasi kepada siswa agar semangat belajar

6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
7. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan

B. Kegiatan Inti (70 menit)

1. Siswa memperhatikan media audio visual berupa video dan powerpoint yang berisi tentang yang berisikan materi mengenai perkembangan teknologi komunikasi, serta teknologi komunikasi tradisional dan modern. (eksplorasi).
2. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang perkembangan teknologi produksi komunikasi (eksplorasi)
3. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audio visual (video dan powerpoint). (elaborasi).
4. Guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen sebanyak 8 kelompok (elaborasi).
5. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi mengenai keunggulan dan kelemahannya teknologi komunikasi tradisional dan modern (elaborasi).
6. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya (eksplorasi).
7. Masing-masing siswa dalam setiap kelompok diberi satu lembar kertas kerja. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok tersebut diminta menuliskan satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok. Kertas kerja yang berisikan pertanyaan tersebut, dibuat seperti bola dan dilemparkan ke kelompok lain sesuai arahan yang diberikan oleh guru (eksplorasi).
8. Setelah siswa dalam setiap kelompok mendapatkan satu bola/satu pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di kertas kerja yang telah diberikan (eksplorasi).
9. Tiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan jawaban dan menanggapi hasil diskusi (eksplorasi).

10. Guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil presentasi siswa (konfirmasi).
11. Siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi yang belum dimengerti (konfirmasi).

C. Kegiatan Akhir (20 menit)

1. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pemberian pekerjaan rumah kepada siswa.
4. Guru menutup pelajaran dengan mengucap salam

VIII. Media dan Sumber Belajar

1. Media : powerpoint yang terdapat gambar, video dan bacaan mengenai media komunikasi.
2. Sumber Belajar :

Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 SD/MI.* Jakarta : Pusat Perbukuan

Hisnu, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas 4 SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan

IX. PENILAIAN:

1. Teknik penilaian
   a. Penilaian kognitif : Tes (Tes Tertulis)
   b. Penilaian Afektif : Non Tes (Pengamatan/observasi sikap Percaya diri, Saling Menghargai, Tanggung jawab dan Jujur)
   c. Penilaian Psikomotorik : Non Tes (Unjuk Kerja)

2. Instrumen Penilaian
   a. Penilaian kognitif : Tes evaluasi (pilihan ganda dan uraian)
   b. Penilaian Afektif : Lembar Pengamatan Sikap
   c. Penilaian Psikomotorik : Lembar penilaian unjuk kerja

Semarang, 30 Maret 2015

Kolaborator	Guru Kelas IVC
Titi Pujiarti S.Pd.	Heni Uswatun Hasanah
NIP. 197112281999032007	NIM. 1401411464

LAMPIRAN
MATERI AJAR

Perkembangan Teknologi Komunikasi

Alat komunikasi dapat diartikan alat untuk berhubungan. Sebagai makhluk sosial, kita selalu berhubungan dengan orang lain. Banyak manfaat yang kita dapat dalam berkomunikasi. Kita dapat bertukar pikiran, mengetahui kabar serta mengirim pesan. Komunikasi dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis. Komunikasi lisan dilakukan dengan cara berbicara secara langsung. Berkomunikasi secara tertulis dapat dilakukan melalui tulisan pada kertas. Kini perkembangan teknologi komunikasi sangat pesat. Terbukti dengan adanya berbagai alat komunikasi modern. Maupun cara-cara berkomunikasi yang bervariasi.

Jenis-jenis Alat komunikasi

1. Alat Komunikasi Tradisional

Alat komunikasi zaman dulu masih sederhana sekali dan belum dilengkapi mesin elektronik didalamnya sehingga proses penyampain pesan berlangsung sangat lambat. Contoh alat komunikasi zaman dulu adalah kentongan, lonceng, surat, sandi, bedug, dll.

2. Alat komunikasi Modern

Pada dasarnya cara berkomunikasi itu ada dua macam, yaitu komunikasi langsung dan komunikasi tidak langsung. Komunikasi langsung terjadi bila dua orang atau lebih berbincang-bincang dengan saling berhadapan muka. Sedangkan komunikasi secara tidak langsung terjadi bila orang yang berkomunikasi menggunakan suatu alat perantara. Biasanya orangnya tidak berhadapan secara langsung. Sekarang marilah kita bahas perkembangan teknologi komunikasi saat ini. Zaman sekarang, kita dapat berkomunikasi melalui surat, telegram, *handy talkie*, pager, telepon, TV, radio, internet, koran, dan majalah.

Berdasarkan bentuknya, alat komunikasi dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu komunikasi terlutis, lisan, dan isyarat.

1. **Komunikasi tertulis**

Surat

Komunikasi tertulis melalui surat dari dulu sampai sekarang masih dilakukan orang. Sebelum ditemukan kertas, biasanya orang menulis surat pada daun, pelepah pohon atau kulit batang. Surat diantar oleh seorang kurir (pengantar surat). Pada masa lalu mereka mengantar surat dengan berjalan kaki atau menunggang kuda. Masyarakat masa kini menulis di atas kertas dengan cara tulis tangan atau diketik. Surat dapat kita kirim ke tujuan yang jauh tempat tinggalnya melalui kantor pos. Cepat atau lambatnya pengiriman tergantung pada biaya atau perangko yang diberikan. Dengan berkem-bangnya teknologi sekarang kita pun dapat mengirim surat lewat faksimile. Faksimile merupakan mesin cetak/*fotocopy* jarak jauh dengan memanfaatkan jaringan telepon. Dengan faksimile surat dapat diterima salinannya secara langsung. Alat komunikasi tertulis lainnya adalah koran, majalah dan buku yang disebut sebagai media cetak. Telepon genggam dan internet juga dapat dimanfaatkan untuk mengirim pesan tertulis yang disebut dengan SMS (*Short Message Service*) dan e-mail atau surat elektronik.

Telegram

Telegram sering disebut surat kawat. Alat pengirim telegram disebut telegraf. Telegraf adalah pesawat untuk mengirim berita. Telegram mempergunakan kekuatan listrik. Pesawat telegraf diciptakan oleh **Samuel F.B. Morse** tahun 1840. Orang berkebangsaan Amerika. Pengiriman berita dengan telegraf termasuk mahal. Ini karena perhitungannya tiap huruf.

2. **Komunikasi Lisan**

Telepon

Pernahkah kalian menerima berita lewat telepon? Telepon merupakan alat yang sering digunakan. Adanya telepon, komunikasi menjadi sangat mudah dan cepat. Pesawat telepon ditemukan oleh Alexander Graham Bell tahun 1876. Alexander berkebangsaan Amerika Serikat. Jenis telepon ada dua, yaitu telepon kabel dan telepon selular. Adanya telepon selular memudahkan dalam berkomunikasi. Baik dengan suara langsung atau dengan pesan tertulis (SMS).

Radio

Apakah radio itu? Radio ditemukan oleh C. Marconi tahun 1901. Apa yang sering kalian dengar dari radio. Radio dapat memberikan informasi dan hiburan. Informasi dapat berupa berita. Adapun hiburan berupa musik. Siaran radio dipancarkan oleh pemerintah dan swasta. Pemancar radio milik pemerintah adalah RRI (Radio Republik Indonesia). Pemancar radio milik swasta jumlahnya banyak sekali. Stasiun pemancar radio pemerintah bernama RRI (Radio Republik Indonesia). RRI berdiri pertama kali pada tanggal 11 September 1945.

Televisi

Televisi merupakan alat komunikasi yang sering digunakan. Televisi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Kita dapat melihat berbagai peristiwa yang terjadi di tempat yang jauh dari tempat tinggal kita melalui televisi. Di negara kita, dulu hanya ada satu stasiun televisi, yaitu TVRI. Sekarang, kita dapat menyaksikan berbagai acara dari banyak stasiun televisi. Televisi merupakan sarana komunikasi yang sangat penting karena menjadi sarana informasi dan hiburan. Tahukah kamu siapa yang membuat televisi pertama kali? Orang yang pertama kali membuat televisi adalah John Logie Baird. Ia berkebangsaan Inggris. Ide pertamanya untuk membuat televisi gagal. Pada tahun 1923, dia mulai mengutak-atik mesin untuk memindahkan gambar sekaligus suara lewat radio. Dia berhasil mengirim gambar kasar ke pesawat penerima yang berjarak beberapa meter tanpa kabel. Pada bulan Januari 1926, dia mendemonstrasikan televisi di depan umum di Institut Kerajaan di London. Ini adalah peragaan televise pertama kalinya

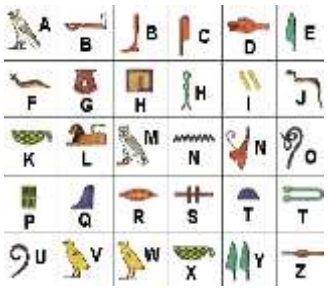
3. Komunikasi melalui isyarat

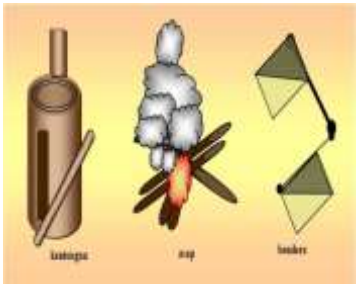
Komunikasi dengan isyarat tidak hanya dilakukan manusia di masa lalu. Masyarakat masa lalu biasa menggunakan kentongan, bedug, lonceng ataupun asap. Masyarakat masa kini juga masih menggunakan alat-alat tersebut. Namun penggunaanya kadang ditambah dengan alat pengeras suara. Sekarang juga banyak digunakan sirine, alarm, dan lampu sebagai alat komunikasi isyarat.

