PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* DI KELAS IVA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

NANDA KARUNIA PERTIWI

1401411064

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NANDA KARUNIA PERTIWI

NIM : 1401411064

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* Di Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang

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

Semarang, 12 Juni 2015

Peneliti,

Nanda Karunia Pertiwi

NIM. 1401411064

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nanda Karunia Pertiwi, NIM 1401411064 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* Siswa Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 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 : Jumat

tanggal : 12 Juni 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Semarang, 19 Mei 2015
Dosen pembimbing,

Dra. Mu'nisah, M.Pd
NIP. 19550614 198803 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Nanda Karunia Pertiwi, NIM 1401411064, dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* Siswa Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Jumat

tanggal : 12 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP 195604271986031001

Sekretaris

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP. 195006121984031001

Penguji Utama,

Dra.Yuyarti, M.Pd
NIP. 195512121982032001

Penguji I

Dra. Sri Susilaningsih, M.Pd
NIP. 195604051981032001

Penguji II

Dra. Mu'nisah, M.Pd
NIP. 195506141988032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“”Tujuan dari pendidikan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan penyebaran kejujuran” (John F. Kennedy)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orangtua tercinta Ibu Sunarti dan Ayah Sukidi yang tulus memberikan dukungan spiritual dan material dalam setiap perjalanan saya

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* Siswa Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang".

Skripsi ini dapat selesai karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Mu'nisah,M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
5. Dra. Yuyarti, M.Pd, Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam menyelesaikan skripsi
6. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd, M.Pd, Dosen Penguji I yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam menyelesaikan skripsi
7. Hj.Suprapti,S.Pd.SD, Kepala SDN Bojong Salaman 02 Semarang atas pemberian ijin penelitian.
8. Tri Wasana,S.Pd.SD, guru kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang atas bantuannya dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi.

Akhirnya hanya kepada kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 12 Juni 2015

Peneliti

ABSTRAK

Pertiwi, Nanda Karunia. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Make a Match dengan Media Flash Card Di Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Mu'nisah, M.Pd.

Pembelajaran IPS bertujuan membekali peserta didik untuk mengenal konsep berkaitan dengan kehidupan sosial di masyarakat serta mempunyai keterampilan memecahkan masalah dalam kehidupan sosial. Data awal menunjukkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA belum optimal, ditemukan permasalahan dalam kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu diadakan perbaikan melalui model *Make a Match* dengan media *Flash Card*. Rumusan masalah dalam penelitian ini "bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang?". Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, tiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan 30 siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 23 dengan kategori baik, siklus II memperoleh skor 29 dengan kategori baik dan pada siklus III memperoleh skor 32 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 20,93 kategori baik, siklus II memperoleh skor 23,6 kategori baik dan pada siklus III memperoleh skor 26,13 kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar klasikal siklus I sebesar 53,33% (belum tuntas) , ketuntasan klasikal siklus II sebesar 66,7% (belum tuntas), dan ketuntasan pada siklus III sebesar 76,66% (tuntas).

Simpulan penelitian ini adalah kualitas pembelajaran IPS meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar dapat meningkat melalui model *make a match* dengan media *flash card* pada siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Saran bagi guru adalah model *make a match* dengan media *flash card* dapat dijadikan acuan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran lain. Penerapan model *make a match* dengan media *flash card* hendaknya disesuaikan dengan materi pelajaran serta karakteristik siswa.

Kata kunci : kualitas pembelajaran, model *make a match*, media *flash card*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN KELULUSAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR BAGAN xvii
DAFTAR DIAGRAM xvii
DAFTAR GAMBAR xix
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Rumusan dan Pemecahan Masalah 6
1.2.1. Rumusan Masalah 6
1.2.2. Pemecahan Masalah 7
1.3. Tujuan Penelitian 8
1.3.1. Tujuan Umum 8
1.3.2. Tujuan Khusus 8
1.4. Manfaat Penelitian 8
1.4.1. Bagi Siswa 8
1.4.2. Bagi Guru 9
1.4.3. Bagi Sekolah 9
BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1. Kajian Teori 10
2.1.1. Pengertian Belajar 10

2.1.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar 11
2.1.3. Pembelajaran 11
2.1.3.1. Pengertian Pembelajaran 33
2.1.3.2. Komponen Pembelajaran 12
2.1.4. Kualitas Pembelajaran..... 13
2.1.4.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran..... 13
2.1.4.2. Indikator Kualitas Pembelajaran 14
2.1.4.2.1. Keterampilan Guru 14
2.1.4.2.2. Aktivitas Belajar Siswa 22
2.1.4.2.3. Hasil Belajar 24
2.1.5. Hakikat Pembelajaran IPS..... 30
2.1.5.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial 30
2.1.5.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial 31
2.1.5.3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar..... 32
2.1.5.3.1. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar..... 32
2.1.5.3.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar 34
2.1.6. Model Pembelajaran..... 34
2.1.6.1. Pengertian Model Pembelajaran 34
2.1.6.2. Model *Make a Match* 35
2.1.7. Media Pembelajaran..... 37
2.1.7.1. Hakikat Media Pembelajaran 37
2.1.7.2. Media *Flash Card* 38
2.1.8. Teori yang Melandasi Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card* 39
2.1.8.1. Teori Konstruktivisme 39
2.1.8.2. Teori Perkembangan Kognitif Piaget 63
2.1.9. Implementasi Pembelajaran IPS Melalui Model *Make A Match dengan* Media *Flash card*..... 40
2.2. Kajian Empiris 40
2.3. Kerangka Berfikir 43
2.4. Hipotesis Tindakan 46

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian 47
3.1.1. Perencanaan..... 48
3.1.2. Pelaksanaan Tindakan..... 48
3.1.3. Observasi 49
3.1.4. Refleksi 49
3.2. Siklus Penelitian 50
3.2.1. Siklus Pertama 50
3.2.1.1. Perencanaan 50
3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan 50
3.2.1.3. Observasi 51
3.2.1.4. Refleksi 52
3.2.2. Siklus Kedua 52
3.2.2.1. Perencanaan 52
3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan 53
3.2.2.3. Observasi 54
3.2.2.4. Refleksi 55
3.2.3. Siklus Ketiga 55
3.2.3.1. Perencanaan 55
3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan 56
3.2.3.3. Observasi 57
3.2.3.4. Refleksi 57
3.3. Subyek Penelitian 58
3.4. Lokasi Penelitian 58
3.5. Variabel Penelitian 58
3.6. Data dan Cara Pengumpulan Data 59
3.6.1. Sumber Data 59
3.6.1.1. Siswa 59
3.6.1.2. Guru 59
3.6.1.3. Data Dokumen 59
3.6.1.4. Catatan Lapangan 59

3.6.2. Jenis Data 60
3.6.2.1. Data Kualitatif 60
3.6.2.2. Data Kuantitatif 60
3.6.3. Metode pengumpulan Data 60
3.6.3.1. Teknik Tes 60
3.6.3.2. Teknik Non Tes 61
3.6.3.2.1. Observasi 61
3.6.3.2.2. Dokumentasi 61
3.6.3.2.3. Catatan Lapangan 61
3.7. Teknik Analisis Data 61
3.7.1. Data Kuantitatif 61
3.7.2. Data Kualitatif 64
3.7.2.1. Analisis Data Keterampilan Guru 65
3.7.2.2. Analisis Data Aktivitas Siswa 66
3.7.2.3. Analisis Data Afektif Siswa 67
3.8. Indikator Keberhasilan 68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1. Hasil Penelitian 70
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I 70
4.1.1.1. Perencanaan Siklus I 70
4.1.1.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I 71
4.1.1.3. Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus I 74
4.1.1.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 74
4.1.1.3.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 79
4.1.1.3.3. Deskripsi Hasil Belajar 83
4.1.1.4. Refleksi Siklus I 86
4.1.1.4.1. Keterampilan Guru 87
4.1.1.4.2. Aktivitas Siswa 89
4.1.1.4.3. Hasil Belajar 90
4.1.1.5. Revisi 91
4.1.1.5.1. Keterampilan Guru 91

4.1.1.5.2. Aktivitas Siswa 92
4.1.1.5.3. Hasil Belajar 93
4.1.1.5.4. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I 93
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II 94
4.1.2.1. Perencanaan Siklus II 94
4.1.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II 95
4.1.2.3. Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus II 98
4.1.2.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 98
4.1.2.3.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 102
4.1.2.3.3. Deskripsi Hasil Belajar 107
4.1.2.4. Refleksi Siklus II 110
4.1.2.4.1. Keterampilan Guru 110
4.1.2.4.2. Aktivitas Siswa 112
4.1.2.4.3. Hasil Belajar 112
4.1.2.5. Revisi 113
4.1.2.5.1. Keterampilan Guru 113
4.1.2.5.2. Aktivitas Siswa 114
4.1.2.5.3. Hasil Belajar 115
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III 116
4.1.3.1. Perencanaan Siklus III 116
4.1.3.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III 117
4.1.3.3. Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus III 119
4.1.3.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 119
4.1.3.3.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 124
4.1.3.3.3. Deskripsi Hasil Belajar 128
4.1.3.4. Refleksi Siklus III 132
4.1.3.4.1. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus III 133
4.1.3.5. Rekapitulasi siklus I,II,dan III 134
4.2. Pembahasan 136
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian 136
4.2.1.2. Aktivitas Siswa 149

4.1.1.5.2. Aktivitas Siswa 92
4.1.1.5.3. Hasil Belajar 93
4.1.1.5.4. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I 93
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II 94
4.1.2.1. Perencanaan Siklus II 94
4.1.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II 95
4.1.2.3. Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus II 98
4.1.2.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 98
4.1.2.3.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 102
4.1.2.3.3. Deskripsi Hasil Belajar 107
4.1.2.4. Refleksi Siklus II 110
4.1.2.4.1. Keterampilan Guru 110
4.1.2.4.2. Aktivitas Siswa 112
4.1.2.4.3. Hasil Belajar 112
4.1.2.5. Revisi 113
4.1.2.5.1. Keterampilan Guru 113
4.1.2.5.2. Aktivitas Siswa 114
4.1.2.5.3. Hasil Belajar 115
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III 116
4.1.3.1. Perencanaan Siklus III 116
4.1.3.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus III 117
4.1.3.3. Hasil Observasi Pelaksanaan Siklus III 119
4.1.3.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 119
4.1.3.3.2. Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa 124
4.1.3.3.3. Deskripsi Hasil Belajar 128
4.1.3.4. Refleksi Siklus III 132
4.1.3.4.1. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus III 133
4.1.3.5. Rekapitulasi siklus I,II,dan III 134
4.2. Pembahasan 136
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian 136
4.2.1.2. Aktivitas Siswa 149

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Struktur kurikulum KTSP IPS kelas IV semester II	33
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa	64
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru	66
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa.....	67
Tabel 3.4	Klasifikasi Tingkatan Nilai Afektif.....	68
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	74
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	79
Tabel 4.3	Hasil Belajar Kognitif Siklus I.....	83
Tabel 4.4	Frekuensi Hasil Belajar Siklus.....	84
Tabel 4.5	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I.....	85
Tabel 4.18	Rekapitulasi siklus III.....	132
Tabel 4.19	Rekapitulasi Persentase Siklus I, II dan III.....	133
Tabel 4.21	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III.....	136
Tabel 4.22	Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	149
Tabel 4.23	Peningkatan hasil belajar siswa siklus I, II, III.....	158

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir..... 74
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas..... 76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Taksonomi Bloom Versi Terbaru..... 26

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Rekapitulasi siklus I..... 93
Diagram 4.2 Rekapitulasi siklus II..... 115
Diagram 4.3 Rekapitulasi Siklus III..... 133
Diagram 4.4 RekapitulasiSiklus I, II, dan III..... 135
Diagram 4.5 Peningkatan keterampilan guru siklus I,II,III 137
Diagram 4.6 peningkatan aktivitas siswa siklus I, II, III 150
Diagram 4.7 peningkatan hasil belajar kognitif siklus I,II,III..... 159
Diagram 4.8 peningkatan hasil belajar afektif siklus I,II,III..... 161

DAFTAR LAMPIRAN

Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru..... 175
Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa 177
Kisi-kisi Instrumen Penelitian 179
Lembar Observasi Keterampilan Guru 183
Lembar Observasi Aktivitas Siswa 186
Lembar Hasil Belajar Ranah Afektif 189
Lembar Catatan Lapangan 191
Perangkat Pembelajaran Siklus I..... 194
Perangkat Pembelajaran Siklus II..... 218
Perangkat Pembelajaran Siklus III..... 241
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I 264
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II 267
Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III 270
Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru 273
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 274
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 276
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III 278
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa..... 280
Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I 283
Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus II 285
Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus III..... 287
Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa..... 289
Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus I 290
Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus II 292
Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus III..... 294
Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa..... 296
Catatan Lapangan Siklus I..... 298

Catatan Lapangan Siklus II..... 299
Catatan Lapangan Siklus III..... 300
Foto-Foto Penelitian 302
Lampiran Surat..... 306
Lampiran Hasil Evaluasi Siswa..... 309

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan berperan penting mengembangkan potensi diri siswa serta membentuk karakter serta kepribadian peserta didik. Kualitas pendidikan ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran oleh guru , siswa, serta hasil belajar. Pendidikan karakter pada jenjang pendidikan dasar dikembangkan melalui Kurikulum 2013. Pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *scientific* dengan menerapkan proses belajar melalui lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan maksimal (Permendikbud, 2013: 5). Banyaknya kendala pada pelaksanaan kurikulum 2013, menyebabkan pemerintah menetapkan kembali kurikulum 2006, sesuai Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencantumkan Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Jenjang SD/MI, IPS dirancang secara terpadu memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi dan disusun secara sistematis komprehensif. Peserta didik diharapkan dapat mengembangkan

pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dinamis (KTSP,2006:181). Sesuai pendapat Taneo, dkk (2010:1.6), IPS pada pendidikan dasar merupakan perpaduan mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Tujuan pembelajaran IPS dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yaitu membekali peserta didik dengan kemampuan sebagai berikut : (1) mengenal konsep-konsep berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (KTSP, 2006:181).

Kualitas Pembelajaran diartikan sebagai keterkaitan sistemik antara guru, siswa, kurikulum, bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. (Depdiknas,2006:7). Kualitas pembelajaran memiliki beberapa indikator, meliputi: (1) keterampilan guru; (2) aktivitas dan hasil belajar siswa; (3) iklim belajar; (4) materi pembelajaran; (5) kualitas media pembelajaran; (6) sistem pembelajaran di sekolah. Indikator kualitas pembelajaran dikaji menjadi 3 variabel, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

Orientasi awal kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN Bojong Salaman 02 Semarang, menunjukkan pembelajaran belum optimal. Guru kurang memaksimalkan penggunaan model dan media pembelajaran, sehingga siswa mudah bosan dan situasi kelas menjadi tidak kondusif.

Hasil refleksi peneliti pada pembelajaran tema Indahnya Kebersamaan dengan muatan IPS, Bahasa Indonesia, PPKn di kelas IVA, menunjukkan tujuan muatan pembelajaran IPS belum tercapai optimal. Guru cukup bagus dalam menyampaikan materi pelajaran, namun belum menerapkan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa ,serta kurang tepat dalam penggunaan media. Pembentukan kelompok juga belum dapat menumbuhkan kerja sama. Siswa cenderung mudah bosan, menjadi kurang aktif dan antusias, kerja sama antar siswa dalam kelompok juga belum terlihat, sehingga suasana kelas tidak kondusif.

Permasalahan tersebut mengakibatkan pencapaian hasil belajar muatan pembelajaran IPS KD 3.5 belum tercapai dengan baik. Sebanyak 33 siswa kelas IVA, hanya 13 siswa (25%) yang memperoleh nilai di atas KKM (62), sedangkan 20 siswa (75%) mendapat nilai di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan belum optimalnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang, dan berpengaruh pada kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan, peneliti bersama guru kolaborator menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan cara meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Penelitian ini

tetap menggunakan pendekatan *scientific* untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui model *make a match* dengan media *flash card*.

Model *make a match* cocok diterapkan di SD sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap *operasional konkret* sesuai teori Piaget, bahwa setiap individu pada saat tumbuh mulai bayi sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kogitif, yaitu *sensorimotor, praoperasional, operasional konkret,* dan *operasional formal*. Menurut Suprijono (2012:94) hal-hal yang dipersiapkan dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* adalah kartu- kartu berisi pertanyaan dan jawabannya.

Kelebihan model *make a match* menurut (Shoimin, 2014: 99) antara lain : kerja sama antar siswa dapat terwujud, siswa mencari pasangan kartu sambil belajar dalam suasana menyenangkan, munculnya dinamika gotong royong pada semua siswa, suasana kegembiraan akan tumbuh dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam melalui model *make a match*, dapat membantu siswa menggali materi dengan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, meningkatkan kerja sama siswa, serta dapat belajar dengan antusias dalam suasana menyenangkan.

Mengacu kelebihan model tersebut, diperlukan media untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran. Pembelajaran IPS dengan model *make a match* lebih optimal jika didukung media *flash card*. *Flash card* menurut (Arsyad, 2011) adalah media pembelajaran berbentuk kartu ukuran 12 x 8 cm menyajikan gambar, angka, atau pesan pendek lainnya, dibuat menggunakan tangan, foto, atau memanfaatkan gambar berupa rangkaian pesan dengan keterangan pada bagian

belakangnya. Kelebihan media *flash card* menurut (Indriana, 2011:69) adalah : mudah dibawa kemana- mana, praktis dalam membuat dan menggunakannya, gampang diingat karena *flash card* bergambar menarik perhatian, menyenangkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan model *make a match* dan media *flash* card, yaitu penelitian Mulyarsih tahun 2010 dimuat dalam *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar Universitas Negeri Semarang* berkaitan dengan Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*. Hasil penelitian menunjukkan *(1)* keterampilan guru siklus I mencapai 66% dengan kategori baik, siklus II meningkat menjadi 79,54% dengan kategori baik, dan siklus III menjadi 93,18% kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I 60.44% kategori cukup, siklus II 79.33% kategori baik, dan siklus III menjadi 85,77% kategori sangat baik.

Penelitian Lailatul Maghfiroh tahun 2013 dimuat dalam *Jurnal Universitas Negeri Surabaya* tentang Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13,3% dari 76,3% menjadi 89,6% di siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari 76,8% menjadi 89,3% di siklus II. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 24,3% yaitu dari 69,6% menjadi 93,9% di siklus II..

Peneliti mengkaji tentang upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui penelitian tntang Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model

Make A Match dengan Media *Flash card* di Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

1.2. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dirinci sebagai berikut :

1) Apakah model *Make a match* dengan media *Flash card* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang?
2) Apakah model *Make a match* dengan media *Flash card* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang ?
3) Apakah model *Make a match* dengan media *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang ?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti menggunakan pendekatan *scientific* melalui model *make a match* yang mengacu sintaks menurut Huda (2013:251) dimodifikasi dengan media *flash card*.

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran (mengamati/eksplorasi)
2. Siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B

3. Guru membagikan *flash card* pertanyaan kepada kelompok A dan *flash card* jawaban kepada kelompok B (mengamati, menanya/eksplorasi)
4. Siswa mencari pasangan *flash card* sesuai pertanyaan dan jawabannya (mengumpulkan informasi/elaborasi)
5. Siswa yang sudah mendapatkan pasangan berkumpul sesuai dengan pasangannya (mengasosiasikan/eksplorasi)
6. Presentasi pasangan *flash card,* siswa yang lain memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.(mengkomunikasikan/elaborasi).
7. Konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi (mengkomunikasikan/konfirmasi)

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

1.3.2. Tujuan Khusus

1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash Card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.
2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash Card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan serta inovasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Siswa

Penerapan model *make a match* dengan media *flash Card* dapat mengaktifkan siswa melalui variasi model serta media, kerja sama dinamis antar siswa juga dapat terjalin, serta siswa lebih antusias dalam belajar, sehingga meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

1.4.2 Bagi Guru

Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan guru tentang model dan media inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran serta memberikan wawasan pengetahuan serta pengalaman tentang penggunaan model dan media.

1.4.3 Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan bagi guru-sguru SDN Bojong Salaman 02 Semarang mengenai inovasi model dan media pembelajaran sesuai tuntutan guru profesional, meningkatkan kinerja sekolah, mutu pendidik dan tenaga

kependidikan, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan mutu sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar dialami oleh setiap individu sepanjang hidupnya mulai dari sebelum dilahirkan hingga meninggal, ditandai perubahan tingkah laku hasil interaksi dengan lingkungannya.

Berkaitan dengan proses belajar, Bell- Gredler (dalam Winataputra, dkk : 2007) mengartikan belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes.* Sementara Gagne (dalam Suprijono, 2009 : 2) mengemukakan "Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seorang melalui aktivitas." Slavin (dalam Rifa'I dan Anni, 2009:82) menjelaskan "Belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman." Kegiatan belajar mengakibatkan adanya perubahan pada diri seseorang.

Berdasarkan Pengertian beberapa ahli, belajar diartikan proses perubahan tingkah laku dan perubahan sikap secara sadar sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

2.1.2. Prinsip Belajar

Menurut Suprijono (2012:4-5) prinsip belajar dibagi menjadi tiga, yaitu:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku dengan ciri :

a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari
b. *Continue* atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya

c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup
d. Positif atau berakumulasi

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai.

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

Prinsip-prinsip belajar menurut Hamdani (2011: 22) adalah:

a. Kesiapan belajar.
b. Perhatian.
c. Motivasi.
d. Keaktifan siswa.
e. Mengalami sendiri.
f. Pengulangan.
g. Materi pelajaran yang menantang.
h. Balikan dan penguatan.
i. Perbedaan individual.

Berkaitan dengan uraian tersebut, prinsip belajar dibagi menjadi tiga, yaitu belajar sebagai perubahan perilaku, belajar sebagai proses, dan belajar sebagai bentuk pengalaman.

2.1.3. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar yang dialami siswa dipengaruhi oleh keadaan dalam dan luar diri siswa. Hamdani (2011:22) berpendapat, guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah kondisi dalam diri siswa, meliputi kesehatan, keterampilan, kemampuan, dll. Sedangkan kondisi eksternal adalah kondisi di luar diri siswa, meliputi fasilitas serta sarana dan prasarana belajar yang memadai.

Selanjutnya, Anitah (2012:2.7) memperjelas faktor dalam diri siswa (faktor internal) diantaranya kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian,

kelemahan, dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. Faktor luar diri siswa (faktor internal) meliputi, lingkungan fisik dan non fisik (suasana kelas), sosial budaya, keluarga, program sekolah, guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Merujuk pendapat ahli, dijelaskan proses belajar dipengaruhi dua faktor, yaitu faktor internal (faktor dalam diri siswa) dan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa). Faktor belajar tersebut dapat dijadikan acuan penerapan teori belajar kepada siswa agar tercipta belajar yang optimal.

2.1.4. Teori Belajar

Teori belajar memberi gambaran hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis yang terjadi dalam diri siswa. Secara umum, beberapa ahli mengkategorikan 4 teori belajar, yaitu:

1) Teori Kognitivisme

Menurut Piaget (dalam Thobroni, 2011: 96), proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa, meliputi:

(1) Tahap sensori motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), seorang anak belajar mengembangkan dengan mengatur kegiatan fisik dan mental.

(2) Tahap pra operasional

Pada tahap pra operasional (2-7 tahun), seorang anak masih sangat dipengaruhi oleh hal-hal khusus didapat dari pengalaman menggunakan indra sehingga ia belum mampu menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

(3) Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, sehingga mereka dapat mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama (misalnya, antara bentuk dan ukuran).

(4) Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kegiatan kognitif seseorang tidak mesti menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, kemampuan menalar secara abstrak meningkat sehingga seseorang dapat berpikir secara deduktif.

2) Teori Konstruktivisme

Menurut Suprijono (2012: 40) pembelajaran berbasis konstruktivisme merupakan belajar artikulasi. Belajar artikulasi adalah proses mengartikulasikan ide, pikiran, dan solusi. Belajar tidak hanya mengonstruksi makna dan mengembangkan pikiran, namun juga memperdalam proses-proses pemaknaan tersebut melalui pengekspresian ide-ide.

3) Teori Behaviorisme

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya (Thobroni, 2011: 64). Teori belajar Behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori

ini menggunakan model hubungan stimulus respon dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif.

Berpedoman pada uraian 3 jenis teori belajar, penelitian ini berlandaskan teori belajar Kognitivisme dan Konstruktivisme. Teori Kognitivisme mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif Piaget, siswa usia SD berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), oleh karena itu dalam pembelajaran hendaklah menggunakan benda-benda konkret sehingga siswa mudah memahami materi yang diberikan guru. Teori Konstruktivisme digunakan sebagai dasar siswa dalam menerima pengetahuan, karena pada pembelajaran siswa dituntut untuk memikirkan permasalahan yang diberikan guru dengan mengonstruksi berbagai pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

2.1.3. Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat berarti kegiatan belajar dan mengajar yang melibatkan interaksi siswa, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pengertian pembelajaran sesuai pendapat Suprijono (2012:13), sebagai proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik dilakukan secara verbal (lisan), dan nonverbal, seperti penggunaan media dalam pembelajaran. Aqib (2014:66) memperjelas, pembelajaran dilakukan secara sistematis, secara efektif dan efisien dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Merujuk pendapat beberapa ahli, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam suatu lingkungan

belajar secara verbal atau nonverbal, dilakukan secara sistematis meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar terjadi proses belajar efektif serta berkualitas.

2.1.3.2. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran merupakan pendukung kegiatan pembelajaran, yang saling berkaitan satu sama lain. Rifa'i dan Anni (2011:195-7) mengungkapkan komponen-komponen pembelajaran, meliputi :

1) Tujuan

Tujuan pembelajaran berupa "*instructional effect"* meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap.

2) Subyek Belajar

Subjek belajar adalah siswa dan guru yang melakukan kegiatan pembelajaran .

3) Materi Pelajaran

Materi pelajaran terdapat dalam silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan buku sumber

4) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran berkaitan dengan metode dan teknik ketika proses pembelajaran berlangsung.

5) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik untuk membantu penyampaian materi pelajaran

6) Penunjang

Komponen penunjang meliputi fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, yang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah pembelajaran.

Berpedoman pendapat ahli, komponen yang mendukung proses pembelajaran, meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media, serta penunjang yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

2.1.4. Kualitas Pembelajaran

2.1.4.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas menunjukkan tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran yang dipengaruhi guru, siswa, dan lingkungan belajar.

Beberapa ahli mengemukakan pengertian kualitas pembelajaran, diantaranya Uno (2011:153) menjelaskan kualitas berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan serta pencapaian hasil. Sementara Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194) berpendapat efektivitas sebagai tingkat keberhasilan untuk mencapai tujuan dan sasarannya, tidak hanya dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi dari aktivitasnya.

Berkaitan dengan pendapat ahli tersebut, kualitas menunjukkan tingkat pencapaian keberhasilan yang ditentukan oleh keefektifan dalam pembelajaran yang dapat dilihat dari jalannya proses, serta berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.4.2. Indikator Kualitas Pembelajaran

Depdiknas (2006:15) menetapkan indikator kualitas pembelajaran, antara lain : perilaku pembelajaran oleh guru, perilaku dan dampak belajar peserta didik, iklim belajar, materi, media, dan sistem pembelajaran yang berkualitas.

Indikator kualitas pembelajaran dijabarkan sebagai berikut :

2.a.4.2.1. Perilaku pembelajaran pendidik /guru

Satori (2008:1.18-9) berpendapat guru profesional memiliki beberapa kompetensi, diantaranya :

1) Kompetensi profesional memiliki pengetahuan luas dari bidang studi, serta mampu menggunakan berbagai metode dalam proses belajar mengajar
2) Kompetensi personal, memiliki sikap kepribadian mantap yang patut menjadi teladan bagi siswa dan masyarakat.
3) Kompetensi sosial, berarti mempunyai kemampuan berkomunikasi sosial baik dengan muridnya maupun dengan sesama guru serta masyarakat.
4) Kemampuan memberikan pelayanan sebaik-baiknya berarti mengutamakan nilai kemanusiaan daripada nilai benda material.

2.a.4.2.2. Aktivitas Siswa dan hasil belajar siswa (perilaku belajar siswa)

Perilaku peserta didik dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut: (1) memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, terhadap mata pelajaran, guru, media, dan fasilitas; (2) mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan serta membangun sikapnya, (3) mau dan mampu memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya, (4)

mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna, (5) mampu menguasai materi pelajaran dalam kurikulum sekolah/ satuan pendidikan.

2.a.4.2.3. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran berkualitas dapat dilihat dari: (1) kesesuaian antara tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik; (2) keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; (4) mengakomodasikan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar semaksimal mungkin; (4) bermanfaat terhadap perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi dan seni; (5) memenuhi kriteria filosofis, profesional, psikopedagogis, dan praktis.

2.a.4.2.4. Kualitas media pembelajaran

Kualitas media pembelajaran tampak dari: (1) menciptakan pengalaman belajar bermakna; (2) memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, sesama peserta didik, serta peserta didik dengan ilmu yang relevan; (3 memperkaya pengalaman belajar peserta didik; (4) mampu mengubah suasana belajar dari peserta didik pasif menjadi aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber yang ada.

2.a.4.2.5. Iklim pembelajaran

Iklim pembelajaran mencakup : (1) suasana kelas kondusif terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna; (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik; (3) suasana sekolah dan tempat praktik lainnya kondusif.

2.a.4.2.6. Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran menunjukkan kualitasnya apabila: (1) sekolah dapat menonjol keunggulannya; (2) memiliki perencanaan matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional sekolah; (3) semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi sekolah; (4) menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan di sekolah

Berdasarkan konsep tentang indikator kualitas pembelajaran , penelitian ini mengkaji tiga indikator kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.a.4.3. Keterampilan guru

Peran guru tidak hanya sebagai pengajar dalam proses pembelajaran, namun mempunyai berbagai kemampuan, kompetensi, dan keterampilan. Penguasaan berbagai keterampilan dibutuhkan untuk membantu menjalankan tugasnya dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2010:2009) keterampilan yang dimiliki guru berkaitan dengan kemampuannya dalam mengajar, ada 8 keterampilan dasar mengajar guru untuk keberhasilan pembelajaran, yaitu :

a) Keterampilan Membuka Pelajaran

Keterampilan membuka adalah perbuatan guru untuk menciptakan siap mental dan menimbulkan perhatian anak didik agar terpusat pada materi yang akan dipelajari (Djamarah, 2010: 139).

Komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi, 1)menarik perhatian; 2) pemberian motivasi; 3) memberi acuan dan batasan tugas siswa; 4)membuat

kaitan mengenai materi pembelajaran. Guru membuka pelajaran dengan apersepsi sebagai kegiatan awal, yaitu guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai topik yang akan diajarkan.

Keterampilan membuka pelajaran dalam penelitian ini berupa menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Kegiatannya meliputi : memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa, memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian siswa, memberikan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

b) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Kegiatan kelompok kecil dan perorangan memungkinkan siswa untuk meningkatkan keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mendapat kesempatan bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing, berlatih menjadi pemimpin, mengemukakan gagasan secara lebih bebas, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta berintegrasi dengan temannya (Winataputra,2007:8.56).

Komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: 1)keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, 2) keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, 4) keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* merupakan keterampilan guru mengajar kelompok kecil dan perorangan yang ditunjukkan dengan : memberikan orientasi umum tentang tugas yang diberikan, membentuk

kelompok yang tepat dalam jumlah dan tingkat kemampuan, mengkoordinasikan kegiatan, memberikan alokasi waktu dalam melaksanakan tugas.

c) Keterampilan Mengadakan Variasi GayaMengajar

Djamarah (2010:124) menyatakan variasi sangat penting dalam proses pembelajaran agar tidak membuat suatu kebosanan dalam arti menyenangkan. dalam proses pembelajaran, sehingga perhatian siswa berkurang dan mengantuk. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dan hasil belajar siswa kurang optimal. Keterampilan mengadakan variasi dalam proses pembelajaran meliputi, variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan media dan bahan pengajaran, serta variasi dalam interaksi dengan siswa.

Komponennya meliputi : 1) Guru memperhatikan prinsip penggunaan media; 2) penggunaanya harus disesuaikan dengan kebutuhan; 3)disesuaikan dengan materi pelajaran ; 4) pemusatan perhatian siswa.

Keterampilan guru dalam penelitian ini merupakan keterampilan variasi penggunaan media dan bahan pengajaran dengan cara menyajikan *flash card* kepada masing- masing kelompok. Kegiatannya yaitu : media *flash card* sesuai dengan materi pelajaran, memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media *flash card*, pemusatan perhatian pada siswa dalam menyajikan media *flash card*, dan pembagian media *flash card* pada tiap topik pelajaran dilakukan secara acak.

d) Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta keterampilan menciptakan guru

untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu ke arah kondisi belajar yang optimal (Anitah, 2012:8.21).

Djamarah (2010:149) mengemukakan langkah guru dalam pengelolaan kelas, meliputi: 1) menunjukkan sikap tanggap pada perbuatan siswa, 2) membagi perhatian pada kegiatan yang berlangsung dalam waktu yang sama, 3) pemusatan perhatian kelompok, 4) memberi petunjuk yang jelas, 5) mengambil tindakan apabila ada siswa yang menyimpang, 6) pemberian penguatan.

Pengelolaan kelas dilakukan dengan mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan kelompok *flash card*. Komponennya meliputi : memberi aturan jelas dan dapat dipahami siswa, menunjukkan sikap tanggap dalam kegiatan mencari pasangan *flash card,* mengatur siswa dalam mencari pasangan *flash card,* membagi perhatian kepada semua siswa.

e) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil menurut Djamarah (2010:157) adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok individu dalam suatu interaksi tatap muka secara kooperatif untuk tujuan membagi informasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil berhubungan dengan keterampilan lainnya, yaitu keterampilan bertanya, keterampilan penguatan, serta keterampilan membuka dan menutup pelajaran.

Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil: (1) diskusi dilaksanakan dalam suasana terbuka, (2) perlunya perencanaan sebelum diadakan diskusi, (3) pemusatan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, (4) memperjelas pendapat yang diajukan siswa, (5) menganalisis pandangan siswa,

(6) meningkatkan kontribusi pikiran anak didik, (7) membagi partisipasi, (8) menutup diskusi (Djamarah, 2010: 161-2).

Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan *flash card* termasuk keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil yang dilakukan ketika siswa berhasil menemukan pasangan *flash card*. Kegiatannya mencakup : mengarahkan siswa menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya, memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman, membimbing siswa membahas pasangan *flash card,* dan memusatkan perhatian kepada pasangan siswa.

f) Keterampilan Bertanya

Djamarah(2010:99) berpendapat bahwa guru hendaknya harus selalu menggunakan keterampilan bertanya agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Cara bertanya berpengaruh terhadap suasana kelas maupun hasil belajar.

Komponen keterampilan bertanya : 1) penyusunan pertanyaan yang sistematis; 2)kelancaran bertanya; 3)struktur pertanyaan; 4) pemberian waktu untuk berpikir setelah guru bertanya.

Keterampilan bertanya dalam penelitian ini berupa kegiatan: kejelasan hubungan antara pertanyaan guru dengan masalah yang terdapat dalam *flash card*, pertanyaan diungkapkan dengan singkat dan jelas, pemberian waktu pada siswa berfikir untuk bertanya dan menjawab, dan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan.

g) Keterampilan Menjelaskan

Menjelaskan menurut Djamarah (2010: 131) adalah pemberian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan sebab akibat, antara generalisasi dengan konsep dan sebaiknya.

Komponen pemberian penjelasan meliputi: 1)sistematis; 2) menggunakan istilah atau bahasa yang dimengerti siswa; 3) ada pemberian tekanan; 4) penggunaan contoh dan ilustrasi pada bagian-bagian yang diperlukan.

Keterampilan menjelaskan dilakukan dengan menjelaskan materi pelajaran pada kelompok pasangan *flash card*. komponennya meliputi : penjelasan diberikan dengan sistematis dan bahasa yang mudah dimengerti, memberikan penjelasan dengan menggunakan contoh di lingkungan sekitar siswa, memeriksa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengulang penjelasan yang belum dipahami siswa.

h) Keterampilan Memberi Penguatan

Menurut (Djamarah, 2011:118) penguatan mempunyai peran penting dalam pembelajaran untuk meningkatkan perilaku yang baik. Sebaliknya respon negatif (hukuman) bertujuan agar perilaku kurang baik menjadi berkurang dan hilang. Penguatan diberikan dalam dua jenis, yaitu penguatan *verbal* dan penguatan *nonverbal*. Penguatan *verbal* diungkapkan dengan kata-kata langsung, sedangkan nonverbal diungkapkan dengan gerak. Anitah (2009: 7.25) menyebutkan komponen-komponen dalam keterampilan memberikan penguatan antara lain: 1) penguatan verbal (berupa kalimat yang disampaikan guru, seperti:

bagus, pintar, jempol, dan lain sebagainya), 2) mimik dan gerakan badan (gerakan yang memberikan kesan positif), 3) gerak mendekati (misalnya duduk di samping siswa), 4) sentuhan (misalnya dengan menepuk-nepuk pundak siswa maupun mengusap-usap rambutnya), 5) pemberian simbol atau benda.

Penguatan diberikan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat. Komponen pemberian penguatan mencakup : penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan) dan nonverbal, pemberian penghargaan kepada siswa tercepat menemukan pasangan kartu *flash card,* penguatan disampaikan dengan bahasa padat, singkat, dan jelas, dan penguatan diberikan melalui simbol atau benda.

i) Keterampilan menutup pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan yang pembelajaran. Menurut Sanjaya (2011: 43-44) komponen menutup pelajaran adalah: 1) merangkum atau membuat garis-garis besar persoalan yang baru saja dibahas, 2) menekankan perhatian siswa terhadap hal-hal yang pokok, 3) mengorganisasikan kegiatan yang telah dilakukan untuk membentuk pemahaman baru tentang materi yang telah dipelajari, 4) memberikan tindak lanjut serta saran-saran untuk memperluas wawasan yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah dibahas.

Keterampilan menutup pelajaran ditunjukkan dengan menyimpulkan materi pelajaran. Komponen kegiatannya : meninjau kembali materi pelajaran bersama siswa, melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran, menyimpulkan inti pelajaran, memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan penjelasan, disebutkan ada 8 keterampilan dasar dalam mengajar guru agar tercipta pembelajaran efektif dan kondusif, sehingga tujuannya tercapai.

Keterampilan guru dalam penelitian ini meliputi, a) keterampilan membuka pelajaran; b) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan; c) keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar; d) keterampilan mengelola kelas; e) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; f) keterampilan bertanya; g) keterampilan menjelaskan; h) keterampilan memberikan penguatan; i) keterampilan menutup pelajaran.