Perbandingan teknologi alat komunikasi tradisional dan modern

Alat Komunikasi tradisional	Alat Komunikasi Modern
Murah	Harganya mahal
Alatnya sederhana	Alatnya modern dan canggih
Jika rusak, memperbaikinya mudah	Jika rusak, sulit memperbaiki
Tidak terlalu bergantung pada alat	Sangat tergantung pada alat/onderdil
Tidak berdampak negatif pada kesehatan	Dapat mengganggu kesehatan
Jangkauannya terbatas	Jangkauan luas
Susah dibawa kemana-mana	Mudah dibawa ke mana-mana

MEDIA


A
B
B
C
D
E
F
G
H
H
I
J
K
L
M
N
N
O
P
Q
R
S
T
T
U
V
W
X
Y
Z



Merdeka
DIALOG

imut
KARIN CETTA

14:55

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama kelompok :

Nama :

Kelas :

No.Absen :

Petunjuk :

1. *Tulislah nama kelompokmu, nama, kelas dan no.absen !*
2. *Perhatikan perintah yang tersedia!*

Perintah : Tuliskan satu pertanyaan mengenai teknologi komunikasi!

KISI-KISI SOAL

Indikator	Tujuan Pembelajaran	Ranah			Bentuk Soal	Teknik Penilaian	No. Soal	Kunci Jawaban	Tingkat Kesukaran
		RK	RP	RA					
2.3.8 Menjelaskan perkembangan teknologi komunikasi	1. Melalui mengamati powerpoint, siswa dapat menjelasan perkembangan teknologi komunikasi dengan baik. (RKC1) 2. Melalui mengamati powerpoint, siswa dapat menjelaskan macam contoh teknologi komunikasi dengan tepat. (RKC1)	C1 C1		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 1 I 11 I 2	C Terlampir A	Mudah Sedang Mudah

				• Kerjasama					
2.3.9 Membandingkan teknologi transportasi tradisional dan modern.	3. Melalui mengamati video dan powerpoint, siswa dapat mengkategorikan jenis alat komunikasi tradisional dengan baik. (RKC2) 4. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat mengkategorikan jenis alat komunikasi modern dengan benar. (RKC2) 5. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi komunikasi sederhana dan modern dengan benar. (RKC5)	C2 C2 C5		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab Kerjasama	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 2 I 5 II 12 I 3 I 4 I 6 I 8 II 13 I 7 II 15	A C Terlampir B D C B Terlampir D Terlampir	Mudah Mudah Sedang Sedang Sukar Sukar Sedang Sedang Sedang Sukar

2.3.10	Membedakan jenis-jenis teknologi transportasi	6. Dengan penjelasan ketua kelompok, siswa dapat menyimpulkan kelemahan alat komunikasi tradisional dengan baik. (RKC4) 7. Melalui kerja kelompok, siswa dapat menyimpulkan kelemahan alat komunikasi modern dengan baik. (RKC4) 8. Melalui kerja kelompok, siswa dapat mengemukakan manfaat alat komunikasi dengan tepat. (RKC4)	C4 C4		• Religius • Jujur • Toleransi • Disiplin • Rasa Ingin Tahu • Percaya diri • Saling Menghargai • Tanggung jawab Kerjasama	Pilihan ganda dan uraian	Tes dan pengamatan	I 9 I 10 II 14	C C Terlampir	Sedang Mudah Mudah Sedang

SOAL EVALUASI

Nilai :

Nama :

Kelas :

No. Absen :

I. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang paling tepat di bawah ini!

1. Kegiatan menyampaikan informasi kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung dinamakan ….
   a. konsumsi
   b. produksi
   c. komunikasi
   d. distribusi
2. Pada zaman dahulu sudah ada bermacam-macam alat komunikasi. Contoh alat komunikasi pada zaman dahulu adalah ….
   a. merpati
   b. telepon
   c. internet
   d. televisi
3. Sekarang ini, mengiriman surat jarak jauh dapat menggunakan layanan….
   a. merpati
   b. PT Pos Indonesia
   c. perangko
   d. televisi
4. Pesan teks singkat yang dikirim dan diterima melalui telepon genggam adalah…
   a. MMS
   b. BBM
   c. LINE
   d. SMS
5. Dibawah ini yang termasuk alat komunikasi tradisional adalah ….

a. Email
b. Hp
c. Kentongan
d. Komputer

6. Di bawah ini stasiun TV yang dikelola oleh pemerintah ialah ….
   a. NET.TV
   b. Indosiar
   c. TVRI
   d. RCTI
7. Jika dibandingkan dengan jaman dulu, penggunaan teknologi komunikasi pada masa sekarang lebih ….. . . .
   a. lama
   b. kuno
   c. ketinggalan
   d. canggih
8. Berikut ini yang termasuk teknologi komunikasi dengan isyarat adalah….
   a. faksimil
   b. rambu-rambu lalu lintas
   c. e-mail
   d. short message service
9. Alat komunikasi tradisional harganya lebih murah karena ….
   a. lebih canggih membuatnya
   b. lebih rumit membuatnya
   c. lebih sederhana membuatnya
   d. sederhana menggunakannya
10. Salah satu kelemahan perkembangan teknologi komunikasi modern adalah…
    a. menyampaikan pesan lebih cepat
    b. menyampaikan pesan lebih lama
    c. harga mahal
    d. canggih

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan tepat!

11. Apa yang dimaksud dengan komunikasi?
12. Sebutkan 3 jenis alat komunikasi tradisional!
13. Sebutkan 3 jenis alat komunikasi modern!
14. Jelaskan manfaat alat komunikasi bagi manusia!
15. Sebutkan perbedaan jenis teknologi komunikasi tradisional dan modern!

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

Siklus III

I. Pilihan Ganda

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

II. Uraian

11. Kegiatan menyampaikan informasi kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak langsung
12. Surat, kentongan, bedug.
13. Telepon, internet, televisi
14. Memudahkan manusia dalam berkomunikasi dengan orang lain, manusia dapat berkomunikasi secara langsung tanpa membutuhkan waktu yang lama
15.

Alat Komunikasi tradisional	Alat Komunikasi Modern
Murah	Harganya mahal
Alatnya sederhana	Alatnya modern dan canggih
Jika rusak, memperbaikinya mudah	Jika rusak, sulit memperbaiki
Tidak terlalu bergantung pada alat	Sangat tergantung pada alat/onderdil
Tidak berdampak negatif pada kesehatan	Dapat mengganggu kesehatan
Jangkauannya terbatas	Jangkauan luas
Susah dibawa kemana-mana	Mudah dibawa ke mana-mana

PEDOMAN PENSKORAN

Pilihan ganda (A):

Benar = Skor 1

Salah = Skor 0

Uraian (B):

Benar = Skor Maksimal 4

$$N = \frac{A+B}{3} \times 10$$

N : nilai yang diperoleh

A : jumlah skor yang diperoleh pilihan ganda

B: jumlah skor yang diperoleh uraian

SINTAK MODEL *SNOWVALL THROWING* BERBANTAUN AUDIOVISUAL

a. Siswa siap mengikuti pembelajaran.
b. Siswa mengamati media audiovisual.
c. Siswa membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.
d. Guru memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.
e. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah diberikan guru kepada masing-masing anggota kelompok.
f. Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian siswa untuk membuat pertanyaan dengan anggota kelompok.
g. Siswa membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.
h. Kelompok menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.
i. Siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi.