Berpedoman pada uraian keterampilan guru tersebut, indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan media *flash card* pada KD 2.1 “Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya” adalah sebagai berikut:

1. Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)

   Deskriptornya meliputi : memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa, memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian siswa, memberikan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran, dan menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)

   Deskriptornya meliputi : memberikan orientasi umum tentang tugas yang diberikan, membentuk kelompok yang tepat dalam jumlah dan tingkat

kemampuan, mengkoordinasikan kegiatan, memberikan alokasi waktu dalam melaksanakan tugas.

3. Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)

   Deskriptornya meliputi : media *flash card* sesuai dengan materi pelajaran, memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media *flash card*, pemusatan perhatian pada siswa dalam menyajikan media *flash card*, dan pembagian media *flash card* pada tiap topik pelajaran dilakukan secara acak

4. Mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan *flash card* (keterampilan mengelola kelas)

   Deskriptornya yaitu : memberi aturan jelas dan dapat dipahami siswa, menunjukkan sikap tanggap dalam kegiatan mencari pasangan *flash card*, mengatur siswa dalam mencari pasangan *flash card*, membagi perhatian kepada semua siswa.

5. Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)

   Deskriptornya yaitu : mengarahkan siswa menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya, memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman, membimbing siswa membahas pasangan *flash card*, dan memusatkan perhatian kepada pasangan siswa.

6. Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai kecocokan pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)

   Deskriptornya mencakup : kejelasan hubungan antara pertanyaan guru dengan masalah yang terdapat dalam *flash card*, pertanyaan diungkapkan dengan singkat dan jelas, pemberian waktu pada siswa berfikir untuk bertanya dan menjawab, dan memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan.

7. Menjelaskan materi pelajaran yang terdapat pada pasangan *flash card* (Keterampilan menjelaskan)

   Deskriptornya meliputi : penjelasan diberikan dengan sistematis dan bahasa yang mudah dimengerti, memberikan penjelasan dengan menggunakan contoh di lingkungan sekitar siswa, memeriksa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, mengulang penjelasan yang belum dipahami siswa.

8. Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan)

   Komponen deskriptornya meliputi : penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan) dan nonverbal, pemberian penghargaan kepada siswa tercepat menemukan pasangan kartu *flash card*, penguatan disampaikan dengan bahasa padat, singkat, dan jelas, dan penguatan diberikan melalui simbol atau benda.

9. Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)

Deskriptornya mencakup : meninjau kembali materi pelajaran bersama siswa, melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran, menyimpulkan inti pelajaran, memberikan tindak lanjut.

2.a.4.4. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa merupakan perilaku yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Sardiman (2011:100) berpendapat aktivitas belajar adalah akivitas bersifat fisik maupun mental dipengaruhi oleh tingkah laku dan karakteristik siswa. Menurut Sutari, dkk (dalam Djamarah, 2010:52) karakteristik siswa Sekolah Dasar adalah :

a. belum memiliki kepribadian dewasa sehingga masih menjadi tanggung jawab guru.
b. pada aspek tertentu memerlukan penyempurnaan sehingga masih menjadi tanggung jawab guru.

Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011:101) menggolongkan 8 aktivitas siswa dalam pembelajaran sebagai berikut.

a. *Visual activities*, termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Kegiatan *visual activities* dalam penelitian ini yaitu : siswa memperhatikan media *flash card* yang didapatkan, siswa secara aktif merespons pembagian *flash card*, siswa memperhatikan kesesuaian *flash card* dengan kelompoknya, siswa dapat memahami pertanyaan atau jawaban pada *flash card*.

b. *Drawing activities*, meliputi: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

c. *Motor activities*, termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak. Komponen kegiatan *motor activties* dalam penelitian ini adalah : siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban *flash card* yang diperolehnya, mencari pasangan *flash card* dengan cepat dan tepat, siswa komunikatif mencari pasangan *flash card*, siswa mencari pasangan dengan tertib sesuai waktu yang ditentukan

d. *Mental activities*, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

   Mental activities dalam penelitian ini dilakukan pada saat siswa berdiskusi mengenai materi pada pasangan *flash card* dan menyimpulkan materi pelajaran. Komponen *mental activities* ketika siswa berdiskusi meliputi : melihat kecocokan pasangan *flash card*, tertib berkumpul sesuai pasangan *flash card*, membahas dan menganalisa pasangan *flash card*, dan memahami pasangan *flash card* yang didapatkan. Ketika siswa menyimpulkan materi pelajaran komponennya mencakup : aktif menyimpulkan materi pelajaran bersama guru, menyimpulkan dengan bahasa yang baik dan jelas, bertanggung jawab atas kesimpulannya, dan kesimpulan disampaikan sesuai dengan materi pelajaran.

e. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup. *Emotional activities* dalam penelitian ini meliputi : siswa duduk di bangku masing-masing dengan tenang,

siswa menyiapkan materi pelajaran, siswa membawa alat tulis untuk belajar, siswa menunjukkan minat/ berpartisipasi dalam pembelajaran.

f. *Listening activities*, seperti mendengarkan: penyajian bahan, percakapan, diskusi, musik, dan pidato. Kegiatan *listening activities* dalam penelitian ini berupa : siswa menerima aturan pembagian kelompok, siswa duduk sesuai kelompoknya, siswa mendengarkan petunjuk guru mengenai tugas kelompoknya, dan mendengarkan aturan pembagian kelompok.

g. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, dan diskusi.

   Oral activities dalam penelitian ini dilakukan ketika siswa mempresentasikan materi pasangan *flash card* dan memberikan tanggapan kepada siswa yang presentasi. Komponen *oral activities* pada presentasi siswa yaitu : menyampaikan pasangan *flash card* dengan jelas, menjelaskan hubungan antar pasangan *flash card*, menerima dan menanggapi pendapat siswa lain, dan bertanggung jawab atas penyampaian pasangan *flash card*. Kemudian ketika siswa memberikan tanggapan komponennya meliputi : memberikan pertanyaan kepada siswa yang mempresentasikan pasangan *flash card*, memberikan pendapat dengan tertib dan jelas, memperhatikan siswa yang presentasi, dan memberi tanggapan atas kecocokan pasangan *flash card*.

h. *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran baik secara fisik, mental,

dan emosional guna memperoleh hasil belajar pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Aktivitas siswa yang diamati dalam penelitian ini meliputi, a) *emotional activities*; b) *Listening activities*; c) *visual activities*; d) *motor activities*; e) *mental activities*; f) *oral activities*

Berpedoman uraian mengenai aktivitas siswa, peneliti menetapkan 8 indikator pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS sesuai langkah-langkah model *Make a match* dengan media *flash card*, sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran (*emotional activities*)

   Emotional activities dalam penelitian ini ditunjukkan dengan siswa menaruh minat dan bersemangat terhadap pembelajaran. Komponen deskriptornya meliputi : siswa duduk di bangku masing-masing dengan tenang, siswa menyiapkan materi pelajaran, siswa membawa alat tulis untuk belajar, siswa menunjukkan minat/ berpartisipasi dalam pembelajaran.

2. Menempati kelompok yang ditentukan guru *(Listening Activities)*

   Listening activities ditunjukkan dengan siswa mendengarkan aturan pembagian kelompok yang diberikan guru. Komponennya meliputi : siswa menerima aturan pembagian kelompok, siswa duduk sesuai kelompoknya, siswa mendengarkan petunjuk guru mengenai tugas kelompoknya, dan mendengarkan aturan pembagian kelompok.

3. Menerima *flash card* sesuai dengan kelompoknya (*visual activities*)

   visual activities dalam penelitian ini ditunjukkan dengan siswa memperhatikan *flash card* yang didapatkan.

Komponen deskriptornya yaitu : siswa memperhatikan media *flash card* yang didapatkan, siswa secara aktif merespons pembagian *flash card*, siswa memperhatikan kesesuaian *flash card* dengan kelompoknya, siswa dapat memahami pertanyaan atau jawaban pada *flash card*.

4. Mencari pasangan kartu *flash card* sesuai dengan pertanyaan atau jawaban pada kartu (*Mental Activities*)

   Mental activities ditunjukkan dengan kegiatan siswa memasangkan *flash card* sesuai pertanyaan dan jawaban. Komponen deskriptornya mencakup : melihat kecocokan pasangan *flash card*, tertib berkumpul sesuai pasangan *flash card*, membahas dan menganalisa pasangan *flash card*, dan memahami pasangan *flash card* yang didapatkan.

5. Menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya (*motor Activities)*

   Motor activities dalam indikator menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya ditunjukkan dengan siswa melihat kecocokan pasangan *flash card,* membahas pasangan *flash card* yang didapatkan. Komponen kegiatan ini meliputi : siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban *flash card* yang diperolehnya, mencari pasangan *flash card* dengan cepat dan tepat, siswa komunikatif mencari pasangan *flash card*, siswa mencari pasangan dengan tertib sesuai waktu yang ditentukan.

6. Mempresentasikan materi pasangan *flash card* (*oral activities*)

   oral activities dalam indikator memperhatikan kecocokan pasangan *flash card* di depan kelas meliputi, menyampaikan pasangan *flash card* dengan jelas,

menjelaskan hubungan antara pasangan *flash card*, menerima tanggapan dari siswa lain, dan bertanggung jawab atas penyampaian pasangan *flash card*.

7. Memberikan tanggapan mengenai kecocokan pasangan *flash card* (*oral activities*)

   Memberikan tanggapan mengenai kecocokan pasangan *flash card* termasuk *oral activities*. Kegiatannya antara lain bertanya dan mengeluarkan pendapat mengenai kecocokan pasangan *flash card*. Komponen deskriptor dalam kegiatan ini meliputi : memberikan pertanyaan kepada siswa yang mempresentasikan pasangan *flash card*, memberikan pendapat dengan tertib dan jelas, memperhatikan siswa yang presentasi, dan memberi tanggapan atas kecocokan pasangan *flash card*.

8. Menyimpulkan materi pelajaran *(mental activities)*

   Indikator menyimpulkan materi pelajaran termasuk *mental activities*. Kegiatannya ditunjukkan dengan mengambil keputusan menyimpulkan materi pelajaran. Komponen deskriptor menyimpulkan materi pelajaran meliputi : aktif menyimpulkan materi pelajaran bersama guru, menyimpulkan dengan bahasa yang baik dan jelas, bertanggung jawab atas kesimpulannya, dan kesimpulan disampaikan sesuai dengan materi pelajaran.

2.a.4.5. Hasil Belajar

Kegiatan belajar yaitu perubahan yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar.

Suprijono (2012:5) berpendapat hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Widoyoko (2012:25-28) menambahkan hasil belajar menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian ahli, hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa pola perbuatan, nilai, sikap, dan keterampilan setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya Benyamin S.Bloom (dalam Anitah, 2009:2.19) mengemukakan hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penjabaran dari ketiga ranah tersebut sebagai berikut :

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif menurut Rifa'i dan Anni (2011:86) berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Bloom (dalam Suprijono, 2012:6) menjelaskan hasil belajar ranah kognitif mencakup : (a) *knowledge* (pengetahuan); (b) *comprehension* (lancar, menjelaskan, meringkas, contoh); (c) *application* (menerapkan); (d) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan); (e) *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk); (f) *evaluating* (menilai). Domain kognitif menurut Benyamin S.Bloom kemudian direvisi oleh Krathwool meliputi ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), kreasi (C6). Penjabaran dari aspek tersebut meliputi :

a. Mengingat (C1)

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

b. Memahami (C2)

Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: membedakan, melaporkan, memberi contoh, memperkirakan, membandingkan.

c. Menerapkan (C3)

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tetentu. Kata-kata operasional yang di gunakan yaitu: melaksanakan, melakukan, melatih, memproses, menentukan.

d. Menganalisis (C4)

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

e. Mengevaluasi (C5)

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

f. Mencipta (C6)

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

Gambar 2.1 Taksonomi Bloom Versi Terbaru

Lebih lanjut Piaget (dalam Anitah, 2009: 2.22) mengemukakan bahwa pada usia Sekolah Dasar siswa memiliki kemampuan berpikir operasional konkret disebut sebagai masa *performing operation*. Tahap ini siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, menghubungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi.

Domain kognitif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

a. mengingat (C1)

Domain kognitif C1 (mengingat) terdapat dalam indikator hasil belajar siklus I. Kata kerja operasional yang digunakan yaitu menyebutkan.

b. memahami (C2)

Domain kognitif C2 (memahami) terdapat dalam indikator hasil belajar siklus I,II,dan III. Kata kerja operasional yang digunakan di siklus I adalah mengelompokkan dan membedakan, siklus II yaitu menjelaskan

dan membedakan, sedangkan siklus III meliputi mengidentifikasi dan membedakan

c. menerapkan (C3)

Domain kognitif menerapkan (C3) terdapat dalam indikator hasil belajar siklus II dan III dengan kata kerja operasional mengemukakan.

Indikator hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* pada ranah kognitif adalah sebagai berikut:

Siklus I

2.1.1 Menyebutkan 5 sumber daya alam di pedesaan (C1)

2.1.2 Mengelompokkan macam -macam aktivitas ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2)

2.1.3 Membedakan kegiatan ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2)

Siklus II

2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan (C2)

2.1.5 Membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan berdasarkan potensi daerah (C2)

2.1.6 Mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan (C3)

Siklus III

2.1.7 Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi (C2)

2.1.8 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam (C2)

2.1.9 Mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi (C3)

2) Ranah Afektif

Ranah afektif mencakup sikap, nilai, kecerdasan antar pribadi, kecerdasan intra pribadi, dan kecerdasan emosional (Purwanti, 2008: 7.5). Indikator hasil belajar ranah afektif dapat diwakili dengan terbentuknya karakter (A5). Fitri (2012: 40-43) menyatakan indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu.

Ada 18 nilai karakter yang dikembangkan dalam menentukan keberhasilan belajar untuk ranah afektif, yaitu (1) religius, (2) jujur, (3) toleransi, (4) disiplin, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab.

Indikator hasil belajar ranah afektif yang digunakan dalam pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*, sebagai berikut:

1. Disiplin

Diskriptor dari karakter disiplin meliputi: siswa hadir tepat waktu, siswa mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan, siswa menjalankan tata tertib sekolah, siswa menjalankan tugas sesuai kelompoknya, Fitri (2012: 41).

2. Jujur

Diskriptor dari karakter jujur meliputi: siswa membuat dan mengerjakan tugas secara benar, siswa mengerjakan tugas secara mandiri, berkonsentrasi pada tugasnya sendiri, membentuk kelompok secara benar dan adil, Fitri (2012: 40).

3. Tanggung jawab

Diskriptor dari karakter tanggung jawab meliputi: siswa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik, siswa bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan, siswa mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama, siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok, Fitri (2012: 43).

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik menurut Rifa'i dan Anni (2011: 89) berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Selanjutnya Elizabeth Simpson (dalam Rifa'i dan Anni, 2011: 89) menjabarkan ranah psikomotorik meliputi (1) persepsi; (2) kesiapan *(set)*; (3) respon terpimpin *(guided respon)*; (4) mekanisme (*mechanism*); (5) respon tampak yang kompleks (*complex overt response*); (6) penyesuaian (*adaptation*); (7) penciptaan (*origination*).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik setelah kegiatan belajar , meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan) terjadi secara keseluruhan dan bersamaan.

Hasil belajar IPS penelitian ini meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah afektif terdapat pada lembar observasi karakter siswa dan ranah psikomotorik diamati melalui instrumen lembar pengamatan aktivitas siswa dengan indikator yang telah ditetapkan. Sedangkan ranah kognitif diperoleh dari pengumpulan data hasil di akhir pembelajaran yang menentukan tingkat ketuntasan belajar siswa.

3. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran berkualitas dapat dilihat dari: (1) kesesuaian antara tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik; (2) keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; (3) materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; (4) mengakomodasikan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar semaksimal mungkin; (4) bermanfaat terhadap perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi dan seni; (5) memenuhi kriteria filosofis, profesional, psikopedagogis, dan praktis.

d) Kualitas media pembelajaran

Kualitas media pembelajaran tampak dari: (1) menciptakan pengalaman belajar bermakna; (2) memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dan pendidik, sesama peserta didik, serta peserta didik dengan ilmu yang relevan; (3 memperkaya pengalaman belajar peserta didik; (4) mampu mengubah suasana belajar dari peserta didik pasif menjadi aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber yang ada.

e) Iklim pembelajaran

Iklim pembelajaran mencakup : (1) suasana kelas kondusif terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna; (2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik; (3) suasana sekolah dan tempat praktik lainnya kondusif.

f) Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran menunjukkan kualitasnya apabila: (1) sekolah dapat menonjol keunggulannya; (2) memiliki perencanaan matang dalam bentuk

rencana strategis dan rencana operasional sekolah; (3) semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi sekolah; (4) menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan di sekolah.

2.1.5. Hakikat Pembelajaran IPS

2.1.5.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial tecantum dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI yang diberikan secara terpadu. IPS membekali siswa SD konsep ilmu sosial dan gejala sosial di masyarakat untuk diterapkan di masyarakat.

Berkaitan dengan pengertian IPS, beberapa ahli mengemukakan pendapatnya, salah satunya Mulyono (dalam Taneo, 2010: 1.8), menjelaskan IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Saidiharjo (dalam Taneo, 2010: 1.8) mendukung pendapat Mulyono, bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik mempunyai ciri-ciri sama dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sardjiyo, dkk (2012:1.26) menambahkan IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Pendapat ahli diperkuat oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata

pelajaran diberikan mulai SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB, mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS jenjang SD/MI memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Peserta didik diarahkan menjadi warga Negara Indonesia demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia cinta damai, serta dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat dinamis.

Berdasarkan pendapat ahli, disimpulkan bahwa IPS merupakan bidang studi hasil perpaduan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yang mengkaji seperangkat fakta, konsep, dan generalisasi serta menganalisis dan menelaah gejala serta masalah sosial di masyarakat yang membekali siswa menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab, cinta damai, serta mampu menghadapi tantangan kehidupan masyarakat global di masa mendatang.

2.1.5.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pengajaran IPS menurut Fenton (dalam Taneo, 2010:26) yaitu mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Nursid Sumaatmadja (dalam Taneo, 2010: 1.29-0) menyebutkan pembelajaran IPS bertujuan membekali anak didik mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, dan IPTEK.

Mengacu beberapa pendapat tersebut, tujuan IPS adalah mempersiapkan peserta didik dengan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap

digunakan untuk menghadapi perkembangan masyarakat dan lingkungannya serta mengatasi masalah sosial di masyarakat.

2.1.5.3. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

2.1.5.3.1. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Sardjiyo,dkk (2012:1.28) menyatakan tujuan pendidikan IPS di SD secara keseluruhan sebagai berikut: (1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) membekali anak didik dengan kemampian mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat; (3) membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup.

Tujuan mempelajari IPS di SD adalah agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal dan memberikan pengetahuan berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, sehingga memiliki kemampuan berkomunikasi serta berkompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat nasional maupun di tingkat global.

2.1.5.3.2. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Ruang lingkup IPS membahas kehidupan manusia dalam konteks sosial. Bahan kajiannya bukanlah hal bersifat hafalan belaka, melainkan konsep dan generalisasi diambil dari analisis tentang manusia dan lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan isu sosial. Sardjiyo, dkk (2012:1.29) menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup IPS pada jenjang SD/MI memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang didalamnya mengkaji tentang manusia beserta lingkungannya, waktu, perubahan, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta sistem sosial dan budaya.

Berdasarkan struktur kurikulum KTSP IPS kelas IV, cakupan materi IPS kelas IV semester II dijelaskan dalam tabel 2.1 berikut ini.:

Tabel 2.1
Cakupan materi IPS kelas IV semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

(BSNP,2006:579)

Penelitian ini mengkaji materi IPS semester II Standar Kompetensi 2 mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan Kompetensi Dasar 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.

2.1.6. Model Pembelajaran

2.1.6.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model yaitu cara untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang diterapkan sesuai langkah-langkah atau sintaks sedangkan pemilihan model disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

Model pembelajaran menurut Joyce (dalam Hamruni, 2012: 5) adalah suatu pola sebagai pedoman merencanakan pembelajaran di kelas. Sementara menurut Arrends (dalam Trianto, 2011: 5) istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Soekamto (dalam Hamruni, 2012 :5) menambahkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual berisi prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Menurut Eggen dan Kauchak (2012: 7) model pembelajaran membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperoleh pemahaman mendalam tentang bentuk spesifik materi.

Mengacu pendapat beberapa ahli, dijelaskan model pembelajaran adalah sebuah rancangan pola pembelajaran di kelas yang menjadi pedoman pendidik untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran, disusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, dan bertujuan membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir serta memperoleh pemahaman mendalam tentang materi pelajaran.

2.1.6.2. Model *Make a Match*

Model *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Siswa mencari pasangan kartu berisi pertanyaan dan jawabannya (Aqib, 2014: 23). Hal- hal yang dipersiapkan dalam model *make a match* menurut (Suprijono, 2012: 94) adalah kartu pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Menurut Shoimin (2014: 98) model *Make a match* memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain.

Isjoni berpendapat, pelaksanaan model *make a match* didukung keaktifan siswa bergerak mencari pasangan kartu sesuai jawaban atau pertanyaan. Keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik dalam suasana menyenangkan, yang didukung oleh keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan kartu, sehingga mempunyai pengalaman belajar bermakna, dapat digunakan untuk semua mata pelajaran pada setiap tingkatan usia (dalam Shoimin, 2014: 98).

Adapun langkah-langkah *Make a match*, menurut Huda (2013:251) sebagai berikut:

1. Menginformasikan kegiatan pembelajaran
2. Membagi kelas menjadi 2 kelompok, kelompok a dan kelompok b
3. Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok a dan kartu jawaban kepada kelompok b
4. Pencarian pasangan kartu pertanyaan dan jawaban
5. Pasangan yang terbentuk berkumpul sesuai dengan pasangannya
6. Presentasi pasangan kartu, siswa yang lain memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak
7. Konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi

Kelebihan model *make a match* menurut shoimin (2014:99) yaitu:

a. suasana kegembiraan akan tumbuh dalam pembelajaran

b. kerja sama antar siswa terwujud dengan dinamis

c. munculnya dinamika gotong royong yang merata pada semua siswa

Berdasarkan penjelasan, model *make a match* merupakan model dengan menggunakan kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban, merupakan model pembelajaran menyenangkan, karena siswa dituntut bergerak aktif mencari pasangan kartu, sehingga mempunyai beberapa kelebihan.

2.1.7 Media Pembelajaran

2.1.7.1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Pemilihan media memperhatikan beberapa kriteria, diantaranya ekonomis, praktis, dekat dengan lingkungan siswa, *fleksibel*, sesuai dengan tujuan, serta dapat membangkitkan motivasi siswa.

Criticos, 1996 (dalam Daryanto, 2010:4) menyebutkan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Briggs (dalam Indriana, 2011: 14) menyatakan media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dsb. Sementara Gagne (dalam Indriana, 2011: 14) mengungkapkan media merupakan wujud adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Arsyad (2011:9) berpendapat bahwa media pembelajaran membantu proses belajar mengajar, berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli , disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyalurkan pesan dan menyampaikan materi pelajaran berupa buku, film, gambar, rekaman video, dan lingkungan belajar siswa dengan tujuan memberikan stimulus kepada siswa terhadap materi pelajaran

2.1.7.2. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Secara garis besar, menurut Aqib (2014: 52) media pembelajaran digolongkan menjadi 3 yaitu:

a. Media grafis (simbol-simbol komunikasi visual), adalah media yang digunakan dalam dalam proses pembelajaran yang hanya mengandalkan penglihatan siswa. Misalnya: gambar/ foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/ globe, papan flanel, dan papan bulletin.
b. Media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran), adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Misalnya: radio dan alat perekam pita magnetic.
c. Multimedia, multimedia merupakan media berbasis komputer. Media ini, melibat-kan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran. Misalnya file program komputer multimedia.

Peneliti menggunakan media *flash card* sebagai pendukung penerapan model *make a match*. Media *flash card* termasuk salah satu jenis dari media grafis.

2.1.7.3. Media *Flash card*

Arsyad (2011:119) menjelaskan *flash card* merupakan media berupa kartu kecil berisi gambar, teks, atau tanda yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Indriana (2011: 68) menjelaskan *flash card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar seukuran *postcard* sekitar 25 x 30 cm. Gambar tesebut adalah gambaran tangan atau gambar yang sudah ada berupa rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya.

Kelebihan media *flash card* menurut Indriana (2011: 69) adalah :

a. Mudah dibawa kemana- mana karena ukurannya seukuran postcard
b. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun peserta didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
c. Gampang diingat karena *flash card* bergambar menarik perhatian, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan dalam *flash card*.
d. Media ini juga menyenangkan, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan

Langkah- langkah persiapan sebelum menggunakan media *flash card* menurut (Indriana, 2011:139) antara lain, (1) guru harus menguasai materi pembelajaran dan memiliki keterampilan dalam menggunakan *flash card*; (2) mempersiapkan *flash card* sesuai dengan jumlah siswa serta urutannya; (3) persiapan tempat, disesuaikan dengan kondisi dan posisi siswa yang akan menyimaknya; (4) mengkondisikan siswa untuk menunjang proses pembelajaran menggunakan media.

Flash card adalah media berupa kartu berisi rangkaian pesan dan mempunyai ukuran tertentu disesuaikan dengan jumlah dan kondisi siswa. *Flash card* terdiri dari 2 bagian yakni bagian depan dan bagian belakang. *Flash card* berbentuk kartu bergambar pada bagian depan dan dilengkapi dengan keterangan pada bagian belakang *flash card*. Kelebihannya antara lain, mudah dibawa kemana- mana, praktis, gampang diingat, menarik perhatian, serta menyenangkan. Sebelum menggunakan media *flash card*, diperlukan beberapa persiapan agar dalam penggunaan media *flash card* dapat berjalan optimal, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2.1.8. Teori yang Melandasi Model *Make a Match* degan media *Flash Card*

2.1.8.1 Teori Konstruktvisme

Trianto (2011:13) menyebutkan teori konstruktivis menyatakan bahwa siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan lama dan merevisinya apabila tidak lagi sesuai. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya. Teori ini berkembang dari kerja piaget, Vygotsky, dan teori Bruner.

2.1.8.2. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan Piaget (dalam Trianto, 2011:14) memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka. Menurut teori Piaget, setiap individu pada saat tumbuh mulai bayi sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan

kogitif, yaitu *sensorimotor, praoperasional, operasional kongkrit, operasional formal* (Trianto, 2011 14-5)

2.1.9. Implementasi Pembelajaran IPS Melalui Model *Make A Match dengan* Media *Flash card*

Berikut implementasi pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan Media *flash card*:

8. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran (mengamati/eksplorasi)
9. Siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B
10. Guru membagikan *flash card* pertanyaan kepada kelompok A dan *flash card* jawaban kepada kelompok B (mengamati, menanya/eksplorasi)
11. Siswa mencari pasangan *flash card* sesuai pertanyaan dan jawabannya (mengumpulkan informasi/elaborasi)
12. Siswa yang sudah mendapatkan pasangan berkumpul sesuai dengan pasangannya (mengasosiasikan/eksplorasi)
13. Presentasi pasangan *flash card,* siswa yang lain memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.(mengkomunikasikan/elaborasi).
14. Konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi (mengkomunikasikan/konfirmasi)

2.2. Kajian Empiris

Peneliti melaksanakan kegiatan penelitian tindakan kelas sebagai solusi dari permasalahan dengan menerapkan model *make a match* dengan media *flash card* pada siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Hasil penelitian

terdahulu menunjukkan keberhasilan model *make a match* dan media *flash* card, diantaranya :

1. Penelitian Ayu Febriana tahun 2011 vol.1 no. 2 halaman 151-161 dimuat dalam *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar Universitas Negeri Semarang* mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Rata-rata hasil belajar pada pembelajaran IPS melalui model *Make A Match* yakni siklus I dengan rata-rata 62,27. Siklus II didapatkan hasil rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 79,90. Persentase ketuntasan siklus I adalah 54,16%, pada siklus II adalah 75% dan siklus III adalah 85,41%.
2. Penelitian Andrie Dwie Widiiyaka tahun 2013 volume 02 No. 4 halaman 01-06 dimuat *Jurnal Didaktika Dwija Indria Universitas Sebelas Maret* tentang peningkatan kemampuan menulis pantun melalui model kooperatif tipe *make a match.* Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa kelas IV SD Negeri Borongan 02. Hasil nilai rata–rata menulis pantun pada kondisi awal yaitu 63,75. Siklus I mencapai 74,8, dan siklus II mencapai 81,18. Mengalami peningkatan menjadi 12 siswa atau 75% dikatakan tuntas, siklus II menjadi 16 siswa atau 100% semua mengalami ketuntasan.
3. Penelitian Annisa Alfiatun Nurrohmah tahun 2014 vol. 02 No 02 halaman 01-05 dimuat dalam *Jurnal Didaktika Dwija Indria Universitas Sebelas Maret* mengenai penggunaan media *flash cards* untuk meningkatkan keterampilan

membaca aksara jawa. Penggunaan media pembelajaran *Flash cards* dapat meningkatkan keterampilan membaca aksara Jawa, de-ngan ketercapaian indikator kinerja sebesar 92% di siklus II. Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas dicukupkan pada siklus II karena data nilai yang didapat dalam penelitian sudah melebihi indikator ketercapaian penelitian yang telah ditetapkan yaitu sebesar 85%.

4. Qaisara Parveen tahun 2012 vol. 05 no. 02 halaman 154-158 dimuat dalam *International Education Studies* tentang *effect of cooperative learning on achievement of students in general science at secondary level*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *the main result of the study was that cooperative learning method is superior to traditional method in general science achievement of 9th grade students.* (metode pembelajaran kooperatif lebih unggul daripada metode konvensional dalam prestasi Ilmu Pengetahuan Umum siswa kelas IX)
5. Bobbette M. Morgan tahun 2012 vol. 22 no. 03 halaman 01-12 dimuat dalam *National Forum Of Teacher Education Journal* mengenai teaching cooperative learning with children's literature menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif dapat mengajarkan keterampilan sosial melalui kerjasama. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif bersumber dari unsur kerjasama antar siswa melalui kegiatan presentasi. Penerapan pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mempelajari sastra.
6. Maryam Eslahcar Komachali tahun 2012 vol. 05 no. 03 halaman 134-147 dimuat dalam *International Education Studies* tentang *the effect of using vocabulary flash card on iranian pre-university students vocabulary knowledge*, disimpulkan bahwa kontribusi *flash card* kosakata dalam

mengajar kosakata untuk siswa menyebabkan tingkat yang lebih tinggi dari peningkatan kosakata.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan model *Make a Match* dengan media *flash card* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga dapat memperkuat penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan media *Flash Card* dI kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

2.3. Kerangka Berpikir

Ruang lingkup IPS pada jenjang SD/MI memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang didalamnya mengkaji tentang manusia beserta lingkungannya, waktu, perubahan, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta sistem sosial dan budaya. Tujuan mempelajari IPS di SD agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal dan memberikan pengetahuan berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial di masyarakat.

Hasil refleksi peneliti pada pembelajaran tema Indahnya Kebersamaan dengan muatan IPS, Bahasa Indonesia, PPKn di kelas IVA, menunjukkan tujuan muatan pembelajaran IPS KD 3.5 belum tercapai optimal. Guru cukup bagus dalam menyampaikan materi pelajaran, namun belum menerapkan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa ,serta kurang tepat dalam penggunaan media. Pembentukan kelompok juga belum dapat menumbuhkan kerja sama antar siswa, sehingga siswa cenderung mudah bosan, menjadi kurang aktif dan antusias. Kerja sama antar siswa dalam kelompok juga belum terlihat, sehingga suasana kelas tidak kondusif.

Permasalahan tersebut mengakibatkan pencapaian hasil belajar muatan pembelajaran IPS KD 3.5 belum tercapai dengan baik. Sebanyak 33 siswa kelas IVA, hanya 13 siswa (25%) yang memperoleh nilai di atas KKM (62), sedangkan 20 siswa (75%) mendapat nilai di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan belum optimalnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang, dan berpengaruh pada kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di kelas IVA, peneliti bersama guru kolaborator menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan cara meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang menggunakan pendekatan *scientific* melalui model *make a match* dengan media *flash card*.

Model *make a match* cocok jika diterapkan di SD, sesuai dengan karakteristik siswa gemar bermain. Kelebihan model *make a match* menurut (Shoimin, 2014: 99) antara lain : 1) kerja sama antar siswa dapat terwujud dinamis; 2) siswa mencari pasangan kartu sambil belajar dalam suasana menyenangkan; 3) munculnya dinamika gotong royong yang merata pada semua siswa; 4) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam melalui model *make a match*, dapat membantu siswa menggali materi dengan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban, meningkatkan kerja sama siswa, serta dapat belajar dengan antusias dalam suasana menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik siswa SD, diperlukan pula media untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran. Kelebihan media *flash card* menurut (Indriana, 2011:69) adalah, 1) mudah dibawa kemana- mana karena ukurannya seukuran postcard; 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapanpun peserta didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini; 3) gampang diingat karena *flash card* bergambar menarik perhatian, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan dalam *flash card*; 4) media ini juga menyenangkan, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan

Peneliti menerapkan model *Make a Match* dengan media *flash card* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Alur pikir tersebut dapat digambarkan dalam bagan kerangka berfikir sebagai berikut :

KONDISI AWAL

1. Keterampilan guru
   a. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa
   b. Belum tepat dalam penggunaan media penggunaan media
   c. Pembentukan kelompok belum tepat, karena belum bisa menumbuhkan rasa kerja sama yang baik antar siswa
2. Aktivitas siswa
   a. Siswa cenderung mudah bosan

PELAKSANAAN TINDAKAN

Langkah-langkah pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card*

1. Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran (mengamati)
2. Siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B (mengamati)
3. Guru membagikan *flash card* pertanyaan kepada kelompok A dan *flash card* jawaban kepada kelompok B (mengamati, menanya)
4. Siswa mencari pasangan *flash card* sesuai pertanyaan dan jawabannya (mengumpulkan informasi)
5. Siswa yang sudah mendapatkan pasangan berkumpul sesuai dengan pasangannya (mengasosiasikan)
6. Presentasi pasangan *flash card,* siswa yang lain memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.(mengkomunikasikan).
7. Konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi (mengkomunikasikan)

KONDISI AKHIR

Kualitas pembelajaran IPS meningkat ditandai dengan:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS meningkat, dengan kriteria minimal baik
2. aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS meningkat, dengan kriteria minimal baik
3. hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 75%

Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpkir, ditetapkan hipotesis tindakan berupa pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* dapat meningkatkan keterampilan guru , aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVA SD Bojong Salaman 02 Semarang.

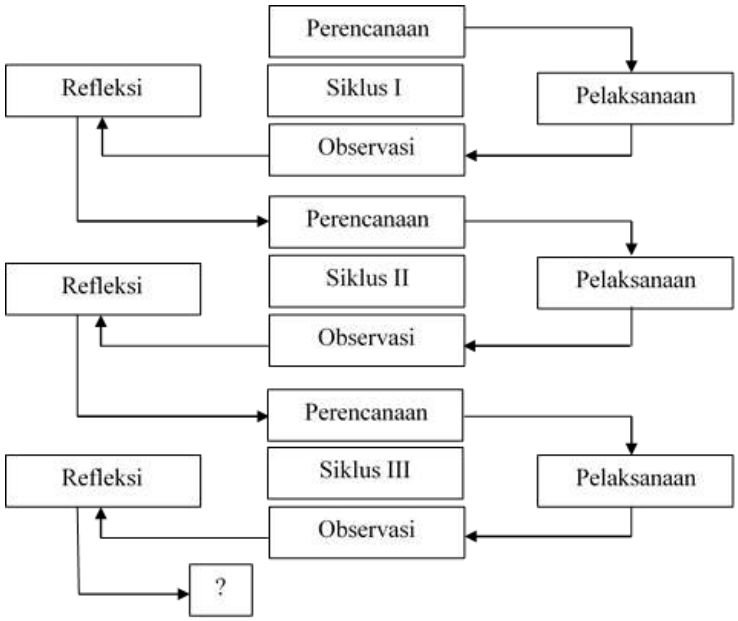
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Menurut Arikunto (2012: 16) secara garis besar terdapat empat tahapan dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Berikut ini bagan langkah-langkah penelitian tindakan kelas :



(Arikunto, 2014: 16)
Bagan 3.1 Prosedur PTK

3.1.1. Perencanaan

Arikunto (2014:17) menjelaskan, tahapan pada tahap perencanaan peneliti mengkaji tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Rencana tindakan mencakup semua langkah tindakan secara rinci, mulai dari bahan ajar, rencana pengajaran, metode mengajar, dan evaluasi (Trianto, 2010:36).

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Mengkaji materi IPS serta menentukan indikator bersama tim kolaborator.
2) Menyusun RPP KD 2.1 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya sesuai indikator dengan menerapkan sintaks model *Make a match* dengan media *flash card.*
3) Menyiapkan media *flash card* untuk mendukung pembelajaran
4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan afektif siswa

3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto, 2014:18). Pelaksanaan tindakan pada pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan Media *flash card* dilakukan dalam 3 siklus, 1 siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Siklus I, II, dan III menggunakan SK 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, KD 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya dengan indikator berbeda. Rincian KD dan indikator tiap siklusnya terdapat pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1
Rincian KD dan indikator siklus I, II,III

Siklus	KD	Indikator
I	2.1Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	2.1.1 Menyebutkan 5 sumber daya alam di pedesaan (C1) 2.1.2 Mengelompokkan macam -macam aktivitas ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2) 2.1.3 Membedakan kegiatan ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2)
II		2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan (C2) 2.1.5 Membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan berdasarkan potensi daerah (C2) 2.1.6 Mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan (C3)
III		2.1.7 Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi (C2) 2.1.8 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam (C2) 2.1.9 Mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi (C3)

3.1.3. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2014:19). Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk mengamati proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dengan menggunakan beberapa instrumen observasi yaitu lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan afektif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card.*

3.1.4. Refleksi

Hopkins, dalam Arikunto (2014:80) menyatakan refleksi dalam PTK mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya meliputi kegiatan: perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang sehingga permasalahan

dapat teratasi. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan berdasarkan data terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

Refleksi peneliti adalah mengkaji proses pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar IPS pada siswa kelas IVA pada SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Refleksi dilakukan apabila hasil penelitian pada suatu siklus tidak mencapai indikator keberhasilan.