LAMPIRAN 5
HASIL OBSERVASI DAN
HASIL BELAJAR

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Siklus I

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC (empat) / 2 (dua)

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:
   a. Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul
   b. Skor 2 jika ada satu ciri muncul
   c. Skor 3 jika ada dua ciri muncul
   d. Skor 4 jika ada tiga ciri muncul
   e. Skor 5 jika ada empat ciri muncul
   (Usman, 2013:130)
3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran	1. Mempersiapkan media audio visual dengan baik	√	3
		2. Membimbing siswa berdoa	√	
		3. Melakukan presensi		
		4. Mengkondisikan siswa		
2.	Membuka pembelajaran	1. Memberi salam	√	3
		2. Menumbuhkan motivasi		

		3. Memberikan apersepsi	√	
		4. Menyampaikan tujuan pebelajaran		
3.	Menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media Audiovisual.	1. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual	√	3
		2. Menyampaikan materi secara sistematis		
		3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami		
		4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sehubungan materi yang ditayangkan dalam media audiovisual.	√	
4.	Membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.	1. Membentuk kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang heterogen.	√	3
		2. Membimbing kelompok memilih ketua kelompok.	√	
		3. Memberi nama pada setiap kelompok.		
		4. Mengarahkan siswa untuk duduk tenang sesuai dengan kelompoknya.		
5.	Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.	1. Menjelaskan poin-poin materi kepada ketua kelompok.	√	3
		2. Penjelasan materi mudah dipahami oleh ketua kelompok.		
		3. Penjelasan materi disertai dengan contoh yang realistik.	√	
		4. Memberi kesempatan kepada ketua kelompok untuk menanyakan materi yang belum dipahami.		
6.	Membimbing ketua kelompok untuk	1. Mengarahkan ketua kelompok kembali ke kelompoknya.	√	3

	menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok.	2. Membimbing ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota kelompok.	√	
		3. Membimbing anggota kelompok untuk mendengarkan penjelasan materi dari ketua kelompok.		
		4. Mendampingi ketua kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompoknya.		
7.	Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan.	1. Membagikan lembar kerja siswa.	√	3
		2. Membimbing siswa untuk menuliskan nama, absen dan nama kelompok.		
		3. Membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan di kertas kerja yang telah disediakan.	√	
		4. Membimbing siswa agar pertanyaan yang ditulis sesuai dengan materi yang telah disampaikan.		
8.	Membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.	1. Membimbing siswa mengumpulkan kertas kerja dalam kelompok.	√	4
		2. Membimbing siswa untuk membentuk kertas kerja yang berisi pertanyaan menyerupai bola dalam kelompok.	√	
		3. Membimbing ketua kelompok untuk memegang bola pertanyaan.		
		4. Memberikan arahan kepada ketua kelompok untuk melemparkan bola pertanyaan yang telah dibuat.	√	

9.	Membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.	1. Mengarahkan siswa untuk membuka bola pertanyaan yang telah didapat.		3
		2. Memberi kesempatan siswa untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompok	√	
		3. Berkeliling ke tiap kelompok untuk memberikan pengawasan.		
		4. Memberi kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	√	
10.	Menutup pembelajaran	1. Melakukan refleksi proses pembelajaran	√	3
		2. Menyimpulkan materi bersama siswa	√	
		3. Memberikan evaluasi sesuai alokasi waktu		
		4. Memberikan tugas lanjutan untuk pertemuan selanjutnya		
Jumlah skor				31

Jumlah Skor 31 Kategori Baik

Kriteria Data Keterampilan Guru

Skor	**Nilai**
$40 \leq$ skor ≤ 50	Sangat Baik
$30 \leq$ skor < 40	Baik
$20 \leq$ skor < 30	Cukup
$10 \leq$ skor < 20	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang, 17 Maret 2015

Observer,

Titi Pujiarti, S.Pd
NIP. 197112281999032007

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Siklus II

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC (empat) / 2 (dua)

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:
   a. Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul
   b. Skor 2 jika ada satu ciri muncul
   c. Skor 3 jika ada dua ciri muncul
   d. Skor 4 jika ada tiga ciri muncul
   e. Skor 5 jika ada empat ciri muncul
   (Usman, 2013:130)
3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran	1. Mempersiapkan media audio visual dengan baik	√	4
		2. Membimbing siswa berdoa	√	
		3. Melakukan presensi	√	
		4. Mengkondisikan siswa		
2.	Membuka pembelajaran	1. Memberi salam	√	5
		2. Menumbuhkan motivasi	√	

		3. Memberikan apersepsi	√	
		4. Menyampaikan tujuan pebelajaran	√	
3.	Menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media Audiovisual.	1. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual	√	4
		2. Menyampaikan materi secara sistematis	√	
		3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami		
		4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sehubungan materi yang ditayangkan dalam media audiovisual.	√	
4.	Membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.	1. Membentuk kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang heterogen.	√	4
		2. Membimbing kelompok memilih ketua kelompok.	√	
		3. Memberi nama pada setiap kelompok.	√	
		4. Mengarahkan siswa untuk duduk tenang sesuai dengan kelompoknya.		
5.	Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.	1. Menjelaskan poin-poin materi kepada ketua kelompok.	√	4
		2. Penjelasan materi mudah dipahami oleh ketua kelompok.	√	
		3. Penjelasan materi disertai dengan contoh yang realistik.	√	
		4. Memberi kesempatan kepada ketua kelompok untuk menanyakan materi yang belum dipahami.		
6.	Membimbing ketua kelompok untuk	1. Mengarahkan ketua kelompok kembali ke kelompoknya.	√	4

	menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok.	2. Membimbing ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota kelompok.	√	
		3. Membimbing anggota kelompok untuk mendengarkan penjelasan materi dari ketua kelompok.		
		4. Mendampingi ketua kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompoknya.	√	
7.	Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan.	1. Membagikan lembar kerja siswa.	√	4
		2. Membimbing siswa untuk menuliskan nama, absen dan nama kelompok.		
		3. Membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan di kertas kerja yang telah disediakan.	√	
		4. Membimbing siswa agar pertanyaan yang ditulis sesuai dengan materi yang telah disampaikan.	√	
8.	Membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.	1. Membimbing siswa mengumpulkan kertas kerja dalam kelompok.	√	5
		2. Membimbing siswa untuk membentuk kertas kerja yang berisi pertanyaan menyerupai bola dalam kelompok.	√	
		3. Membimbing ketua kelompok untuk memegang bola pertanyaan.	√	
		4. Memberikan arahan kepada ketua kelompok untuk melemparkan bola pertanyaan yang telah dibuat.	√	

9.	Membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.	1. Mengarahkan siswa untuk membuka bola pertanyaan yang telah didapat.	√	4
		2. Memberi kesempatan siswa untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompok	√	
		3. Berkeliling ke tiap kelompok untuk memberikan pengawasan.		
		4. Memberi kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	√	
10.	Menutup pembelajaran	1. Melakukan refleksi proses pembelajaran		3
		2. Menyimpulkan materi bersama siswa	√	
		3. Memberikan evaluasi sesuai alokasi waktu		
		4. Memberikan tugas lanjutan untuk pertemuan selanjutnya	√	
Jumlah skor				41

Jumlah Skor 41 Kategori Sangat Baik

Kriteria Data Keterampilan Guru

Skor	**Nilai**
$40 \leq$ skor ≤ 50	Sangat Baik
$30 \leq$ skor < 40	Baik
$20 \leq$ skor < 30	Cukup
$10 \leq$ skor < 20	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang, 27 Maret 2015

Observer,

Titi Pujiarti, S.Pd
NIP. 197112281999032007

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Siklus III

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Kelas/Semester : IVC (empat) / 2 (dua)

Hari/Tanggal : .....

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat setiap indikator dan deskriptor yang ada dalam lembar observasi.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
   Adapun kriteria skor yang diberikan pada setiap deskriptor:
   a. Skor 1 jika tidak ada satu pun ciri muncul
   b. Skor 2 jika ada satu ciri muncul
   c. Skor 3 jika ada dua ciri muncul
   d. Skor 4 jika ada tiga ciri muncul
   e. Skor 5 jika ada empat ciri muncul
   (Usman, 2013:130)
3. Jumlahkan semua skor yang didapat, kemudian carilah kriteria penilaian yang sesuai dengan tabel kriteria penilaian!