3.2. SIKLUS PENELITIAN

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborator**.**
2. Menyusun perangkat pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS SK 2. mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi KD 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya dengan menerapkan sintaks model *make a match* dengan media *flash card* dengan indikator menyebutkan sumber daya alam di pedesaan (C1), mengelompokkan macam -macam aktivitas ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2), dan membedakan kegiatan ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2) ;
3. menyiapkan *flash card* yang digunakan sebagai media pembelajaran;

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

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* diawali kegiatan pendahuluan. Kegiatan pendahuluan dilakukan guru untuk menyiapkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dapat dilakukan dengan pemberian motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi.

Kegiatan inti dilakukan setelah kegiatan pembelajaran. Kegiatan inti merupakan kegiatan penyampaian materi pembelajaran. Kegiatan inti dalam pembelajaran ini menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*. Dalam kegiatan inti terdapat kegiatan *eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.* Kegiatan *eksplorasi* dalam pembelajaran ini adalah pemberian materi "aktivitas ekonomi" dengan cara siswa mencari pasangan pertanyaan dan jawaban menggunakan media kartu *flash card*. Kegiatan *elaborasi* dalam pembelajaran ini adalah diskusi siswa dengan pasangan kelompoknya untuk menemukan pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran "aktivitas ekonomi". *Konfirmasi* dilakukan guru untuk menegaskan materi pembelajaran

“aktivitas ekonomi” setelah siswa melaksanakan diskusi dan presentasi menggunakan media *flash card*.

Pembelajaran diakhiri dengan penutup. Dalam kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran “aktivitas ekonomi”, kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Guru dan siswa juga merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun langkah pembelajaran terlampir.

3.2.1.3. Observasi

1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a match* dengan media *flash card* menggunakan lembar observasi keterampilan guru.
2) Mengamati aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a match* dengan media *flash card* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
3) Mencatat temuan-temuan dalam pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar observasi.

3.2.1.4. Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
2) peneliti bersama tim kolaborator membahas hasil pengamatan yang telah dilaksanakan
3) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan

guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian.

4) Peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus kedua.

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1.Perencanaan

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborator**.**
2. Menyusun perangkat pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS SK 2. mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi KD 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya dengan menerapkan sintaks model *make a match* dengan media *flash card* dengan indikator menjelaskan potensi daerah perkotaan (C2), membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan berdasarkan potensi daerah (C2), mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan (C3);
3. Menyiapkan *flash card "*kegiatan ekonomi berdasarkan potensi daerah di pedesaan dan perkotaan" yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;
4. Menyiapkan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban) serta lembar instrumen penilaian hasil belajar siswa
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen

pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video)

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* dengan media *flash card* diawali dengan kegiatan pendahuluan. Kegiatan pendahuluan dilakukan guru untuk menyiapkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dapat dilakukan dengan pemberian motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi.

Kegiatan inti dilakukan setelah kegitan pembelajaran. Kegiatan inti merupakan kegiatan penyampaian materi pembelajaran. Kegiatan inti dalam pembelajaran ini menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*. Dalam kegiatan inti terdapat kegiatan *eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.* Kegiatan *eksplorasi* dalam pembelajaran ini adalah pemberian materi "aktivitas ekonomi di pedesaan dan perkotaan" menggunakan media *flash card,* kemudian siswa mencari pasangan kartu *flash card* pertanyaan dan jawaban. Kegiatan *elaborasi* dalam pembelajaran ini adalah diskusi siswa dengan pasangan kelompoknya untuk menemukan pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran "aktivitas ekonomi di pedesaan dan perkotaan". *Konfirmasi* dilakukan guru untuk menegaskan materi pembelajaran "aktivitas ekonomi di pedesaan dan perkotaan" setelah siswa melaksanakan diskusi dan presentasi menggunakan media *flash card*.

Pembelajaran diakhiri dengan penutup. Dalam kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran "aktivitas ekonomi di pedesaan dan perkotaan", kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Guru dan siswa juga merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun langkah pembelajaran terlampir

3.2.2.3. Observasi

1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a match* dengan media *flash card* menggunakan lembar observasi keterampilan guru.
2) Mengamati aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a match* dengan media *flash card* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
3) Mencatat temuan-temuan dalam pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar observasi.

3.2.2.4 Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
2) peneliti bersama tim kolaborator membahas hasil pengamatan yang telah dilaksanakan
3) membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian.

4) Peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus ketiga

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1.Perencanaan

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator serta merumuskan tujuan pembelajaran bersama tim kolaborasi**.**
2**.** Menyusun perangkat pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS SK 2. mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi KD 2.1 mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya dengan menerapkan sintaks model *make a match* dengan media *flash card* dengan indikator mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi (C2), membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam (C2), mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi (C3);
3. Menyiapkan *flash card* "kondisi lingkungan yang mempengaruhi kegiatan ekonomi" yang akan digunakan sebagai media pembelajaran;
4**.** Menyiapkan alat evaluasi (kisi-kisi, soal evaluasi berupa tes tertulis dan kunci jawaban) dan lembar instrumen penilaian hasil belajar siswa
5**.** Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar

pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video)

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran IPS menggunakan model *make a match* dengan media *flash card* diawali dengan kegiatan pendahuluan. Kegiatan pendahuluan dilakukan guru untuk menyiapkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Kegiatan pendahuluan dapat dilakukan dengan pemberian motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan apersepsi.

Kegiatan inti dilakukan setelah kegitan pembelajaran. Kegiatan inti merupakan kegiatan penyampaian materi pembelajaran. Kegiatan inti dalam pembelajaran ini menggunakan model *make a match* dengan media *flash card*. Dalam kegiatan inti terdapat kegiatan *eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.* Kegiatan *eksplorasi* dalam pembelajaran ini adalah pemberian materi "aktivitas ekonomi berdasarkan kondisi alam di dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai" dengan cara siswa mencari pasangan pertanyaan dan jawaban menggunakan media kartu *flash card*. Kegiatan *elaborasi* dalam pembelajaran ini adalah diskusi

siswa dengan pasangan kelompoknya untuk menemukan pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi pembelajaran "aktivitas ekonomi berdasarkan kondisi alam di dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai". *Konfirmasi* dilakukan guru untuk menegaskan materi pembelajaran "aktivitas ekonomi berdasarkan kondisi alam di dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai" setelah siswa melaksanakan diskusi dan presentasi menggunakan media *flash card*.

Pembelajaran diakhiri dengan penutup. Dalam kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran “aktivitas ekonomi berdasarkan kondisi alam di dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai”, kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa. Guru dan siswa juga merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun langkah pembelajaran terlampir

3.2.3.3. Observasi

1) Mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a match* dengan media *flash card* menggunakan lembar observasi keterampilan guru.
2) Mengamati aktivitas siswa dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPS melalui penerapan model *Make a match* dengan media *flash card* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
3) Mencatat temuan-temuan dalam pembelajaran yang tidak tercantum dalam lembar observasi.

3.2.3.4 Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
2) Peneliti bersama tim kolaborator membahas hasil pengamatan yang telah dilaksanakan
3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I berupa permasalahan kurangnya perolehan skor yang mencakup semua indikator keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS, serta hal-hal yang menghambat proses penelitian.

4) Peneliti bersama kolaborator merencanakan perencanaan perbaikan atau tindak lanjut untuk siklus selanjutnya, apabila pembelajaran siklus ketiga belum mencapai indikator keberhasilan. namun apabila pada siklus ketiga sudah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian diberhentikan.

3.3 SUBYEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang sebanyak 30 siswa semester 2 tahun ajaran 2014/2015. Guru kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang bertindak sebagai observer/ Kolaborator.

3.4. TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang. Pemilihan lokasi berdasarkan pertimbangan peneliti dan guru kolaborator (guru kelas) dari hasil identifikasi masalah ketika melaksanakan pembelajaran di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang bulan Agustus sampai dengan Oktober tahun 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dimana peneliti juga berperan sebagai guru pelaksana tindakan.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang

c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang

3.6. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

Arikunto (2010:172) menjelaskan bahwa sumber data merupakan subyek darimana data dapat diperoleh. Sumber data adalah sebagai berikut :

3.6.1.1. Siswa

Sumber data siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang sebanyak 30 siswa diperoleh dari observasi siklus pertama, kedua,dan ketiga, serta hasil evaluasi.

3.6.1.2. Guru

Sumber data guru diperoleh dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card.*

3.6.1.3. Data Dokumen

Sumber data dokumen merupakan data proses kegiatan pembelajaran berupa foto diambil selama pelaksanaan tindakan pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card.*

3.6.1.4. Catatan Lapangan

Sumber data ini berupa catatan-catatan kegiatan-kegiatan penting yang terjadi selama proses pembelajaran tanpa direncanakan sebelumnya (Sanjaya, 2012:98).

3.6.2. Jenis Data

3.6.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berbentuk bilangan (Heriyanto&Akib, 2008:1.3) dapat diselidiki secara langsung dan bisa dihitung dengan menggunakan alat ukur sederhana. Data kuantitatif diperoleh melalui evaluasi di setiap akhir siklus berupa hasil belajar siswa pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

3.6.2.2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data berbentuk kategori atau atribut (Heriyanto&Akib, 2008:1.3) diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi berupa foto selama proses pembelajaran IPS melali model *make match* dengan media *flash card* kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Secara umum ada dua macam teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan menguji peserta didik. Sementara teknik non tes, asesmen dilakukan tanpa menguji peserta didik. (Poerwanti, 2008:3.16)

Penelitian ini menggunakan dua macam teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan non tes dijabarkan sebagai berikut.

3.6.3.1. Teknik Tes

Menurut Poerwanti (2008:1.5) tes adalah seperangkat tugas yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Teknik tes dalam penelitian ini berbentuk soal tertulis diberikan di akhir pertemuan setiap siklusnya untuk mengukur kemampuan belajar siswa kelas IVA dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card.*

3.6.3.2. Teknik Non Tes

3.6.3.2.1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah teknik penilaian menggunakan indra secara langsung dengan menggunakan pedoman observasi berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati (Suprijono, 2009:139). *observasi* dilakukan untuk mengkaji perilaku kelas, interaksi antara siswa dan guru, dan faktor-faktor yang dapat diamati lainnya, terutama keterampilan/kecakapan sosial (Poerwanti, 2008:3-19).

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati keterampilan guru,aktivitas siswa, dan afektif dengan menggunakan lembar pengamatan dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

3.6.3.2.2 Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah sumber data berupa catatan-catatan kegiatan-kegiatan penting yang terjadi selama proses pembelajaran tanpa direncanakan sebelumnya (Sanjaya, 2012:98).

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

3.7.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS dianalisis menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dan menentukan batas

minimal ketuntasan. Data ini berupa hasil belajar yang mengukur tingkat kognitif siswa. Jika penilaian menggunakan skor tertinggi (maksimal) 100, maka dapat diketahui rumus untuk menentukan skor pada siswa. Menurut Poerwanti (2008 : 6-15) skala 100 berangkat dari persentase skor prestasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik pada suatu perangkat tes dengan batas minimal angka 0 sampai 100 persen (%). Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut:

1) menentukan nilai berdasarkan skor teoritis.

$$N = \frac{B}{S_t} x100$$

Keterangan:

N= Nilai

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

St= Skor teoritis (skor maksimal)

(Poerwanti, 2008:6.4)

2. Menentukan Mean atau nilai rata-rata kelas di analisis dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{\sum f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$= mean (rata-rata)

$\sum x_i$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum f_i$ = jumlah banyak data (Herrhyanto, 2008: 4.2)

3. Menentukan median atau nilai tengah

$$Me = Bb + p\left(\frac{\frac{n}{2}-F}{f_m}\right)$$

Keterangan:

Me = median

Bb = batas bawah kelas yang mengandung Me

f_m = frekuensi kelas interval yang mengandung Me

F = frekuensi kumulatif sebelum kelas interval yang mengandung Me

P = panjang kelas interval (Herrhyanto, 2008: 4.21)

4. Menentukan modus atau nilai yang sering muncul

$$Mo = Bb + p\left(\frac{b_1}{b_1+b_2}\right)$$

Keterangan:

Mo = modus

Bb = batas bawah kelas interval yang mengandung modus atau yang mempunyai frekuensi frekuensi tertinggi

b_1 = selisih frekuensi yang mengandung modus dengan frekuensi sebelumnya

b_2 = selisih frekuensi yang mengandung modus dengan frekuensi sesudahnya

p = panjang kelas interval (Herrhyanto, 2008: 4.19)

5. Menentukan ketuntasan belajar siswa

$$\boxed{p = \frac{\sum siswa\ yang\ tuntas\ belajar}{\sum seluruh\ siswa}\ x\ 100\%}$$

Keterangan:

p = persentase ketuntasan belajar klasikal siswa (Aqib, 2011: 41)

Setelah diperoleh nilai, kemudian hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikategorikan menjadi dua, yaitu tuntas (≥62) dan tidak tuntas (<62), sesuai KKM IPS SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

Tabel 3.2
Kriteria ketuntasan klasikal siswa

Kriteria ketuntasan Minimal (KKM)		**Kualifikasi**
Individu	**Klasikal**	
≥ 62	≥75%	Tuntas
< 62	<75%	Tidak Tuntas

(sumber: KKM mata pelajaran kelas IVA SDN Bojong Salaman 02; (Djamarah,2010))

3.7.2. Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan afektif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang, serta hasil catatan lapangan dijabarkan dalam bentuk deskriptif kualitatif menurut kategori agar diperoleh kesimpulan.

Data keterampilan guru dan aktivitas siswa menggunakan kriteria menurut Widoyoko (2013:110) dalam mengolah data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut :

a. menentukan skor maksimal dan minimal

b. menentukan jarak interval

c. membagi rentang skor menjadi empat kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang

maka:

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

(Widoyoko, 2013: 110)

3.7.2.1. Analisis Data Keterampilan Guru

Berdasarkan perhitungan, dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru. Skor diperoleh dari setiap indikator keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Perhitungan keterampilan guru sebagai berikut.

Skor tertinggi (T) : 9 x 4 : 36

Skor terendah (R) : 9 x1 : 9

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

$$\mathbf{i} = \frac{36-9}{4}$$

$$\mathbf{i} = \frac{27}{4}$$

= 6,75

Nilai pada lembar observasi kemudian dimasukkan dalam tabel kriteria ketuntasan data kualitatif keterampilan guru.

Tabel klasifikasi untuk keterampilan guru adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria Ketuntasan	Skala Penilaian	Kualifikasi
>29,25 s/d 36	Sangat Baik	Tuntas
>22,5s/d 29,25	Baik	Tuntas
>15,75 s/d 22,5	Cukup	Tidak tuntas
9 s/d 15,75	Kurang	Tidak tuntas

Penilaian keterampilan guru pada pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria ketuntasan >22,5 s/d 29,25 dengan kategori baik. Apabila tidak mencapai kriteria tersebut maka dilanjutkan pembelajaran siklus selanjutnya.

3.7.2.2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Skor aktivitas siswa diperoleh dari setiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card*, maka perhitungan untuk aktivitas siswa adalah sebagai berikut

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 8 × 1= 8

T = skor tertinggi = 8 × 4 =32

Skor tertinggi (T) : 32

Skor terendah (R) : 8

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

$$i = \frac{32-8}{4}$$

$$i = \frac{24}{4}$$

$= 6$

Berdasarkan perhitungan, dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Kualifikasi
>26 s/d 32	Sangat Baik	Tuntas
>20 s/d 26	Baik	Tuntas
>14 s/d 20	Cukup	Tidak tuntas
8 s/d 14	Kurang	Tidak tuntas

Penilaian aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* berhasil apabila mencapai kriteria ketuntasan >20 s/d 26 dengan kategori baik. Apabila tidak mencapai kriteria tersebut, maka dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

3.7.2.3. Analisis Data Afektif Siswa

Skor afektif siswa diperoleh dari setiap indikator afektif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card*, maka perhitungan untuk afektif siswa adalah sebagai berikut.

Skor tertinggi (T): 4 x 4 = 16

Skor terendah (R) : 4 x 1 = 1

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

$$i = \frac{16-4}{4}$$

$$i = \frac{12}{4} = 3$$

Tabel 3.5.
Klasifikasi Tingkatan Nilai Afektif

Skala penilaian	Kategori
>13 s/d 16	Sangat Baik
>10 s/d 13	Baik
>7 s/d 10	Cukup
4 s/d 7	Kurang

Penilaian afektif pada pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* berhasil apabila mencapai skala penilaian >10 s/d 13 dengan kategori baik. Apabila tidak mencapai kriteria tersebut maka dilanjutkan pada pembelajaran siklus selanjutnya.

3.8. Indikator Keberhasilan

Kualitas pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang meningkat dengan indikator sebagai berikut :

1) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* meningkat dengan kategori minimal baik (skor >22,5 s/d 29,25) dalam lembar observasi pengamatan.
2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a match* dengan media *flash card* meningkat dengan kategori minimal baik (skor >20s/d 26) dalam lembar observasi pengamatan.
3) 75% siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang mengalami ketuntasan secara klasikal, mencapai nilai KKM yaitu 62.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas siklus I,II,dan III, disimpulkan bahwa melalui model *make a match* dengan media *flash card* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yaitu meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran IPS KD 2.1 di kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru dan aktivitas siswa mencapai keberhasilan yaitu kategori minimal baik dengan skor berturut-turut adalah 32 dan 26,13. Hasil belajar siswa telah mencapai indicator keberhasilan dengan ketuntasan individual 62 dan ketuntasan klasikal 76,66%.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* pada siswa kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang diberi saran sebagai beikut:

5.2.1. Bagi Guru

Kualitas pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card* terbukti dapat meningkat, yaitu pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Oleh karena itu, model *make a match* dengan media *flash card* dapat dijadikan acuan guru sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

pada mata pelajaran yang lain. Penerapan model *make a match* dengan media *flash card* hendaknya disesuaikan dengan materi pelajaran serta karakteristik siswa.

5.2.2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran, serta berusaha mengikuti kegiatan pembelajaran melalui model *make a match* dengan media *flash card* dengan baik, sehingga hasil belajar siswa meningkat baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

5.2.3. Bagi Sekolah/Lembaga

Penelitian melalui model *make a match* dengan media *flash card* ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainya, sehingga dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran di SD.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

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

Aqib, Zaenal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

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

_____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Depdiknas. 2006. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

_____. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*: Jakarta: Depdiknas.

_____. 2013. *Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Standar Proses.* Jakarta: Depdiknas.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.* Jakarta: PT Rinneka Karya.

Duyung, Plasida. 2014. Implementasi Model Pembelajaran *Make A-Match* Meningkatkan Aktivitas Belajar PKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Tanjungpura Pontianak.* 3(4).

Eggen, Paul dan Don Kauchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta : Permata Puri Media

Febriana, Ayu. 2011. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang.*Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar Universitas Negeri Semarang* 1(2):151-161.

Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

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

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

Hamruni. 2012. *Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.

Hernawan, dkk. 2011. *Pembelajaran Terpadu di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Herrhyanto, Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Huda, Miftakhul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press

Komachali, Maryam Eslahcar. 2012. The Effect Of Using Vocabulary Flash Card On Iranian Pre-University Students Vocabulary Knowledge. *Journal of International Education Studies.* 36(1):134-147

Maghfiroh, Lailatul. 2013. Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya.* 1(2):01-13

Mulyarsih. 2010. Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*. *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar Universitas Negeri Semarang* . 1(1):97-105

Morgan, Bobbette M. 2012. Teaching Cooperative Learning With Children's Literature. *National Forum Of Teacher Education Journal*. 22(3):01-12

Nurrohmah, Annisa Alfiatun. 2014. Penggunaan Media *Flash Cards* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Aksara Jawa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria Universitas Sebelas Maret* 2(2):01-05

Parveen, Qaisara (2012). Effect Of Cooperative Learning On Achievement Of Students In General Science At Secondary Level. *Journal of International Education Studies*.5(2): 154-158

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.

Satori, Djam'an. 2008. *Profesi Keguruan*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Raja Grafindo.

Sardjiyo, dkk. 2012. *Pendidikan IPS di SD.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

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

Sijabat, Yanti BR. 2013. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match. Jurnal Universitas Negeri Medan*. 1(1). 45-49

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Taneo, Silvester Petrus dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

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

_____. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Uno, Hamzah B. 2007. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Wahab, Abdul Aziz. 2011. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Wardani, dkk.2012.*Perspektif Pendidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Widiiyaka, Andrie Dwie.2013. Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Model Kooperatif Tipe *Make A Match. Jurnal Didaktika Dwija Indria Universitas Sebelas Maret*. 2(4):01-05

Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Winataputra, Udin S. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

DAN

PERANGKAT PEMBELAJARAN

LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

1. Instrumen Pengumpulan Data

1.1 Kisi-kisi instrumen penelitian

1.2 Penetapan indikator keterampilan guru

1.3 Penetapan indikator aktivitas siswa

1.4 Lembar observasi keterampilan guru

1.5 Lembar observasi aktivitas siswa

1.6 Hasil belajar ranah afektif

Lampiran 1.2

PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* SISWA KELAS IVA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG

Keterampilan Dasar Mengajar Guru	**Keterampilan guru Model *Make a Match* dengan Media *Flash card***	**Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card***
1. Keterampilan membuka pelajaran	Guru menginformasikan materi pembelajaran	Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)
2. Keterampilan Mengajar kelompok kecil dan perseorangan	Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B	Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)
3. Keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar	Guru membagikan *flash card* pertanyaan kepada kelompok a dan *flash card* jawaban kepada kelompok b.	Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)
4. Keterampilan mengelola kelas	Guru memberikan aturan dalam mencari pasangan *flash card*	Mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan pertanyaan dan jawaban *flash card* (keterampilan mengelola kelas)
5. Keterampilan Membimbing diskusi kelompok kecil	Guru menindaklanjuti siswa yang menemukan pasangan *flash card*	Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)

6. Keterampilan bertanya	Guru memanggil siswa untuk presentasi pasangan *flash card*	Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi pada pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)
7. Keterampilan menjelaskan	Guru mengkonfirmasi kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban pasangan *flash card*	Menjelaskan materi pelajaran pada pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan menjelaskan)
8. Keterampilan memberikan Penguatan		Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *Flash Card* dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan)
9. Keterampilan menutup pelajaran		Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)

Lampiran 1.3

PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* PADA SISWA KELAS IVA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG

Judul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Make a match* dengan Media *Flash card* Pada Siswa Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang

Aktivitas Siswa	**Aktivitas siswa melalui Model *Make a match* dengan Media *flash Card***	**Indikator aktivitas siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Make a match* dengan media *Flash Card***
Emotional Activities (menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup)	Siswa menerima informasi Pembelajaran	Mempersiapkan diri menerima pembelajaran (Menaruh minat terhadap pembelajaran dan bersemangat)
Listening Activities (uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato)	Siswa dibagi menjadi dua kelompok, kelompok A dan kelompok B	Menempati kelompok yang ditentukan guru (mendengarkan aturan pembagian kelompok)
Visual Activities (membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain)	Siswa kelompok A mendapat *flash card* pertanyaan dan kelompok B mendapat *flash card* jawaban	Menerima *flash card* sesuai kelompoknya (memperhatikan *flash card* yang didapatkan)
Motor Activities (melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain,berkebun, beternak)	Siswa mencari pasangan *flash card*	Mencari pasangan *flash card* sesuai pertanyaan atau jawaban (memasangkan *flash card* sesuai dengan pertanyaan dan jawaban)

Aktivitas Siswa	**Aktivitas siswa melalui Model *Make a match* dengan Media *flash Card***	**Indikator aktivitas siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Make a match* dengan media *Flash Card***
Mental Activities (menanggapi,mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan)	Siswa berkumpul dengan pasangan *flash card*	Berkelompok sesuai pasangannya (melihat kecocokan pasangan *flash card*, membahas pasangan *flash card* yang didapatkan)
Oral Activities (menyatakan,merumuskan, bertanya, dan memberi saran,mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi)	Mempresentasikan pasangan *flash card*nya dengan melihat pertanyaan dan jawaban di belakang *flash Card*	Mempresentasikan materi pasangan *flash card* (menyampaikan pasangan *flash card* dengan melihat pertanyaan dan jawaban, menjelaskan hubungan antara pasangan *flash card*, menerima tanggapan dari siswa lain)
Oral Activities (menyatakan,merumuskan, bertanya, dan memberi saran,mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi)	Konfirmasi tentang kebenaran pasangan *flash card*	Memberikan tanggapan kecocokan pasangan *flash card* (bertanya, mengeluarkan pendapat mengenai kecocokan pasangan *flash card*)
Mental Activities (menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan)	Kesimpulan terhadap materi pelajaran	Menyimpulkan materi pelajaran (mengambil keputusan menyimpulkan materi pelajaran)

Lampiran 1.1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash card* Kelas IVA SDN Bojong Salaman 02 Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen Pengumpul Data
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan media *Flash card*	10. Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran) 11. Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan) 12. Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar) 13. Mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan kelompok *flash card* (keterampilan mengelola kelas) 14. Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan	1. Guru 2. Foto	- Lembar observasi - Catatan lapangan - Alat dokumentasi

		membimbing diskusi kelompok kecil) 15. Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi pada pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya) 16. Menjelaskan materi pelajaran pada pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan menjelaskan) 17. Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan Flash Card dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan) 18. Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* dengan media *Flash card*	**9.** Mempersiapkan diri menerima pembelajaran (*emotional activities*) 10. Menempati kelompok yang ditentukan guru *(Listening Activities)* 11. Menerima *flash card* sesuai kelompoknya(*visual activities*) 12. Mencari pasangan *flash card* sesuai pertanyaan atau jawaban (*Mental Activities*) **13.** Berkelompok sesuai pasangannya (*motor Activities)*	1. Siswa 2. Foto	- Lembar observasi - Catatan lapangan - Alat dokumentasi

		14. Mempresentasikan materi pasangan *flash card* (*oral activities*) **15.** Memberikan tanggapan kecocokan pasangan *flash card* (*oral activities*) **16.** Menyimpulkan materi pelajaran *(mental activities)*		
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *make a match* dengan media *flash card*	**Kognitif** **Siklus I** 2.1.1 Menyebutkan sumber daya alam di pedesaan (C1) 2.1.2 Mengelompokkan macam - macam aktivitas ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam di pedesaan (C2) 2.1.3 Membedakan kegiatan ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan (C2) **Siklus II** 2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan (C2) 2.1.5 Membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan berdasarkan potensi daerah (C2) 2.1.6 Mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan (C3) **Siklus III** 2.1.7 Menjelaskan potensi alam di wilayah pantai dan dataran	- Siswa	- Tes tertulis - Pengamatan afektif

		tinggi (C2) 2.1.8 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam (C2) 2.1.9 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi (C3) **Afektif** 1. Disiplin 2. Jujur 3. Tanggung jawab 4. Kerja sama		

Lampiran 1.4

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*

DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 kota Semarang

Kelas/ semester : IVA / 2

Guru : Nanda Karunia Pertiwi

Hari/ tanggal :

Petunjuk

a. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
b. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
c. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
d. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 2 : Jika 2 deskriptor tampak

Skor 3 : Jika 3 deskriptor tampak

Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak

(Arikunto, 2010:264)

No	Indikator	Deskriptor	Check (✔)	Skor
1.	Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa		
		2. Memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian siswa		
		3. Memberikan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran		
		4. Menyampaikan tujuan Pembelajaran		
2.	Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan	1. Memberikan orientasi umum tentang tugas yang diberikan		
		2. Membentuk kelompok yang tepat dalam jumlah, tingkat kemampuan, dll		
		3. Mengkoordinasikan kegiatan		

	perorangan)	4. Memberikan alokasi waktu dalam melaksanakan tugas		
3.	Menyajikan *flash card* kepada masing masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)	1. Media *flash card* sesuai dengan materi pelajaran		
		2. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media *flash card*		
		3. Pemusatan perhatian pada siswa dalam menyajikan media *flash Card*		
		4. Pembagian Media *flash card* pada tiap topik pelajaran dilakukan secara acak		
4	Mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan kelompok *flash card* **(**Keterampilan mengelola kelas)	1. Memberi aturan jelas dan dapat dipahami siswa		
		2. Menunjukkan sikap tanggap dalam kegiatan mencari pasangan *flash card*		
		3. Mengatur siswa dalam mencari pasangan *flash Card*		
		4. Membagi perhatian kepada semua siswa		
5.	Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengarahkan siswa menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya		
		2. Memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman		
		3. Membimbing siswa membahas pasangan *flash card*		
		4. Memusatkan perhatian kepada pasangan siswa		
6.	Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi pada pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)	1. Kejelasan hubungan antara pertanyaan guru dengan masalah yang terdapat dalam *flash card*		
		2. Pertanyaan diungkapkan dengan singkat dan jelas		
		3. Pemberian waktu pada siswa berfikir untuk bertanya dan menjawab		
		4. Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan		
7.	Menjelaskan materi pelajaran Pada kelompok pasangan *flash card* (Keterampilan	1. Penjelasan diberikan dengan sistematis dan bahasa yang mudah dimengerti		

	menjelaskan)	2. Memberikan penjelasan dengan menggunakan contoh di lingkungan sekitar siswa		
		3. Memeriksa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran		
		4. Mengulang penjelasan yang belum dipahami siswa		
8.	Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan) dan nonverbal		
		2. Pemberian penghargaan kepada siswa tercepat menemukan pasangan kartu *flash card*		
		3. Penguatan disampaikan dengan bahasa padat, singkat, dan jelas		
		4. Penguatan diberikan melalui simbol atau benda		
9.	Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Meninjau kembali materi pelajaran bersama siswa		
		2. Melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran		
		3. Menyimpulkan inti pelajaran		
		4. Memberikan tindak lanjut		
JUMLAH SKOR				
KATEGORI				

Semarang, 2015

Skala	Kategori
>29,25 s/d 36	Sangat Baik
>22,5 s/d 29,25	Baik
>15,75 s/d 22,5	Cukup
9 s/d 15,75	Kurang

Kolaborator

Tri Wasana, S.Pd.SD

NIP 19590604 198103 2 006

Lampiran 1.5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*

DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Kelas/ semester : IVA/2

Hari/ tanggal :

Petunjuk

a. Bacalah dengan cermat indikator aktivitas siswa!
b. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
c. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
d. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 4 Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak

Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak

Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak

(Arikunto, 2010:264)

No.	Indikator	Deskriptor	Check (✔)	Skor
1.	Mempersiapkan diri menerima pembelajaran (*emotional activities*)	1. Siswa duduk di bangku masing-masing dengan tenang		
		2. Siswa menyiapkan materi pelajaran		
		3. Siswa membawa alat tulis untuk belajar		
		4. Siswa menunjukkan minat/ berpartisipasi dalam pembelajaran		
2.	Menempati kelompok yang ditentukan guru *(Listening Activities)*	1. Siswa menerima aturan pembagian kelompok		
		2. siswa duduk sesuai kelompoknya		
		3. Siswa mendengarkan petunjuk guru mengenai tugas kelompoknya		

		4. mendengarkan aturan pembagian kelompok		
3.	Menerima *flash card* sesuai kelompoknya (*visual activities*)	1. Siswa memperhatikan media *flash card* yang didapatkan		
		2. Siswa secara aktif merespons pembagian *flash card*		
		3. Siswa memperhatikan kesesuaian *flash card* dengan kelompoknya		
		4. Siswa dapat memahami pertanyaan atau jawaban pada *flash card*		
4.	Mencari pasangan *flash card* sesuai pertanyaan atau jawaban *(motor activities)*	1. siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban *flash card* yang diperolehnya		
		2. Mencari pasangan kartu *flash card* dengan cepat dan tepat		
		3. siswa komunikatif mencari pasangan *flash card*		
		4. Siswa mencari pasangan dengan tertib sesuai waktu yang ditentukan		
5	Berkelompok sesuai pasangannya (*mental Activities)*	1. melihat kecocokan pasangan *flash card*		
		2. Tertib berkumpul sesuai pasangan *flash card*		
		3. membahas dan menganalisa pasangan *flash card*		
		4. memahami pasangan *flash card* yang didapatkan		
6.	Mempresentasikan materi pasangan *flash card (oral Activities)*	1. Menyampaikan pasangan *flash card* dengan jelas		
		2. Menjelaskan hubungan antar pasangan *flash card*		
		3. Menerima dan menanggapi pendapat siswa lain		
		4. Bertanggung jawab atas penyampaian pasangan *flash card*		
7. .	Memberikan tanggapan mengenai kecocokan pasangan *flash card* (*oral activities*)	1. memberikan pertanyaan kepada siswa yang mempresentasikan pasangan *flash card*		
		2. memberikan pendapat dengan tertib dan jelas		
		3. memperhatikan siswa yang presentasi		
		4. memberi tanggapan atas		

		kecocokan pasangan *flash card*		
8.	Menyimpulkan materi pelajaran *(mental activities)*	1. Aktif menyimpulkan materi pelajaran bersama guru		
		2. Menyimpulkan dengan bahasa yang baik dan jelas		
		3. Bertanggung jawab atas kesimpulannya		
		4. Kesimpulan disampaikan sesuai dengan materi pelajaran		
JUMLAH SKOR				
KATEGORI				

Skala	**Kategori**
>26 s/d 32	Sangat Baik
>20 s/d 26	Baik
>14 s/d 20	Cukup
8 s/d 14	Kurang

Semarang,..... 2015
Observer

Ervina Afriantika
NIM 1401411214

Lampiran 1.6

LEMBAR HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

Siklus .....

Nama Siswa :
Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/Semester : IVA/2
Hari/tanggal :

PETUNJUK

1. Bacalah dengan cermat indikator hasil belajar siswa.
2. Berilah tanda check (√) pada pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan
3. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

   Skor 4 Jika semua deskriptor tampak
   Skor 3 Jika hanya 3 deskriptor tampak
   Skor 2 Jika hanya 2 deskriptor tampak
   Skor 1 Jika hanya 1 deskriptor tampak
   (Arikunto, 2010:264)

No.	Indikator	Deskriptor	Check (✔)	Skor
1.	Disiplin	1. Siswa hadir tepat waktu		
		2. Siswa mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan		
		3. Siswa menjalankan tata tertib sekolah		
		4. Siswa menjalankan tugas sesuai kelompoknya		
2.	Jujur	1. Siswa membuat dan mengerjakan tugas secara benar		
		2. Siswa tidak mencontek		
		3. Siswa tidak memberi contekan		
		4. Siswa menemukan pasangan *flash card* dengan tepat		
3.	Tanggung jawab	1. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan		
		2. Siswa bertanggung jawab terhadap setiap perbuatan		
		3. Siswa membahas pasangan *flash card* bersama-sama.		
		4. Siswa mempresentasikan pasangan *flash card* dengan baik		

4.	Kerja sama	1. Siswa saling memberikan motivasi kepada pasangannya		
		2. Hasil kerja merupakan keputusan bersama		
		3. Mendiskusikan *flash card* bersama pasangannya		
		4. Menghargai setiap pasangan yang mempresentasikan *flash card*		

Skala	**Kriteria**
>13 s/d 16	Sangat Baik
>10 s/d 13	Baik
>7 s/d 10	Cukup
4 s/d 7	Kurang

Semarang, ... 2015
Observer

Dini Nuzulia Nugraheni

NIM 1401411362

CATATAN LAPANGAN
Selama Pembelajaran IPS KD 2.1
melalui Model *Make a Match* dengan Media *Flash Card*
di SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Siklus :……

RuangKelas :…….

Nama Guru :…….

Hari/Tanggal :…….

Pukul :…….

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……....

Semarang,……..
Observer,

Candra Abdillah

NIM. 1401411272

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PERANGKAT PEMBELAJARAN

Lampiran 2

Perangkat Pembelajaran

2.1 Perangkat Pembelajaran siklus 1

2.2 Perangkat Pembelajaran siklus 2

2.3 Perangkat Pembelajaran siklus 3

LAMPIRAN 2.1

Perangkat Pembelajaran siklus 1

PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Nama Sekolah : **SDN Bojong Salaman 02 Semarang**
Mata Pelajaran : **IPS**
Kelas / Semester : **IVA /2**

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PEMBELAJARAN	WKT	PENILAIAN	SUMBER BELAJAR
1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	1. Produksi, Distribusi, Konsumsi 2. Sumber daya alam di pedesaan 3. Kegiatan ekonomi di pedesaan 4.Membedakan kegiatan Produksi, Distribusi, Konsumsi pada masyarakat pedesaan	1. Siswa mengamati media *flash card* tentang "pedesaan" *(eksplorasi*) 2. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai "pedesaan" berdasarkan media *flash card (eksplorasi)* 3. Siswa menyebutkan 3 macam sumber daya alam di pedesaan *(elaborasi)* 4. Guru menyiapkan dan mengacak *flash card* mengenai macam-macam aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar. *Flash card* tersebut berupa kartu bergambar yang dibelakangnya berisi pertanyaan serta *flash card* lain	2.1.1 Menyebutkan sumber daya alam di pedesaan 2.1.2Mengelompokkan macam-macam aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam di pedesaan 2.1.3 Membedakan kegiatan ekonomi	3x35 mnt	Teknik : Tes	Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan

			berisi jawaban dari gambar tersebut(*Eksplorasi)* 5. Guru membagi *flash card* tersebut secara acak kepada siswa. Satu siswa mendapat satu *flash card* pertanyaan dan satu siswa mendapat *flash card* yang berisi jawaban dari pertanyaan *flash card* tersebut *(eksplorasi)* 6. Masing-masing siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban dari *flash card* yang didapatnya *(elaborasi)*. 7. Siswa mencari pasangan *flash card* yang didapatnya. Guru membimbing siswa untuk mencari pasangan *flash card (elaborasi)* 8. Siswa mempresentasikan pasangan *flash card*nya dengan melihat pertanyaan dan jawaban di belakang *flash card (elaborasi)* 9. Pasangan *flash card* dengan topik yang sama berkumpul menjadi satu kelompok baru dengan anggota 4-6 orang. Guru memberi nama kelompok sesuai dengan topik yang didapatkan *(eksplorasi)* 10. Guru membagikan LKK kepada masing-masing kelompok baru	produksi, konsumsi, dan distribusi pada aktivitas ekonomi di pedesaan			Nasional. Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar Suranti, dkk 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Tantya, Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan

			(eksplorasi) 11. Masing- masing kelompok berdiskusi untuk membangun pengetahuan baru berdasarkan pasangan *flash card* yang didapatnya *(elaborasi)* 12. Setiap kelompok menjelaskan hasil pengetahuan barunya berdasarkan pasangan *flash card*nya di depan kelas, dan kelompok lain menanggapi *(elaborasi)* 13. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut 14. Guru memberikan konfirmasi dan kilas balik mengenai materi pembelajaran (*konfirmasi)* 15. Guru memberikan motivasi kembali berupa penguatan terhadap materi yang baru saja di pelajari.*(Konfirmasi)*				Nasional