No.	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Melakukan pra kegiatan pembelajaran	1. Mempersiapkan media audio visual dengan baik	√	5
		2. Membimbing siswa berdoa	√	
		3. Melakukan presensi	√	
		4. Mengkondisikan siswa	√	
2.	Membuka pembelajaran	1. Memberi salam	√	4
		2. Menumbuhkan motivasi		

		3. Memberikan apersepsi	√	
		4. Menyampaikan tujuan pebelajaran	√	
3.	Menjelaskan materi kepada siswa terkait dengan media Audiovisual.	1. Guru menjelaskan materi yang ada dalam media audiovisual	√	5
		2. Menyampaikan materi secara sistematis	√	
		3. Menggunakan kalimat yang mudah dipahami	√	
		4. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa sehubungan materi yang ditayangkan dalam media audiovisual.	√	
4.	Membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terdiri atas 4-5 anak tiap kelompoknya.	1. Membentuk kelompok berdasarkan tingkat kemampuan yang heterogen.	√	4
		2. Membimbing kelompok memilih ketua kelompok.	√	
		3. Memberi nama pada setiap kelompok.	√	
		4. Mengarahkan siswa untuk duduk tenang sesuai dengan kelompoknya.		
5.	Memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan materi.	1. Menjelaskan poin-poin materi kepada ketua kelompok.	√	5
		2. Penjelasan materi mudah dipahami oleh ketua kelompok.	√	
		3. Penjelasan materi disertai dengan contoh yang realistik.	√	
		4. Memberi kesempatan kepada ketua kelompok untuk menanyakan materi yang belum dipahami.	√	
6.	Membimbing ketua kelompok untuk	1. Mengarahkan ketua kelompok kembali ke kelompoknya.	√	5

	menjelaskan materi yang telah diberikan kepada masing-masing anggota kelompok.	2. Membimbing ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota kelompok.	√	
		3. Membimbing anggota kelompok untuk mendengarkan penjelasan materi dari ketua kelompok.	√	
		4. Mendampingi ketua kelompok dalam memberikan penjelasan kepada anggota kelompoknya.	√	
7.	Memberikan lembar kerja kepada siswa, kemudian membimbing siswa untuk membuat pertanyaan.	1. Membagikan lembar kerja siswa.	√	5
		2. Membimbing siswa untuk menuliskan nama, absen dan nama kelompok.	√	
		3. Membimbing siswa untuk menuliskan pertanyaan di kertas kerja yang telah disediakan.	√	
		4. Membimbing siswa agar pertanyaan yang ditulis sesuai dengan materi yang telah disampaikan.	√	
8.	Membimbing siswa dalam membuat bola pertanyaan dan melemparkan bola tersebut ke kelompok lain.	1. Membimbing siswa mengumpulkan kertas kerja dalam kelompok.	√	5
		2. Membimbing siswa untuk membentuk kertas kerja yang berisi pertanyaan menyerupai bola dalam kelompok.	√	
		3. Membimbing ketua kelompok untuk memegang bola pertanyaan.	√	
		4. Memberikan arahan kepada ketua kelompok untuk melemparkan bola pertanyaan yang telah dibuat.	√	

9.	Membimbing kelompok untuk menjawab bola pertanyaan yang didapat dengan berdiskusi dalam kelompok.	1. Mengarahkan siswa untuk membuka bola pertanyaan yang telah didapat.	√	5
		2. Memberi kesempatan siswa untuk mendiskusikan jawaban dari pertanyaan yang telah didapat bersama teman kelompok	√	
		3. Berkeliling ke tiap kelompok untuk memberikan pengawasan.	√	
		4. Memberi kesempatan kepada kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	√	
10.	Menutup pembelajaran	1. Melakukan refleksi proses pembelajaran	√	5
		2. Menyimpulkan materi bersama siswa	√	
		3. Memberikan evaluasi sesuai alokasi waktu	√	
		4. Memberikan tugas lanjutan untuk pertemuan selanjutnya	√	
Jumlah skor				48

Jumlah Skor 48 Kategori Baik

Kriteria Data Keterampilan Guru

Skor	**Nilai**
$40 \leq$ skor ≤ 50	Sangat Baik
$30 \leq$ skor < 40	Baik
$20 \leq$ skor < 30	Cukup
$10 \leq$ skor < 20	Kurang

(Poerwanti, 2008:6.9)

Semarang, 30 Maret 2015

Observer,

Titi Pujiarti, S.Pd
NIP. 197112281999032007

Daftar Nama Siswa Kelas IVA SDN Kalibanteng Kidul 01

No.	Nama	Nama Inisial Siswa
1	Adelia Hasna H	AHH
2	Adila Adna Desty	AAD
3	Alya Rosyda	AR
4	Anak Agung Raka K.D.P	AARKDP
5	Anindya Safira K	ASK
6	Ardila Zahra Putri	AZP
7	Arleo Noval Syahputra	ANS
8	Artia Saphira p	ASP
9	Arvieno Yufri Afzal	AYA
10	Berliana Nathasya	BN
11	Canadian Mahendra	CM
12	Dhiana Maharani	DM
13	Ezar Orvala Zelia Z.R	EOZZR
14	Fahada Zahra A	FZA
15	Ibrahimovic Akbar W	IAW
16	Inez Zalva N	IZN
17	Joshua Danang W	JDW
18	Julia Arinka D	JAD
19	Khaila Dea Arimbi	KDA
20	Khunfa Apriliana S	KAS
21	M.Atila Saputra	MAS
22	M.Bryan Dayoga Z.P	MBDZP
23	M. Rafif Irwan	MRI
24	Nabilla Hayunanda	NH
25	Nasywa Anindita	NA
26	Raditya Putra Setiabudi	RPS
27	Rafi Afriza	RA
28	Raka Putra Nugroho	RPN
29	R. Bima Sanwandika A	RBSA
30	Regina Agnesia	RA

31	Romeo Nazril Fitroh	RNF
32	Salsa Aulia	SA
33	Sandy Nadhif H	SNH
34	Satriyo Katon Gigih R	SKGR
35	Shahesha Fariska	SF
36	Zahwa Ilona	ZI
37	Sabrina Najwa P	SNP
38	Erland Viandra A	EVA
39	Sekar Ayu Tiara M	SATM
40	Rahadiansyah Mulia	RM

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Nama	Skor Tiap Indikator									Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AHH	2	3	2	2	2	2	2	2	3	20	Tidak Tuntas
2	AAD	3	3	3	3	2	2	2	2	4	24	Tidak Tuntas
3	AR	2	3	3	2	2	2	2	2	4	22	Tidak Tuntas
4	AARKDP	1	2	1	1	1	1	1	1	1	10	Tidak Tuntas
5	ASK	4	4	4	4	4	4	4	5	5	38	Tuntas
6	AZP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	Tuntas
7	ANS	1	2	1	1	1	1	3	1	1	12	Tidak Tuntas
8	ASP	4	4	4	4	4	4	4	4	5	37	Tuntas
9	AYA	4	4	4	4	4	4	4	4	5	37	Tuntas
10	BN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	Tuntas
11	CM	2	2	2	2	2	2	2	2	3	19	Tidak Tuntas
12	DM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	Tuntas
13	EOZZR	3	3	3	3	2	2	3	3	4	26	Tidak Tuntas
14	FZA	2	2	1	1	1	1	1	1	2	12	Tidak Tuntas
15	IAW	3	4	4	3	3	3	3	3	5	31	Tuntas
16	IZN	4	4	4	4	3	4	3	3	5	34	Tuntas
17	JDW	2	2	2	1	1	2	2	1	2	15	Tidak Tuntas
18	JAD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	Tuntas
19	KDA	3	3	3	3	2	2	2	2	3	23	Tidak Tuntas
20	KAS	2	2	2	2	1	2	3	1	2	17	Tidak Tuntas

21	MAS	**2**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**3**	**2**	**3**	**22**	**Tidak Tuntas**
22	MBDZP	**2**	**2**	**2**	**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**2**	**16**	**Tidak Tuntas**
23	MRI	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**3**	**19**	**Tidak Tuntas**
24	NH	**2**	**2**	**2**	**2**	**1**	**2**	**1**	**1**	**3**	**16**	**Tidak Tuntas**
25	NA	**4**	**5**	**5**	**5**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**40**	**Tuntas**
26	RPS	**3**	**3**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**2**	**4**	**24**	**Tidak Tuntas**
27	RA	**4**	**4**	**4**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**33**	**Tuntas**
28	RPN	**5**	**5**	**5**	**5**	**4**	**5**	**5**	**4**	**5**	**43**	**Tuntas**
29	RBSA	**1**	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**2**	**11**	**Tidak Tuntas**
30	RA	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**28**	**Tuntas**
31	RNF	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**2**	**3**	**26**	**Tidak Tuntas**
32	SA	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**45**	**Tuntas**
33	SNH	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**28**	**Tuntas**
34	SKGR	**3**	**3**	**3**	**3**	**2**	**3**	**2**	**2**	**4**	**25**	**Tidak Tuntas**
35	SF	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**28**	**Tuntas**
36	ZI	**1**	**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**3**	**12**	**Tidak Tuntas**
37	SNP	**4**	**4**	**5**	**4**	**4**	**4**	**5**	**4**	**5**	**39**	**Tuntas**
38	EVA	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**4**	**29**	**Tidak Tuntas**
39	SATM	**5**	**5**	**5**	**5**	**4**	**4**	**5**	**5**	**5**	**43**	**Tuntas**
40	RM	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**45**	**Tuntas**
Jumlah		**124**	**133**	**128**	**123**	**110**	**117**	**121**	**114**	**150**	**1120**	
Rata-rata		**3.1**	**3.32**	**3.2**	**3.07**	**2.75**	**2.92**	**3.02**	**2.85**	**3.75**	**27,98**	

Keterangan :

1. Mempersiapkan diri dalam menerim pembelajaran.
2. Memperhatikan materi pada media audiovisual.
3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
4. Ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya.
5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya.
6. Membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok.
7. Melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan Melakukan diskusi kelompok.
8. Aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru
9. Melakukan refleksi atau evaluasi.

Semarang, 17 Maret 2015

Observer,

Latifatussa'diyah

1401411440

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Nama	Skor Tiap Indikator									Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AHH	2	2	2	2	1	2	2	2	2	**17**	**Tidak Tuntas**
2	AAD	5	5	4	5	5	5	5	5	5	**44**	**Tuntas**
3	AR	2	4	4	4	4	4	4	5	3	**34**	**Tuntas**
4	AARKDP	1	2	1	1	1	1	2	1	2	**12**	**Tidak Tuntas**
5	ASK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**45**	**Tuntas**
6	AZP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**45**	**Tuntas**
7	ANS	2	3	3	4	2	5	4	4	3	**30**	**Tuntas**
8	ASP	3	4	4	3	3	3	3	5	5	**33**	**Tuntas**
9	AYA	3	4	4	3	5	3	3	5	4	**34**	**Tuntas**
10	BN	4	5	5	5	5	5	5	5	5	**44**	**Tuntas**
11	CM	2	3	3	4	4	4	4	4	3	**31**	**Tuntas**
12	DM	5	5	4	4	4	5	5	5	5	**42**	**Tuntas**
13	EOZZR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**45**	**Tuntas**
14	FZA	2	2	2	2	2	2	2	2	3	**19**	**Tidak Tuntas**
15	IAW	4	5	4	4	4	4	4	5	5	**39**	**Tuntas**
16	IZN	3	4	4	3	3	3	3	2	4	**29**	**Tuntas**
17	JDW	2	2	2	3	2	4	3	3	3	**24**	**Tidak Tuntas**
18	JAD	3	4	4	4	3	3	3	3	4	**31**	**Tidak Tuntas**
19	KDA	3	4	4	3	3	3	3	3	4	**30**	**Tuntas**
20	KAS	1	2	2	1	1	1	2	1	2	**13**	**Tidak Tuntas**
21	MAS	3	3	3	3	3	3	3	3	4	**28**	**Tuntas**

22	MBDZP	1	2	2	2	1	2	2	2	2	**16**	**Tidak Tuntas**
23	MRI	2	3	3	4	4	4	3	4	4	**31**	**Tuntas**
24	NH	3	3	3	3	3	3	3	4	5	**30**	**Tuntas**
25	NA	2	3	3	3	4	4	4	4	4	**31**	**Tuntas**
26	RPS	2	2	2	2	2	2	2	3	3	**20**	**Tidak Tuntas**
27	RA	4	4	4	4	4	4	4	4	5	**37**	**Tuntas**
28	RPN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**45**	**Tuntas**
29	RBSA	2	3	3	3	2	4	2	4	4	**27**	**Tuntas**
30	RA	2	4	4	4	3	4	4	5	4	**34**	**Tuntas**
31	RNF	4	5	5	5	5	5	5	5	5	**44**	**Tuntas**
32	SA	4	4	4	4	4	4	4	5	5	**38**	**Tuntas**
33	SNH	4	4	3	4	4	4	4	4	5	**36**	**Tuntas**
34	SKGR	3	3	3	3	3	4	4	4	5	**32**	**Tuntas**
35	SF	4	5	5	5	5	5	5	5	5	**44**	**Tuntas**
36	ZI	1	2	2	1	1	2	2	2	2	**15**	**Tidak Tuntas**
37	SNP	2	2	2	2	2	3	2	2	3	**20**	**Tidak Tuntas**
38	EVA	2	3	3	2	2	3	3	3	4	**25**	**Tidak Tuntas**
39	SATM	4	5	5	5	4	4	4	5	5	**41**	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	**45**	**Tuntas**
Jumlah		121	145	140	139	133	146	142	153	161	1280	
Rata-rata		3.025	3.625	3.50	3.475	3.325	3.65	3.55	3.825	4.025	32.00	

Keterangan :

1. Mempersiapkan diri dalam menerim pembelajaran.
2. Memperhatikan materi pada media audiovisual.
3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
4. Ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya.
5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya.
6. Membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok.
7. Melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan Melakukan diskusi kelompok.
8. Aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru
9. Melakukan refleksi atau evaluasi.

Semarang, 27 Maret 2015

Observer,

Dyna Riezky Claudia

1401411255

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Nama	Skor Tiap Indikator									Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AHH	3	3	2	2	2	2	2	2	4	22	**Tidak Tuntas**
2	AAD	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
3	AR	4	4	3	3	2	4	4	4	5	33	**Tuntas**
4	AARKDP	3	3	3	2	2	4	3	3	4	27	**Tuntas**
5	ASK	5	5	4	4	3	5	5	5	5	41	**Tuntas**
6	AZP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
7	ANS	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44	**Tuntas**
8	ASP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
9	AYA	5	5	4	4	3	4	4	4	5	38	**Tuntas**
10	BN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
11	CM	4	5	3	4	3	5	5	5	5	39	**Tuntas**
12	DM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
13	EOZZR	5	5	4	4	4	5	4	5	5	41	**Tuntas**
14	FZA	3	3	2	1	1	2	2	1	3	18	**Tidak Tuntas**
15	IAW	4	4	3	3	3	4	4	4	5	34	**Tuntas**
16	IZN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
17	JDW	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
18	JAD	5	5	4	4	4	4	4	5	5	40	**Tuntas**
19	KDA	4	4	2	2	2	2	3	2	5	26	**Tidak Tuntas**
20	KAS	3	4	3	2	2	3	3	3	3	26	**Tidak Tuntas**
21	MAS	4	5	3	3	3	3	3	4	5	33	**Tuntas**

22	MBDZP	3	4	2	2	2	2	3	3	3	24	**Tidak Tuntas**
23	MRI	4	5	4	3	3	4	4	4	5	36	**Tuntas**
24	NH	4	4	3	2	2	3	3	4	4	29	**Tuntas**
25	NA	4	4	3	4	3	3	3	4	4	32	**Tuntas**
26	RPS	3	3	2	2	1	2	2	2	3	20	**Tidak Tuntas**
27	RA	5	5	4	3	3	4	4	4	5	37	**Tuntas**
28	RPN	5	5	4	4	4	4	4	5	5	40	**Tuntas**
29	RBSA	4	4	3	3	2	4	4	4	4	32	**Tuntas**
30	RA	5	5	4	4	4	4	4	5	5	40	**Tuntas**
31	RNF	4	5	3	3	3	4	4	5	5	36	**Tuntas**
32	SA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
33	SNH	5	5	4	4	4	4	4	5	5	40	**Tuntas**
34	SKGR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
35	SF	4	5	4	3	4	4	5	5	5	39	**Tuntas**
36	ZI	3	4	2	2	2	3	3	3	3	25	**Tuntas**
37	SNP	5	5	4	4	4	5	5	5	5	42	**Tuntas**
38	EVA	4	5	3	3	3	3	5	5	4	35	**Tuntas**
39	SATM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	**Tuntas**
40	RM	4	5	4	5	4	5	5	5	5	42	**Tuntas**
Jumlah		173	183	148	144	136	160	163	170	184	1461	
Rata-rata		4.325	4.575	3.700	3.600	3.400	4.000	4.075	4.250	4.600	36.525	

Keterangan :

1. Mempersiapkan diri dalam menerim pembelajaran.
2. Memperhatikan materi pada media audiovisual.
3. Membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
4. Ketua kelompok maju kedepan untuk menemui guru dan anggota kelompok tetap dikelompoknya.
5. Ketua kelompok menjelaskan materi yang telah dijelaskan guru kepada anggota kelompoknya.
6. Membuat pertanyaan dalam lembar kerja siswa kemudian membuatnya menjadi bola kertas dengan teman sekelompok.
7. Melemparkan bulatan kertas kepada kelompok lain dan Melakukan diskusi kelompok.
8. Aktif dalam membuat kesimpulan dengan bimbingan guru
9. Melakukan refleksi atau evaluasi.