Lampiran 2.1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS 1

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / II

Sekolah : SDN Bojong Salaman 02

Alokasi Waktu : 3 X 35 menit (3 jam pelajaran)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

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

C . Indikator

2.1.1. Menyebutkan sumber daya alam di pedesaan

2.1.2. Mengelompokkan macam- macam aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam di pedesaan

2.1.3. Membedakan kegiatan ekonomi produksi, konsumsi, dan distribusi pada aktivitas ekonomi di pedesaan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melakukan pengamatan media *flash card* “lingkungan pedesaan”, siswa dapat menyebutkan 5 sumber daya alam yang terdapat di pedesaan dengan benar
2. Setelah kegiatan mencari pasangan *flash card* mengenai macam- macam aktivitas ekonomi, siswa dapat mengelompokkan macam- macam aktivitas ekonomi dalam mengolah sumber daya alam di pedesaan dengan tepat
3. Siswa dapat membedakan kegiatan ekonomi produksi, konsumsi, dan distribusi pada aktivitas ekonomi di pedesaan dengan cermat, dengan melakukan kerja kelompok mengenai macam-macam aktivitas ekonomi di pedesaan,

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin
2. Jujur
3. Kerja Sama
4. Tanggung jawab

F. Materi Pokok:

1. Produksi, Distribusi, Konsumsi
2. Sumber daya alam di pedesaan
3. Kegiatan ekonomi di pedesaan
4. Membedakan kegiatan Produksi, Distribusi, Konsumsi pada masyarakat pedesaan

G. Strategi Pembelajaran:

Model Pembelajaran *Make a match* dengan media *Flash card*

H. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam, mempresensi siswa, mengajak berdoa bersama dan mengkondisikan siswa
2. Guru melakukan apersepsi dengan meminta siswa menceritakan pengalamannya pergi ke pasar dan kondisi pasar
3. Guru mengaitkan apersepsi dengan materi aktivitas ekonomi
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti (40 menit)

1. Siswa mengamati gambar tentang "pedesaan" *(eksplorasi/mengamati*)
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai gambar"pedesaan" *(eksplorasi/menanya)*
3. Siswa menyebutkan 5 macam sumber daya alam di pedesaan *(elaborasi/mengumpulkan informasi)*
4. Siswa dikelompokkan menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B
5. Guru menyiapkan dan mengacak *flash card* mengenai macam-macam aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar. *Flash card* tersebut berupa kartu bergambar yang dibelakangnya berisi pertanyaan serta *flash card* lain berisi jawaban dari gambar tersebut(*Eksplorasi)*
6. Guru membagi *flash card* tersebut secara acak kepada siswa. Satu siswa mendapat satu *flash card* pertanyaan dan satu siswa mendapat *flash card*

yang berisi jawaban dari pertanyaan *flash card* tersebut *(eksplorasi/mengamai)*

7. Masing-masing siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban dari *flash card* yang didapatnya *(elaborasi/mengumpulkan informasi)*.
8. Siswa mencari pasangan *flash card* yang didapatnya. Guru membimbing siswa untuk mencari pasangan *flash card (elaborasi/mengasosiasikan)*
9. Siswa berkumpul sesuai pasangan *flash card* menjadi satu kelompok berpasangan dan mendisusikan materi pada pasangan *flash card (eksplorasi/mengasosiasikan)*
10. Perwakilan Siswa mempresentasikan pasangan *flash card*nya dengan melihat pertanyaan dan jawaban di belakang *flash card (elaborasi/mengkomunikasikan)*
11. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi pada pasangan kelompok *flash card* dengan meminta siswa mengacungkan tangan *(elaborasi/menanya)*
12. Guru menjelaskan materi pada pasangan kelompok *flash card (eksplorasi/mengamati)*
13. Guru membagikan LKK kepada masing-masing kelompok baru *(eksplorasi/mengumpulkan informasi)*
14. Masing- masing kelompok berdiskusi untuk membangun pengetahuan baru berdasarkan pasangan *flash card* yang didapatnya *(elaborasi/mengasosiasikan)*

15. Setiap kelompok menjelaskan hasil pengetahuan barunya berdasarkan pasangan *flash card*nya di depan kelas, dan kelompok lain menanggapi *(elaborasimengkomunikasikan)*
16. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut
17. Guru menegaskan kembali kebenaran dan kecocokan *flash card* dengan materi yang dipelajari (*konfirmasi)*
18. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami *(Konfirmasi)*
19. Siswa bersama guru mengulas pelajaran yang baru saja disampaikan. *(Konfirmasi)*

c. Penutup (20 menit)

1. Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.
2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
4. Guru melanjutkan pelaksanaan pembelajaran siklus II berdasarkan data hasil siklus I.

I. Media dan Sumber Belajar

Sumber ajar:

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press

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

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

Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar

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

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

Media pembelajaran: *Flash card*

J. Penilaian

1. Prosedur tes

   a Tes awal : Tidak ada

   b.Tes dalam proses : Tidak Ada

   c.Tes akhir : Ada

2. Jenis tes

   a. Soal evaluasi (Terlampir)

3. Bentuk

   a. Pilihan ganda

   b. Isian singkat

   c. Uraian

4. Alat Tes:

   a. Lembar Kerja Siswa (terlampir)

   b. Lembar observasi

   c. Lembar Penilaian kognitif dan afektif

   d. Lembar Soal Tes Evaluasi (terlampir)

Semarang, 24 Maret 2015

Mengetahui
Guru Kelas IVA (Kolaborator)

Tri Wasana, S.Pd.SD
NIP. 19590604 198103 2 006

Guru Kelas IVA (Peneliti)

Nanda Karunia Pertiwi
NIM. 1401411064

Kepala SDN Bojong Salaman 02

Hj. Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19581010 197802 2 016

Materi Ajar

Kompetensi Dasar

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

Indikator

2.1.1. Menyebutkan sumber daya alam di pedesaan

2.1.2. Mengelompokkan macam- macam aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam di pedesaan

2.1.3. Membedakan kegiatan ekonomi produksi, konsumsi, dan distribusi pada aktivitas ekonomi di pedesaan

---

A. Kegiatan Ekonomi Penduduk

Coba perhatikan lingkungan sekitar rumah atau sekolahmu! Di lingkungan sekitar kita banyak kegiatan dilakukan orang. Berikut ini contohnya. Pedagang berjualan di pasar. Sopir angkot mengangkut penumpang. Guru mengajar di kelas. Buruh bekerja di pabrik. Petani mencangkul di sawah. Kegiatan-kegiatan ini termasuk kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk menghasilkan pendapatan. Pendapatan yang diperoleh dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Semua kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya ini disebut sebagai kegiatan ekonomi.

Kegiatan ekonomi pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga hal, yakni:

1. Kegiatan produksi

Kegiatan produksi merupakan kegiatan manusia yang menghasilkan barang atau jasa. Kegiatan yang menghasilkan barang contohnya adalah bercocok tanam, mendirikan pabrik dan usaha kerajinan.

Sedangkan kegiatan yang menghasilkan jasa atau pelayanan misalnya adalah menjadi sopir angkot, tukang cukur, dokter dan guru. Orang yang melakukan kegiatan produksi disebut *produsen*.

2. Kegiatan konsumsi

Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan menggunakan atau menikmati hasil-hasil produksi. Contoh kegiatan konsumsi adalah makan nasi, minum susu, berpakaian, memakai sepatu dan naik delman. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut *konsumen*. Konsumen disebut juga dengan *pemakai*. Semua orang pada dasarnya adalah konsumen.

3. Kegiatan distribusi

Kegiatan distribusi merupakan kegiatan penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Kegiatan distribusi sangat bermanfaat agar barang-barang dan jasa dapat tersalurkan ke semua tempat. Para pelaku distribusi disebut *distributor*. Para penyalur, pedagang dan agen merupakan distributor

B. Aktivitas Ekonomi di Pedesaan”

Pedesaan ialah wilayah yang terdiri dari kumpulan tempat tinggal dan wilayah pertanian dengan batas-batas tertentu yang luasnya 50-1.000 are. Jenis kegiatan ekonomi masyarakat sangat tergantung pada pengolahan tanah. Dari penjualan hasil pertanian mereka memperoleh pendapatan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Lahan yang masih luas di pedesaan banyak dimanfaatkan

penduduk untuk menjadi sumber mata pencaharian yaitu dengan bercocok tanam. Mata pencarian penduduk di pedesaan berada dalam bidang antara :

1. Pertanian

Hampir 75% penduduk Indonesia yang tinggal di pedesaan bermata pencaharian sebagai petani. Pertanian merupakan kegiatan mengolah tanah dan menanaminya dengan tanaman yang bermanfaat. Kegiatan pertanian memanfaatkan tanah yang subur di dataran rendah Oleh karena itu, Indonesia disebut negara agraris.. Usaha pertanian banyak dilakukan di pedesaan karena banyak lahan subur. Tanah harus dijaga kesuburannya. Salah satu upaya yaitu tidak menanami lahan pertanian dengan tanaman pangan terus-menerus. Seusai panen Pertanian adalah kegiatan bercocok tanam. Bertujuan menghasilkan bahan pangan. Hasil yang diperoleh padi, jagung, kacang, kedelai, dan sebagainya. Ada dua jenis petani, yakni petani pemilik lahan dan petani penggarap. Petani pemilik lahan mengolah lahan pertaniannya sendiri. Petani penggarap mengerjakan sawah/ladang yang bukan miliknya sendiri. Mereka mengolah sawah atau ladang tuan tanah atau petani lain.

Kegiatan ekonomi di bidang pertanian dibagi menjadi dua:

a. Pertanian pada lahan basah

Pertanian pada lahan basah senantiasa membutuhkan air yang banyak. Lahan pertanian ini disebut dengan sawah. Tanah yang terdapat di wilayah Indonesia banyak yang cocok untuk persawahan. Tanaman yang biasa di tanam di sawah adalah padi. Padi yang sudah dipanen menghasilkan beras dan setelah dimasak menjadi nasi. Nasi merupakan

makanan pokok masyarakat di Indonesia. Indonesia merupakan pernghasil

padi yang cukup besar, meski demikian seringkali negara mengimpor beras dari luar negeri.

b. Pertanian pada lahan kering

Lahan yang kering ternyata dapat dimanfaatkan untuk usaha pertanian. Usaha pertanian pada lahan kering tidak membutuhkan air yang banyak. Ladang dan tegal merupakan contoh pertanian pada lahan kering. Contoh tanaman yang cocok di lahan yang kering adalah jagung, kacangkacangan, ketela, tebu serta berbagai jenis palawija.

2. Peternakan

Peternakan adalah ke-giatan memelihara dan mengem-bangbiakkan hewan. ternak. Hewan ternak berupa sapi, kuda, kerbau, kambing, sejenis unggas (hasilnya daging dan telur). Peternakan memerlukan lahan yang luas sebagai lokasinya Orang yang melakukan pekerjaan ini disebut peternak. Untuk usaha peternakan tentunya harus disesuaikan lokasinya. Daerah yang banyak terdapat padang rumput sangat cocok dan potensial untuk ternak sapi atau kambing. Usaha bidang

peternakan dibagi menjadi:

a. Ternak hewan besar, contohnya: ternak sapi dan kerbau

b. Ternak hewan kecil, contohnya: ternak kambing dan kelinci

c. Ternak unggas, contohnya: ternak itik, angsa, dan burung.

Hasil peternakan yang bisa dimanfaatkan antara lain daging, telur, susu, kulit, bulu dan tenaganya.

3. Pedagang hasil bumi

Pedagang hasil bumi menjual barang-barang hasil bumi ke pasar di kota. Biasanya mereka datang ke desa-desa untuk membeli hasil pertanian. Mereka membeli padi, jagung, sayur-mayur, buah-buahan dan sebagainya. Selanjutnya pedagang membawa hasil-hasil bumi tersebut di bawa ke kota untuk di jual dan sebagian di olah menjadi bahan jadi.

4. Bidang Perikanan

Usaha perikanan di pedesaan merupakan usaha menangkap ikan di perairan air tawar baik dari sungai maupun dari waduk dan danau. Jenis ikan air tawar contohnya tawas, lele, nila, dan mas. Potensi perikanan di Indonesia cukup besar. Mengingat wilayah Indonesia sebagian besar adalah perairan. Ikan selain untuk dikonsumsi juga dimanfaatkan sebagai hiasan. Contohnya ikan arwana, mas koki dan dorang. Ikan juga dapat dibudidayakan atau dipelihara di kolam, empang atau tambak

Lembar Kerja Kelompok

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Petunjuk !
1. Perhatikan flash card yang kalian dapatkan
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard*
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu

1. sebutkan 3 jenis sumber daya alam yang digunakan di bidang pertanian
2. Jelaskan aktivitas ekonomi di bidang pertanian di pedesaan
3. Berikan contoh hasil pertanian di pedesaan!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Lembar Kerja Kelompok

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Petunjuk !

1. Perhatikan flash card yang kalian dapatkan
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard*
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu

1. sebutkan 3 jenis sumber daya alam yang dimanfaatkan di bidang perikanan
2. Jelaskan aktivitas ekonomi di bidang perikanan di pedesaan
3. Berikan hasil perikanan air tawar!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Lembar Kerja Kelompok

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Petunjuk !
1. Perhatikan flash card yang kalian dapatkan
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard*
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu

1. sebutkan 3 jenis sumber daya alam yang digunakan di bidang peternakan
2. Jelaskan aktivitas ekonomi di bidang peternakan di pedesaan
3. Berikan hasil peternakan di pedesaan!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Lembar Kerja Kelompok

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Petunjuk !
1. Perhatikan flash card yang kalian dapatkan
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard*
3. Diskusikan dengan teman sekelompokmu

1. sebutkan 3 jenis sumber daya alam yang digunakan di bidang perdagangan hasil bumi
2. Jelaskan aktivitas ekonomi di bidang perdagangan hasil bumi di pedesaan
3. Berikan contoh barang pedagang hasil bumi di pedesaan!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Media Pembelajaran

Kartu Pertanyaan Bidang Pertanian

Kegiatan ekonomi di pedesaan memanfaatkan tanah yang luas sebagai lahan pertanian. Jelaskan tentang kegiatan pertanian di pedesaan!

kartu Jawaban bidang Pertanian

kartu tanya bidang peternakan

Jelaskan macam-macam aktivitas ekonomi dalam bidang peternakan!

kartu jawaban bidang peternakan

Kartu tanya perdagangan hasil bumi bumi

Jelaskan aktivitas ekonomi yang dilakukan pedagang hasil bumi di pedesaan !

kartu jawaban perdagangan hasil

KISI-KISI PENULISAN SOAL FORMATIF

SIKLUS 1

Sekolah : SDN Bojong Salaman 02

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/2

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

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	No. Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk soal		
2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Sumber daya alam di pedesaan	2.1.1 Menyebutkan 5 jenis sumber daya alam di pedesaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C1)	1 Romawi I 2 Romawi II
		2.1.2 Menjelaskan macam-macam aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam di pedesaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C2)	2,5 Romawi I 1,5 Romawi II 1 Romawi III
		2.1.3 Membedakan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi pada kegiatan ekonomi masyarakat pedesaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat	Kognitif (C4)	3,4 Romawi I 3,4 Romawi II 2,3 Romawi III

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran :IPS

KELAS/SEMESTER : IV/ 2

HARI/ TANGGAL : Selasa, 24 Maret 2015

Nama Lengkap :.....

No Absen : .....

A. Pilihlah: A. Jika jawaban (1) dan (2) benar

B. Jika jawaban (1) dan (3) benar

C. Jika jawaban (2) dan (3) benar

D. Jika jawaban (1), (2), dan (3) benar

1. Jenis sumber daya alam yang terdapat di pedesaan adalah.....

   (1) tanah luas

   (2) hewan dan tumbuhan

   (3) laut

2. Jenis sumber daya alam berupa lahan yang subur, hewan ternak, serta tumbuhan dapat dimanfaatkan dalam aktivitas ekonomi di bidang ….

   (1) peternakan

   (2) perdagangan

   (3) pertanian

3. Kegiatan produksi pada bidang perikanan adalah membudidayakan ikan hingga ikan dapat dipanen. Setelah dipanen ikan kemudian dijual ke pasar dan dibeli pembeli. Aktivitas ekonomi pada kegiatan diatas adalah .....

   (1) produksi

   (2) distribusi

   (3) konsumsi

4. Pak Andi mempunyai lahan di pedesaan yang dimanfaatkan untuk bercocok tanam berbagai jenis sayuran. Setiap satu bulan sekali, sayuran tersebut dipanen. Pak Tono membeli sayuran tersebut untuk dijual di kota. Kegiatan ekonomi yang dilakukan Pak Andi dan Pak Tono adalah .....

   (1) produksi

   (2) distribusi

   (3) produksi dan distribusi

5. usaha peternakan memanfaatkan sumber daya berupa lahan yang luas serta tumbuhan sebagai sumber makanan hewan. Hasil peternakan sapi dapat dimanfaatkan manusia sebagai....

   (1) kulit dan daging

   (2) kulit, susu, daging

   (3) susu dan kulit

B. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Tanah yang luas, tumbuh-tumbuhan, hewan, sungai merupakan jenis.....
2. Bagaimanakah pemanfaatan sumber daya alam berupa tanah yang subur di pedesaan?

3. Kegiatan produksi dan distribusi di bidang pertanian adalah.....
4. Memanen hasil perikanan termasuk dalam kegiatan produksi di bidang perikanan, sedangkan kegiatan produksi di bidang peternakan adalah ....
5. kulit sapi dapat dimanfaatkan sebagai.....

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Mengapa dalam bidang pertanian memanfaatkan lahan yang subur?
2. Bu Sinta seorang pedagang sayur mayur di pasar. Sebelum menjual dagangannya, bu Sinta membeli sayuran tersebut dari pak Didi yang merupakan petani sayur mayur. Kemudian sayur mayur tersebut dibeli oleh bu Dewi untuk dimasak dan dijadikan hidangan makan siang. Jelaskan perbedaan macam-macam kegiatan ekonomi berdasarkan ilustrasi di atas!

3

Bedakan kegiatan ekonomi pada kedua gambar di atas

_____

_____

_____

_____

_____

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

A. Pilihan Ganda

1. C
2. B
3. A
4. B
5. D

B. Isian Singkat

1. Sumber daya alam di pedesaan
2. Tanah yang subur dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pertanian dan peternakan
3. Kegiatan produksi di bidang pertanian mulai dari menanam hingga memanen hasil pertanian, sedangkan kegiatan distribusi menjual hasil panen kepada pedagang di pasar atau di kota
4. Memelihara hewan ternak misalnya ayam, sapi, kambing, kerbau, kemudian mengambil hasil hewan ternak untuk dimanfaatkan dalam memenuhi kebutuhan manusia
5. Kulit sapi dapat dimanfaatkan sebagai bahan makanan misalnya menjadi kerupuk dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan alat musik

C. Uraian

1. Karena, lahan yang subur dapat membantu kesuburan tanaman pertanian
2. Aktivitas ekonomi yang terjadi adalah Produksi, Distribusi, dan Konsumsi.