Semarang, 30 Maret 2015
Observer,

Evi Indraningati
1401411363

Daftar Nilai Evaluasi Siklus I Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	Nilai	Kategori
1	AHH	60	Tidak Tuntas
2	AAD	84	Tuntas
3	AR	68	Tidak Tuntas
4	AARKDP	40	Tidak Tuntas
5	ASK	96	Tuntas
6	AZP	96	Tuntas
7	ANS	56	Tidak Tuntas
8	ASP	88	Tuntas
9	AYA	88	Tuntas
10	BN	92	Tuntas
11	CM	56	Tidak Tuntas
12	DM	96	Tuntas
13	EOZZR	72	Tuntas
14	FZA	68	Tidak Tuntas
15	IAW	76	Tuntas
16	IZN	88	Tuntas
17	JDW	68	Tidak Tuntas
18	JAD	88	Tuntas
19	KDA	76	Tuntas
20	KAS	64	Tidak Tuntas
21	MAS	68	Tidak Tuntas
22	MBDZP	68	Tidak Tuntas
23	MRI	68	Tidak Tuntas
24	NH	64	Tidak Tuntas
25	NA	84	Tuntas
26	RPS	60	Tidak Tuntas
27	RA	92	Tuntas
28	RPN	96	Tuntas

29	RBSA	56	Tidak Tuntas
30	RA	84	Tuntas
31	RNF	80	Tuntas
32	SA	96	Tuntas
33	SNH	72	Tuntas
34	SKGR	84	Tuntas
35	SF	84	Tuntas
36	ZI	56	Tidak Tuntas
37	SNP	88	Tuntas
38	EVA	72	Tuntas
39	SATM	96	Tuntas
40	RM	96	Tuntas
Jumlah		3084	
Rata-rata		77.1	
Siswa yang tuntas		25	62,5%
Siswa yang tidak tuntas		15	37,5%

Daftar Nilai Evaluasi Siklus II Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	Nilai	Kategori
1	AHH	72	Tuntas
2	AAD	96	Tuntas
3	AR	84	Tuntas
4	AARKDP	60	Tidak Tuntas
5	ASK	100	Tuntas
6	AZP	100	Tuntas
7	ANS	84	Tuntas
8	ASP	88	Tuntas
9	AYA	92	Tuntas
10	BN	92	Tuntas
11	CM	64	Tidak Tuntas
12	DM	100	Tuntas
13	EOZZR	96	Tuntas
14	FZA	68	Tidak Tuntas
15	IAW	92	Tuntas
16	IZN	88	Tuntas
17	JDW	80	Tuntas
18	JAD	92	Tuntas
19	KDA	92	Tuntas
20	KAS	64	Tidak Tuntas
21	MAS	88	Tuntas
22	MBDZP	64	Tidak Tuntas
23	MRI	84	Tuntas
24	NH	88	Tuntas
25	NA	76	Tuntas
26	RPS	60	Tidak Tuntas
27	RA	96	Tuntas
28	RPN	96	Tuntas

29	RBSA	68	Tidak Tuntas
30	RA	92	Tuntas
31	RNF	92	Tuntas
32	SA	92	Tuntas
33	SNH	80	Tuntas
34	SKGR	88	Tuntas
35	SF	92	Tuntas
36	ZI	64	Tidak Tuntas
37	SNP	88	Tuntas
38	EVA	64	Tidak Tuntas
39	SATM	92	Tuntas
40	RM	100	Tuntas
Jumlah		3368	
Rata-rata		84.2	
Siswa yang tuntas		31	82,5%
Siswa yang tidak tuntas		9	17,5%

Daftar Nilai Evaluasi Siklus III Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	Nilai	Kategori
1	AHH	72	Tuntas
2	AAD	100	Tuntas
3	AR	92	Tuntas
4	AARKDP	80	Tuntas
5	ASK	100	Tuntas
6	AZP	100	Tuntas
7	ANS	96	Tuntas
8	ASP	100	Tuntas
9	AYA	100	Tuntas
10	BN	96	Tuntas
11	CM	92	Tuntas
12	DM	100	Tuntas
13	EOZZR	100	Tuntas
14	FZA	68	Tidak Tuntas
15	IAW	92	Tuntas
16	IZN	96	Tuntas
17	JDW	88	Tuntas
18	JAD	96	Tuntas
19	KDA	84	Tuntas
20	KAS	72	Tuntas
21	MAS	92	Tuntas
22	MBDZP	80	Tuntas
23	MRI	92	Tuntas
24	NH	92	Tuntas
25	NA	88	Tuntas
26	RPS	68	Tidak Tuntas
27	RA	96	Tuntas
28	RPN	96	Tuntas

29	RBSA	88	Tuntas
30	RA	92	Tuntas
31	RNF	84	Tuntas
32	SA	96	Tuntas
33	SNH	92	Tuntas
34	SKGR	92	Tuntas
35	SF	92	Tuntas
36	ZI	80	Tuntas
37	SNP	100	Tuntas
38	EVA	88	Tuntas
39	SATM	96	Tuntas
40	RM	92	Tuntas
Jumlah		3620	
Rata-rata		90.5	
Siswa yang tuntas		38	95%
Siswa yang tidak tuntas		2	5%

Daftar Nilai Afektif Siklus I Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	SKOR TIAP INDIKATOR						JUMLAH	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6		
1	AHH	2	2	2	2	2	2	12	**Tidak Tuntas**
2	AAD	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
3	AR	3	2	2	2	2	3	14	**Tidak Tuntas**
4	AARKDP	2	2	2	2	2	3	13	**Tidak Tuntas**
5	ASK	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
6	AZP	5	5	4	4	4	5	27	**Tuntas**
7	ANS	3	2	2	2	3	3	15	**Tidak Tuntas**
8	ASP	4	4	3	3	3	3	20	**Tuntas**
9	AYA	4	4	3	3	3	3	20	**Tuntas**
10	BN	5	4	3	3	3	4	22	**Tuntas**
11	CM	2	2	1	1	1	1	8	**Tidak Tuntas**
12	DM	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
13	EOZZR	5	4	4	4	4	4	25	**Tuntas**
14	FZA	2	1	1	1	1	1	7	**Tidak Tuntas**
15	IAW	4	3	3	3	3	4	20	**Tuntas**
16	IZN	4	4	3	4	4	4	23	**Tuntas**
17	JDW	3	2	2	2	2	2	13	**Tidak Tuntas**
18	JAD	3	3	2	2	2	3	15	**Tidak Tuntas**
19	KDA	4	4	3	3	3	4	21	**Tuntas**
20	KAS	2	2	1	1	1	2	9	**Tidak Tuntas**
21	MAS	4	3	2	3	3	4	19	**Tuntas**
22	MBDZP	2	2	1	1	1	2	9	**Tidak Tuntas**
23	MRI	3	3	2	2	2	3	15	**Tidak Tuntas**
24	NH	4	4	3	4	4	4	23	**Tuntas**
25	NA	3	1	2	2	2	2	12	**Tidak Tuntas**
26	RPS	2	3	2	2	2	2	13	**Tidak Tuntas**
27	RA	5	5	4	4	4	5	27	**Tuntas**
28	RPN	5	4	4	4	4	4	25	**Tuntas**
29	RBSA	2	2	2	2	2	2	12	**Tidak Tuntas**
30	RA	3	3	2	2	4	3	17	**Tuntas**
31	RNF	4	3	2	3	3	3	18	**Tuntas**
32	SA	5	5	4	4	4	5	27	**Tuntas**
33	SNH	4	4	3	3	3	4	21	**Tuntas**
34	SKGR	4	3	3	3	3	4	20	**Tuntas**
35	SF	4	4	3	3	3	4	21	**Tuntas**
36	ZI	2	1	1	1	1	2	8	**Tidak Tuntas**
37	SNP	3	3	2	2	2	3	15	**Tidak Tuntas**

38	EVA	2	1	1	1	2	2	9	**Tidak Tuntas**
39	SATM	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
Jumlah		143	129	108	113	117	134	744	
Rata-rata		3.57	3.22	2.7	2.82	2.92	3.3	18.6	

Semarang, 17 Maret 2015
Observer,

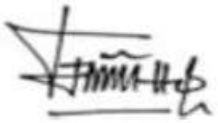
Indri Kusuma Wardhani
1401411408

Daftar Nilai Afektif Siklus II Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	SKOR TIAP INDIKATOR						JUMLAH	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6		
1	AHH	2	3	2	3	3	4	17	**Tidak Tuntas**
2	AAD	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
3	AR	5	4	4	5	5	5	28	**Tuntas**
4	AARKDP	2	1	2	2	2	2	11	**Tidak Tuntas**
5	ASK	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
6	AZP	4	3	4	3	3	4	21	**Tuntas**
7	ANS	3	3	3	4	3	4	20	**Tuntas**
8	ASP	4	4	4	5	5	5	27	**Tuntas**
9	AYA	5	3	4	4	4	4	24	**Tuntas**
10	BN	4	4	3	4	4	4	23	**Tuntas**
11	CM	2	2	2	2	1	2	11	**Tidak Tuntas**
12	DM	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
13	EOZZR	4	4	4	4	4	4	24	**Tuntas**
14	FZA	5	4	4	4	4	4	25	**Tuntas**
15	IAW	4	4	4	4	4	4	24	**Tuntas**
16	IZN	5	5	4	4	4	5	27	**Tuntas**
17	JDW	2	2	2	3	2	2	13	**Tidak Tuntas**
18	JAD	5	4	4	4	5	5	27	**Tuntas**
19	KDA	3	3	3	3	3	3	18	**Tuntas**
20	KAS	2	2	2	3	2	3	14	**Tidak Tuntas**
21	MAS	3	4	3	5	4	4	23	**Tuntas**
22	MBDZP	2	3	3	3	3	3	17	**Tidak Tuntas**
23	MRI	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
24	NH	3	3	3	3	3	3	18	**Tuntas**
25	NA	3	3	2	3	1	3	15	**Tidak Tuntas**
26	RPS	2	2	1	2	2	2	11	**Tidak Tuntas**
27	RA	4	4	4	4	4	4	24	**Tuntas**
28	RPN	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
29	RBSA	3	3	2	3	2	3	16	**Tidak Tuntas**
30	RA	4	3	3	3	3	3	19	**Tuntas**
31	RNF	3	3	3	3	3	3	18	**Tuntas**
32	SA	4	4	3	4	4	4	23	**Tuntas**
33	SNH	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
34	SKGR	4	3	3	3	3	3	19	**Tuntas**
35	SF	4	4	4	5	5	5	27	**Tuntas**
36	ZI	3	2	2	3	2	3	15	**Tidak Tuntas**
37	SNP	4	3	3	3	3	3	19	**Tuntas**

38	EVA	4	4	3	4	4	4	23	**Tuntas**
39	SATM	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
Jumlah		151	143	135	152	144	154	879	
Rata-rata		3.775	3.575	3.375	3.8	3.6	3.85	21.975	

Semarang, 27 Maret 2015
Observer,



Tantri Apriliyani
1401411457

Daftar Nilai Afektif Siklus III Siswa Kelas IVC SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	SKOR TIAP INDIKATOR						JUMLAH	KATEGORI
		1	2	3	4	5	6		
1	AHH	4	4	3	4	4	4	23	**Tuntas**
2	AAD	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
3	AR	5	4	4	4	4	4	25	**Tuntas**
4	AARKDP	2	2	2	2	1	3	12	**Tidak Tuntas**
5	ASK	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
6	AZP	4	5	3	5	4	5	26	**Tuntas**
7	ANS	5	3	3	4	4	4	23	**Tuntas**
8	ASP	5	4	3	4	4	4	24	**Tuntas**
9	AYA	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
10	BN	4	3	3	4	3	4	21	**Tuntas**
11	CM	2	2	2	3	2	3	14	**Tidak Tuntas**
12	DM	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
13	EOZZR	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
14	FZA	5	4	3	4	4	4	24	**Tuntas**
15	IAW	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
16	IZN	5	4	4	5	5	5	28	**Tuntas**
17	JDW	4	2	2	3	2	4	17	**Tidak Tuntas**
18	JAD	5	4	4	5	5	5	28	**Tuntas**
19	KDA	4	3	3	4	4	4	22	**Tuntas**
20	KAS	3	3	2	3	3	3	17	**Tidak Tuntas**
21	MAS	5	4	3	4	4	5	25	**Tuntas**
22	MBDZP	3	3	3	3	3	4	19	**Tuntas**
23	MRI	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
24	NH	3	3	2	3	2	3	16	**Tidak Tuntas**
25	NA	3	3	3	3	3	4	19	**Tuntas**
26	RPS	2	2	2	3	2	3	14	**Tidak Tuntas**
27	RA	5	4	4	4	4	4	25	**Tuntas**
28	RPN	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
29	RBSA	3	3	2	3	3	4	18	**Tuntas**
30	RA	4	3	4	4	5	5	25	**Tuntas**
31	RNF	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
32	SA	5	4	4	5	5	5	28	**Tuntas**
33	SNH	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
34	SKGR	4	4	5	4	5	5	27	**Tuntas**
35	SF	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
36	ZI	4	2	3	3	4	3	19	**Tuntas**
37	SNP	4	4	4	4	4	4	24	**Tuntas**

38	EVA	4	4	4	4	5	4	25	**Tuntas**
39	SATM	5	5	4	5	5	5	29	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	5	5	5	30	**Tuntas**
Jumlah		171	155	145	166	163	174	974	
Rata-rata		4.275	3.875	3.625	4.15	4.075	4.35	24.35	

Semarang, 30 Maret 2015
Observer,

Eli Hidayati
1401411290

Daftar Nilai Psikomotorik Siklus I Siswa Kelas IVC
SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	SKOR TIAP INDIKATOR			JUMLAH	KATEGORI
		1	2	3		
1	AHH	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
2	AAD	4	5	5	14	**Tuntas**
3	AR	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
4	AARKDP	1	1	1	3	**Tidak Tuntas**
5	ASK	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
6	AZP	3	3	4	10	**Tuntas**
7	ANS	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
8	ASP	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
9	AYA	3	3	3	9	**Tuntas**
10	BN	4	5	5	14	**Tuntas**
11	CM	1	1	1	3	**Tidak Tuntas**
12	DM	5	5	5	15	**Tuntas**
13	EOZZR	4	4	5	13	**Tuntas**
14	FZA	3	4	4	11	**Tuntas**
15	IAW	2	3	4	9	**Tuntas**
16	IZN	3	4	4	11	**Tuntas**
17	JDW	1	1	4	6	**Tidak Tuntas**
18	JAD	2	2	3	7	**Tidak Tuntas**
19	KDA	3	3	3	9	**Tuntas**
20	KAS	1	1	2	4	**Tidak Tuntas**
21	MAS	3	3	3	9	**Tuntas**
22	MBDZP	3	3	3	9	**Tuntas**
23	MRI	3	3	4	10	**Tuntas**
24	NH	3	1	1	5	**Tidak Tuntas**
25	NA	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
26	RPS	1	1	1	3	**Tidak Tuntas**
27	RA	4	4	5	13	**Tuntas**
28	RPN	5	5	5	15	**Tuntas**
29	RBSA	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
30	RA	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
31	RNF	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
32	SA	4	4	4	12	**Tuntas**
33	SNH	4	4	4	12	**Tuntas**
34	SKGR	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
35	SF	4	4	4	12	**Tuntas**
36	ZI	3	3	3	9	**Tuntas**

37	SNP	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
38	EVA	4	4	4	12	**Tuntas**
39	SATM	5	5	5	15	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	15	**Tuntas**
Jumlah		113	119	129	361	
Rata-rata		2.825	2.975	3.225	9.025	

Semarang, 17 Maret 2015
Observer,

Indri Kusuma Wardhani
1401411408

Daftar Nilai Psikomotorik Siklus II Siswa Kelas IVC
SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	SKOR TIAP INDIKATOR			JUMLAH	KATEGORI
		1	2	3		
1	AHH	4	3	4	11	**Tuntas**
2	AAD	5	5	4	14	**Tuntas**
3	AR	4	4	4	12	**Tuntas**
4	AARKDP	1	2	2	5	**Tidak Tuntas**
5	ASK	4	5	5	14	**Tuntas**
6	AZP	5	5	5	15	**Tuntas**
7	ANS	3	3	3	9	**Tuntas**
8	ASP	3	3	3	9	**Tuntas**
9	AYA	4	4	4	12	**Tuntas**
10	BN	5	5	5	15	**Tuntas**
11	CM	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
12	DM	5	5	5	15	**Tuntas**
13	EOZZR	5	5	5	15	**Tuntas**
14	FZA	4	4	4	12	**Tuntas**
15	IAW	3	4	4	11	**Tuntas**
16	IZN	3	3	3	9	**Tuntas**
17	JDW	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
18	JAD	3	3	3	9	**Tuntas**
19	KDA	4	4	4	12	**Tuntas**
20	KAS	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
21	MAS	3	3	3	9	**Tuntas**
22	MBDZP	3	3	4	10	**Tuntas**
23	MRI	5	5	5	15	**Tuntas**
24	NH	2	2	3	7	**Tidak Tuntas**
25	NA	3	4	4	11	**Tuntas**
26	RPS	2	1	2	5	**Tidak Tuntas**
27	RA	4	5	4	13	**Tuntas**
28	RPN	5	5	5	15	**Tuntas**
29	RBSA	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
30	RA	4	2	4	10	**Tuntas**
31	RNF	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
32	SA	5	5	5	15	**Tuntas**
33	SNH	5	5	5	15	**Tuntas**
34	SKGR	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
35	SF	4	4	4	12	**Tuntas**
36	ZI	3	4	4	11	**Tuntas**

37	SNP	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
38	EVA	4	4	5	13	**Tuntas**
39	SATM	5	5	5	15	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	15	**Tuntas**
Jumlah		141	147	152	440	
Rata-rata		3.525	3.675	3.8	11	

Semarang, 27 Maret 2015
Observer,

Tantri Apriliyani
1401411457

Daftar Nilai Psikomotorik Siklus III Siswa Kelas IVC
SDN Kalibanteng Kidul 01

No	Nama	SKOR TIAP INDIKATOR			JUMLAH	KATEGORI
		1	2	3		
1	AHH	4	4	3	11	**Tuntas**
2	AAD	5	5	5	15	**Tuntas**
3	AR	5	5	5	15	**Tuntas**
4	AARKDP	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
5	ASK	4	4	4	12	**Tuntas**
6	AZP	5	5	5	15	**Tuntas**
7	ANS	3	3	3	9	**Tuntas**
8	ASP	4	4	3	11	**Tuntas**
9	AYA	5	5	5	15	**Tuntas**
10	BN	5	5	5	15	**Tuntas**
11	CM	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
12	DM	5	5	5	15	**Tuntas**
13	EOZZR	5	5	5	15	**Tuntas**
14	FZA	5	5	5	15	**Tuntas**
15	IAW	4	4	3	11	**Tuntas**
16	IZN	3	3	3	9	**Tuntas**
17	JDW	2	3	2	7	**Tidak Tuntas**
18	JAD	3	3	3	9	**Tuntas**
19	KDA	5	5	5	15	**Tuntas**
20	KAS	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
21	MAS	4	4	4	12	**Tuntas**
22	MBDZP	3	4	4	11	**Tuntas**
23	MRI	5	5	5	15	**Tuntas**
24	NH	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
25	NA	3	4	4	11	**Tuntas**
26	RPS	2	2	2	6	**Tidak Tuntas**
27	RA	4	4	4	12	**Tuntas**
28	RPN	5	5	5	15	**Tuntas**
29	RBSA	2	3	3	8	**Tidak Tuntas**
30	RA	4	4	4	12	**Tuntas**
31	RNF	4	4	4	12	**Tuntas**
32	SA	5	5	5	15	**Tuntas**
33	SNH	5	5	5	15	**Tuntas**
34	SKGR	3	4	4	11	**Tuntas**
35	SF	5	5	5	15	**Tuntas**
36	ZI	4	4	4	12	**Tuntas**

37	SNP	4	5	5	14	**Tuntas**
38	EVA	4	5	4	13	**Tuntas**
39	SATM	5	5	5	15	**Tuntas**
40	RM	5	5	5	15	**Tuntas**
Jumlah		156	166	161	483	
Rata-rata		3.9	4.15	4.025	12.075	

Semarang, 30 Maret 2015
Observer,

Eli Hidayati
1401411290

CATATAN LAPANGAN

Dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang

Siklus I

Ruang Kelas : IVC

Nama Guru : Heni Uswatun Hasanah

Hari/tanggal : Senin, 17 Maret 2015

Catatan :

- Kegiatan pembelajaran dimulai menunggu siswa siap. Siswa diberikan kesempatan untuk minum karena siswa baru saja selesai upacara bendera.
- Saat diskusi berlangsung, terdapat siswa yang terlihat pucat dan ingin muntah. Guru mengantar siswa tersebut ke UKS. Sehingga suasana kelas agak terganggu.
- Siswa belum dapat mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang ditentukan, sehingga guru memberikan waktu tambahan.

Semarang, 17 Maret 2015

Peneliti,

Heni Uswatun Hasanah
1401411464

CATATAN LAPANGAN

Dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang

Siklus II

Ruang Kelas : IVC

Nama Guru : Heni Uswatun Hasanah

Hari/tanggal : Jum'at, 27 Maret 2015

Catatan :

- Saat penayangan video transportasi, ada siswa yang bicara "wah motornya kayak motor rosi ya ?" dari pertanyaan tersebut siswa ribut masalah Moto GP, tetapi hanya berlangsung sesaat karena guru memberhentikan video sesaat kemudian melanjutkan video kembali ketika siswa siap.
- Ada 3 siswa ijin ke kamar mandi selama kegiatan pembelajaran.
- Ada 2 siswa yang membuat mainan kertas.

Semarang, 27 Maret 2015

Peneliti,

Heni Uswatun Hasanah
1401411464

CATATAN LAPANGAN

Dalam pembelajaran IPS melalui model *snowball throwing* berbantaun media audiovisual di SDN Kalibanteng Kidul 01 kota Semarang

Siklus III

Ruang Kelas : IVC

Nama Guru : Heni Uswatun Hasanah

Hari/tanggal : Senin, 30 Maret 2015

Catatan :

- Ada satu siswa yang datang terlambat, sehingga konsentrasi siswa agak terpecah sesaat.
- Ada satu siswa yang dipanggil orang tuanya saat guru memberikan penjelasan selama 5 menit.

Semarang, 30 Maret 2015

Peneliti,

Heni Uswatun Hasanah
1401411464

LAMPIRAN 6

FOTO KEGIATAN

PENELITIAN

SIKLUS I

Gambar no 1: BERDO'A

Gambar no 2: Memperhatikan media audiovisual

Gambar no 3: Membentuk kelompok

Gambar no 4 :Memanggil Ketua kelompok untuk menjelaskan materi

Gambar no 5: kelompok menjelaska materi kepada anggotanya

Gambar no 6: Membuat pertanyaan

Gambar no 7: Membuat bola pertanyaan

Gambar no 8: Melemparkan bola pertanyaan

Gambar no 9: Guru membimbing siswa menjawabbola pertanyaan

Gambar no 10: Siswa menyampaikan hasil diskusi

Gambar no 11: Siswa bersama menyimpulkan pembelajaran

Gambar no 12: Siswa bersama menyimpulkan pembelajaran

SIKLUS II

Gambar 1: berdo'a

Gambar 2: Siswa dan guru bertanya jawab mengenai materi di video

Gambar 3: guru bertanya jawab

Gambar 4: Menjelaskan materi pada ketua kelompok

Gambar 5: Ketua kelompok menjelaskan materi kepada anggota

Gambar 6: Membuat pertanyaan dan membuatnya bola kertas

Gambar 7: Ketua kelompok melemparkan bola pertanyaan

Gambar 8: Kelompok menyampaikan hasil diskusi bola pertanyaan

Gambar 9: Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran

Gambar 10: Guru menutup pelajaran

SIKLUS III

Gambar 1: Berdo'a

Gambar 2: Siswa dan guru bertanya jawab materi di media audiovisual

Gambar 3: Menjelaskan materi pada ketua kelompok

Gambar 4: Membimbing ketua kelompok menjelaskan materi

Gambar 5: Siswa membuat pertanyaan dan membuat bola pertanyaan

Gambar 6: Melempar bola pertanyaan

Gambar 7: Siswa mempresentasikan hasil diskusi

Gambar 8: Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran

Gambar 9: Siswa mengerjakan soal evaluasi

LAMPIRAN 7

FOTO KEGIATAN

PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 891 / UN 37.1.1 / KM / 2015
Lamp. : -
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang
di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang

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

Nama	:	HENI USWATUN HASANAH
NIM	:	1401411464
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik	:	PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL SNOWBALL THROWING BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IVC SDN KALIBANTENG KIDUL 01

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 25 Februari 2015
Dekan,

Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195804271986031001

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KALIBANTENG KIDUL 01
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
Jalan W. R. Supratman No. 22 – 23 Telp. (024) 7600646 Semarang, email: sdkalkid01@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 81 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Eny Anggorowati, S.Pd
NIP	: 19580728 198201 2 003
Pangkat/ Golongan	: Pembina/ IVb
Jabatan	: Kepala SD Negeri Kalibanteng Kidul 01
	UPTD Pendidikan Kecamatan Semarang Barat

Menerangkan bahwa :

Nama	: HENI USWATUN HASANAH
NIM	: 1401411464
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
	Universitas Negeri Semarang (UNNES)

Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk tugas akhir dengan Judul " PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *SNOWBALL THROWING* BERBANTU MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV C SDN KALIBANTENG KIDUL 01 " mulai tanggal 17 Maret sampai dengan 30 Maret 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebaik-baiknya.

Semarang, 07 April 2015
Kepala Sekolah,

Eny Anggorowati, S.Pd
NIP: 19580728 198201 2 003

SURAT PERNYATAAN

KESUNGGUHAN DAN KEJUJURAN

NO :

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Titi Pujiarti, S.Pd
NIP	: 197112281999032007
Golongan/Pangkat	: III d / PENATA TK-I
Unit Kerja	: SDN Kalibanteng Kidul 01
Pengampu Kelas	: IVC
No. HP	: 085712867300

Dengan ini saya menyatakan dengan jujur dan sungguh-sungguh dalam memberikan penilaian perencanaan dan pelaksanaan PTK atas nama : Heni Uswatun Hasanah. Di kelas IVC SD kami pada tanggal 17 Maret s/d 30 Maret 2015

Demikian surat pernyataan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah,
SDN Kalibanteng Kidul 01

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD KALIBANTENG KIDUL 01
KEC. SEMARANG BARAT
DINAS PENDIDIKAN

(Eny Anggorowati, S.Pd)

Semarang, 11 Mei 2015
Guru Peniliai,

(Titi Pujiarti, S.Pd)

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SDNEGERI KALIBANTENG KIDUL 01
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
Jalan W.R. Supratman No. 22-23 Telp. (024) 7600646 Semarang, email: sdkalkid01@yaboo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/78/2015

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	: Eny Anggorowati, S.Pd.
NIP	: 195807281982012003
Pangkat/Golongan	: Pembina / IV A
Jabatan	: Kepala SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang

Dengan ini menyatakan bahwa:

Kelas	: IV
Mata Pelajaran	: IPS
KKM	:70

Merupakan benar-benar Kriteria Ketuntasan Minimal yang berlaku pada kelas tersebut di SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Maret 2015
Kepala SDN Kalibanteng Kidul 01

Eny Anggorowati S.Pd.
NIP. 195807281982012003