Bu Sinta melakukan kegiatan distribusi yaitu menyalurkan barang dari produsen ke konsumen dengan menjual sayur mayur di pasar. Bu Sinta melakukan kegiatan konsumsi dengan membeli Sayur Mayur dari Pak Didi. Bu Sinta merupakan seorang konsumen. Pak Didi melakukan kegiatan produksi yaitu kegiatan yang menghasilkan barang berupa bercocok tanam menghasilkan sayur mayur. Pak Didi sebagai seorang produsen. Sedangkan Bu Dewi melakukan kegiatan konsumsi dengan membeli sayur mayur dagangan bu Sinta untuk dimakan. Bu Dewi juga sebagai konsumen

3. Gambar pertama adalah gambar orang menjahit baju. Kegiatan menjahit baju merupakan kegiatan menghasilkan barang. Jadi kegiatan menjahit baju merupakan kegiatan produksi. Kegiatan produksi adalah kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang dan jasa. Orang yang menjahit baju pada gambar diatas disebut sebagai produsen.

   Gambar kedua adalah gambar kegiatan di pasar. Di pasar terdapat penjual sayuran dan pembeli. Pedagang mendapatkan sayuran dagangannya dengan membeli dari petani sayuran. Kemudian, sayuran tersebut dijual lagi kepada pembeli. Pedagang melakukan kegiatan distribusi yaitu menyalurkan barang dari petani ke pembeli. Pembeli melakukan kegiatan konsumsi dengan membeli sayuran milik pedagang. Konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau menikmati hasil produksi. Hasil produksi dalam gambar di atas berupa sayur mayur. Pedagang berperan sebagai distributor, dan pembeli berperan sebagai konsumen

Penskoran

- Evaluasi

Skor Penilaian :

- Pilihan Ganda = jawaban benar nilai 1 (n1), skor maksimal 10
- Jawaban Singkat = jawaban benar nilai 2 (n2), skor maksimal 10
- Uraian = jawaban benar nilai 3 (n3), skor maksimal 15

Nilai = $\frac{n1+n2+n3}{35}$ x 100 % (Poerwanti, 2008: 6-15)

LAMPIRAN 2.2

Perangkat Pembelajaran siklus II

NGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS II

Nama Sekolah : **SDN Bojong Salaman 02 Semarang**
Mata Pelajaran : **IPS**
Kelas / Semester : **IVA /2**

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PEMBELAJARAN	WAKTU	PENILAIAN	SUMBER BELAJAR
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	1.Potensi daerah perkotaan 2. Kegiatan Ekonomi di perkotaan berdasarkan potensi daerah	1. Guru menunjukkan *flash card* tentang "Perkotaan" untuk menumbuhkan motivasi siswa terhadap materi *(eksplorasi)* 2. Siswa mengamati *flash card* tentang "Perkotaan" *(eksplorasi*) 3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai "Perkotaan" berdasarkan gambar *flash card (eksplorasi)* 4. Siswa menjelaskan potensi yang ada di perkotaan berdasarkan pengamatan pada gambar *(elaborasi)* 5. Guru mengacak *flash card* mengenai kegiatan ekonomi di perkotaan. *Flash card* tersebut	2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan 2.1.5Membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan 2.1.6 Mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan	3x35 mnt	Teknik : Tes	Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Shoimin,

			berupa kartu pertanyaan dan kartu lain berisi jawaban dari pertanyaan tersebut(*Eksplorasi)* 6. Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok A dan kelompok B. Kelompok A mendapat *flash card* pertanyaan, sedangkan kelompok B mendapat jawaban *(eksplorasi)* 7. Masing-masing siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban dari *flash card* yang didapatnya *(elaborasi)* 8. Siswa mencari pasangan *flash card* yang didapatnya. Guru membimbing siswa untuk mencari pasangan *flash card (elaborasi)* 9. Siswa yang sudah menemukan pasangan *flash card* melapor kepada guru 10. Guru memberikan waktu untuk mendikusikan pasangan *flash card* tentang kegiatan ekonomi di perkotaan *(eksplorasi)* 11. Siswa mempresentasikan pasangan *flash card* di depan				Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar Suranti, dkk 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Tantya, Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen

			kelas, kemudian siswa lain menanggapi *(elaborasi)* 12. Pasangan *flash card* dengan topik yang sama berkumpul menjadi satu kelompok baru dengan anggota 6-8 orang. Guru memberi nama kelompok sesuai dengan topik yang didapatkan 13. Guru membagikan LKK kepada masing-masing kelompok, kelompok siswa mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan sesuai dengan pasangan *flash card (elaborasi)* 14. Setiap kelompok menjelaskan hasil pengetahuan barunya berdasarkan di depan kelas, dan kelompok lain menanggapi *(elaborasi)* 15. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut 16. Guru memberikan konfirmasi mengenai pasangan gambar dan materi pembelajaran (*konfirmasi)*				Pendidikan Nasional

			17. Guru memberikan motivasi kembali berupa penguatan terhadap materi yang baru saja di pelajari.*(Konfirmasi)*				

LAMPIRAN 2.2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

siklus 2

Lampiran 2.2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS 2

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / II

Sekolah : SDN Bojong Salaman 02

Alokasi Waktu : 3X35 menit (2 jam pelajaran)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

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

C . Indikator

2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan

2.1.5 Membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan

2.1.6 Mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah kegiatan pengamatan media *flash card* mengenai perkotaan, siswa dapat menjelaskan potensi daerah perkotaan dengan benar
2. Melalui kegiatan mencari pasangan *flash card* mengenai macam-macam kegiatan ekonomi di perkotaan, siswa dapat membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan dengan cermat

3. Dengan kegiatan kerja kelompok tentang ekonomi di perkotaan berdasarkan potensi daerah, siswa dapat mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan dengan tepat

E. Karakter siswa yang diharapkan

1. Disiplin
2. Jujur
3. Tanggung jawab
4. Kerja sama

F. Materi Pokok:

Potensi daerah perkotaan

Kegiatan Ekonomi di perkotaan

G. Model dan Media Pembelajaran:

Model Pembelajaran *Make a match* dengan media *Flash card*

H. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam, mempresensi siswa, mengajak berdoa bersama dan mengkondisikan siswa
2. Memberi motivasi kepada siswa dengan bernyanyi lagu “paman datang”
3. Guru melakukan apersepsi menceritakan kondisi kota semarang
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa menceritakan kondisi "Perkotaan" untuk menumbuhkan motivasi siswa terhadap materi *(eksplorasi/menanya)*
2. Siswa menjelaskan potensi daerah perkotaan berdasarkan stimulus dari guru *(elaborasi/mengasosiasikan)*
3. Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok, kelompok A dan kelompok B. kelompok A dua deret di sebelah kiri guru sedangkan dan kelompok B dua deret sebelah kanan
4. Guru membagi *flash card* mengenai kegiatan ekonomi di perkotaan,kelompok A mendapat *flash card* pertanyaan dan kelompok B jawabannya (*Eksplorasi/mengumpulkan informasi)*
5. Masing-masing siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban dari *flash card* yang didapatnya *(elaborasi/mengumpulkan informasi)*
6. Guru berkeliling memeriksa siswa ketika memahami *flash card*
7. Siswa mencari pasangan *flash card* yang didapatnya. Guru membimbing siswa untuk mencari pasangan *flash card (elaborasi/ mengumpulkan informasi)*
8. Siswa yang sudah atau belum menemukan pasangan *flash card* melapor kepada guru
9. Guru menginstruksikan siswa berkumpul sesuai pasangannya
10. Guru memberikan waktu siswa untuk mendikusikan dengan pasangannya *flash card* tentang kegiatan ekonomi di perkotaan *(elaborasi/mengasosiasikan)*

11. Guru memanggil siswa untuk presentasi berdasarkan materi yang didapatkan
12. Siswa dengan materi yang sama mempresentasikan pasangan *flash card* di depan kelas, dari presentasi tersebut siswa dapat menggali pengetahuan baru berdasarkan pasangan *flash card (elaborasi/mengkomunikasikan)*
13. Guru memeriksa pemahaman siswa dengan memberi pertanyaan berkaitan dengan isi *flash card*. Pertanyaan disampaikan kepada siswa yang presentasi maupun siswa lainnya *(eksplorasi/menanya)*
14. Siswa lain diberikan kesempatan menanggapi materi dan kecocokan pasangan *flash card (elaborasi/menanya)*
15. Guru memberikan konfirmasi materi pada *flash card* dengan runtut tanpa mengulang, guru menegur apabila ada siswa tidak memprhatikan penjelasan *(eksplorasi/mengkomunikasikan)*
16. Guru membagikan LKK kepada masing-masing kelompok, kelompok siswa mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan sesuai dengan pasangan *flash card (elaborasi)*
17. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut
18. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut
19. Guru menegaskan kembali kebenaran dan kecocokan *flash card* dengan materi yang dipelajari (*konfirmasi)*

20. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami *(Konfirmasi)*

21. Siswa bersama guru mengulas pelajaran yang baru saja disampaikan. *(Konfirmasi*

c. Penutup

1. Siswa bersama guru merefleksi pembelajaran.

2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

4. Guru memberikan tindak lanjut.

5. Guru melanjutkan pelaksanaan pembelajaran siklus III berdasarkan data hasil siklus II.

I. Media dan Sumber Belajar

Sumber ajar:

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press

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

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

Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar

Retno Heny Pujiati. 2008.*Cerdas Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

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

Media pembelajaran: *Flash card*

J. Penilaian

1. Prosedur tes

a Tes awal : Tidak ada

b.Tes dalam proses : Tidak Ada

c.Tes akhir : Ada

2. Jenis tes
   a. Soal evaluasi (Terlampir)
3. Bentuk
   a. Pilihan ganda
   b. Isian singkat
   c. Uraian
4. Alat Tes:
   a. Lembar observasi
   b. Lembar Penilaian kognitif dan afektif
   c. Lembar Soal Tes Evaluasi (terlampir)

Semarang, 01 April 2015

Mengetahui

Mengetahui
Guru Kelas IVA (Kolaborator)

Tri Wasana, S.Pd.SD
NIP. 19590604 198103 2 006

Guru Kelas IVA (Peneliti)

Nanda Karunia Pertiwi
NIM. 1401411064

Kepala SDN Bojong Salaman 02

Hj. Supiarti, S.Pd.SD
NIP. 19581010 197802 2 016

Materi Ajar

Kompetensi Dasar

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

Indikator

2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan

2.1.5 Membedakan kegiatan ekonomi di perkotaan

2.1.6 Mengemukakan kegiatan ekonomi di perkotaan

Aktivitas Ekonomi di Perkotaan

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

1. Bidang Jasa

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

pasiennya atau tukang ojek yang siap mengantarkan kita. Kegiatan jasa dapat berupa tenaga keahlian, pikiran,atau keterampilannya. Jenis kegiatan di bidang jasa antara lain dokter dan tenaga medis, guru, pengacara, teknisi, konsultan, montir, kapster (salon), dan lain-lain.

2. Bidang Perdagangan

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

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

3. Bidang Industri

Jenis kegiatan lain di perkotaan adalah bidang industri. Bidang industri merupakan jenis kegiatan ekonomi yang bertujuan mengolah bahan mentah

menjadi setengah jadi atau bahan jadi. Sebagai contoh pabrik sepatu, pabrik semen, pabrik kertas, produk makanan kaleng, pabrik cat. Bidang industri biasanya tidak bisa dilaksanakan di semua wilayah. Penempatan bidang industri tergantung pada banyak faktor. Diantaranya sumber bahan baku, tenaga kerja, dan transportasi. Faktor-faktor tersebut membuat sebagian besar industri dibangun di kota. sama. Bidang industri terbagi menjadi tiga jenis. Ada industri kecil, industri dasar dan menengah, serta industri besar. Biasanya membutuhkan banyak tenaga kerja dan modal usaha yang besar. Sering dilakukan secara berkelompok atau kerja Misalnya industri otomotif PT INKA, PT PAL, PT Dirgantara Indonesia, dan PT Krakatau Steel. Bidang industri merupakan kegiatan ekonomi yang menyediakan banyak lapangan pekerjaan. Misalnya bagian produksi, pengawas pabrik, serta pengepakan dan pengangkutan barang. Selain itu, tenaga administrasi, teknisi, satpam, pegawai pemasaran, dan lain-lain

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....
7.....
8.....
9.....
10.....

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan gambar *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Kata Kunci

1. pelayanan

2. konsumen

3. bidang jasa yang membutuhkan keahlian khusus

4. kegiatan jasa di perkotaan

5. 3 contoh kegiatan di bidang jasa

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lembar Kerja Kelompok

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....
7.....
8.....
9.....
10.....

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Kata Kunci

1. **kegiatan industri**
2. **produsen, konsumen**
3. **mengolah barang mentah**
4. **industri di perkotaan**
5. **faktor penyebab industri di perkotaan**

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....
7.....
8.....
9.....
10.....

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

1. perdagangan
2. menyalurkan barang
3. distribusi
4. perdagangan pasar modern
5. perdagangan di perkotaan

jawab

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

KISI-KISI PENULISAN SOAL FORMATIF

SIKLUS 2

Sekolah : SDN Bojong Salaman 02

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/2

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

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	No. Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk soal		
2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Potensi Daerah Perkotaan Macam-macam aktivitas ekonomi berdasarkan potensi daerah perkotaan	2.1.4 Menjelaskan potensi daerah perkotaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C1)	1 Romawi I 2 Romawi II 1 Romawi III
		2.1.5 Mendiskusikan kegiatan ekonomi di perkotaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C2)	2,5 Romawi I 1,3,5 Romawi II 2 Romawi III

		2.1.6 Mengemukakan macam-macam kegiatan ekonomi di perkotaan	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat	Kognitif (C3)	3,4 Romawi I 4 Romawi II 2,3 Romawi III

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran :IPS

KELAS/SEMESTER : IV/ 2

HARI/ TANGGAL : Rabu, 01 April 2015

Nama Lengkap :.....

No Absen : .....

A. Pilihan Ganda

Pilihlah: A. Jika jawaban (1) dan (2) benar

B. Jika jawaban (1) dan (3) benar

C. Jika jawaban (2) dan (3) benar

D. Jika jawaban (1), (2), dan (3) benar

1. Potensi daerah perkotaan meliputi.....

   (1) pusat pemerintahan

   (2) pusat kegiatan ekonomi

   (3) pusat kegiatan pertanian

2. Perdagangan di perkotaan berbentuk.....

   (1) pasar tradisional

   (2) minimarket

   (3) swalayan

3. kegiatan jasa di perkotaan merupakan .....

   (1) pelayanan kepada masyarakat

   (2) penyediaan fasilitas

(3) pelayanan dengan keahlian khusus

4. industri merupakan kegiatan mengolah bahan mentah menjadi bahan jadi atau setengah jadi. Kegiatan perindustrian di perkotaan ditunjang oleh….

   (1) tenaga kerja mencukupi

   (2) sumber daya alam

   (3) sarana transportasi yang mendukung

5. contoh industri bahan jadi adalah.....

   (1) pemintalan benang menjadi kain

   (2) pembuatan kain menjadi baju siap pakai

   (3) pembuatan roti

B. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Kegiatan jasa yang dilakukan dokter membutuhkan.....
2. Pusat berbagai macam kegiatan pemerintahan, pendidikan, perdagangan, perindustrian, kesehatan biasanya berada pada.....
3. Letak perkotaan yang strategis, sebagai pusat perekonomian, serta kebutuhan penduduk perkotaan yang semakin meningkat memungkinkan terjadi kegiatan.....
4. Kegiatan jasa pelayanan bank dan pelayanan pajak di perkotaan terjadi karena potensi perkotaan sebagai.....
5. Industri garmen merupakan industri yang mengolah bahan mentah menjadi bahan jadi berupa.....

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Bagaimana peran perkotaan sebagai tempat terjadinya kegiatan perindustrian berskala besar?
2. bagaimana kegiatan perdagangan di pasar modern?
3.

Kemukakan kegiatan jasa pada kedua gambar di atas !

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

A. Pilihan Ganda

1. A
2. C
3. D
4. B
5. C

B. Isian Singkat

1. Dokter membutuhkan keahlian khusus dalam memeriksa pasien
2. Perkotaan
3. Perdagangan khususnya perdagangan pasar modern
4. Pusat pemerintahan
5. Bahan mentah berupa kapas, dipintal menjadi kain (bahan setengah jadi), dan dijahit menjadi baju (bahan jadi)

C. Uraian

1. Perkotaan merupakan pusat pemerintahan, sehingga di perkotaan sarana prasarana memadai misalnya jalan raya yang mendukung transportasi. Penduduk perkotaan juga dapat mencukupi tenaga kerja bidang industri. Perkotaan sebagai pusat perekonomian juga berpengaruh terhadap kegiatan industri, karena industri menunjang kebutuhan masyarakat perkotaan, serta industri berkontribusi terhadap perekonomian perkotaan.

2. Perdagangan di pasar modern merupakan perdagangan yang terdapat pada wilayah perkotaan. Kegiatan perdagangan pasar modern berbeda dengan perdagangan di pasar tradisional. Antara penjual dan pembeli tidak terlibat interaksi langsung, namun pembeli berhak memilih sendiri barang yang diinginkan dengan harga yang sudah ditentukan pihak pengelola pasar modern. Setelah barang dipilih, pembeli melakukan transaksi pembayaran di kasir / loket pembayaran. Contoh pasar modern : swalayan, supermarket, mini Market, department store
3. kedua gambar tersebut merupakan kegiatan bidang jasa di perkotaan sebagai pusat pendidikan dan kesehatan. Gambar pertama adalah kegiatan jasa dalam pendidikan. Guru memberikan pelayanan kepada siswa berupa pendidikan di sekolah, pengajaran, dan pemberian materi pelajaran. Selain itu, kegiatan jasa bidang pendidikan juga dapat berupa pelayanan administrasi sekolah.

   Gambar kedua adalah kegiatan jasa di bidang kesehatan. Dokter memberikan pelayanan dengan memeriksa keadaan pasien dan meberikan penanganan terhadap penyakit pasien. Kegiatan jasa juga dilakukan rumah sakit berupa pelayanan administrasi, pelayanan obat, dan playanan rawat inap pasien. Kedua gambar di atas adalah kegiatan jasa yang membutuhkan keahlian khusus. Guru harus memiliki keahlian dalam mengajar siswa, sedangkan dikte harus memiliki keahlian di bidang penanganan dan pengobatan pasien.

Penskoran

- Lembar Kerja Kelompok

  Skor = $\frac{B}{S_t}$ x 100

  Dimana:

  B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian).

  S_t = skor teoritis

  (Poerwanti, 2008: 6-15)

- Evaluasi

  Skor Penilaian :

  - Pilihan Ganda = jawaban benar nilai 1 (n1), skor maksimal 10
  - Jawaban Singkat = jawaban benar nilai 2 (n2), skor maksimal 10
  - Uraian = jawaban benar nilai 3 (n3), skor maksimal 15

Nilai = $\frac{n1+n2+n3}{35}$ x 100 % (Poerwanti, 2008: 6-15)

LAMPIRAN 2.3

Perangkat Pembelajaran siklus 3

PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN

SIKLUS III

Nama Sekolah : **SDN Bojong Salaman 02 Semarang**
Mata Pelajaran : **IPS**
Kelas / Semester : **IVA /2**

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR PEMBELAJARAN	WAKTU	PENILAIAN	SUMBER BELAJAR
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	1. Potensi alam wilayah pantai dan dataran tinggi 2. Kegiatan Ekonomi berdasarkan potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi	1. Siswa mengamati media *flash card* tentang "pantai dan dataran tinggi" *(eksplorasi*) 2. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai "pantai dan dataran tinggi" berdasarkan media *flash Card (eksplorasi)* 3. Siswa menyebutkan potensi alam yang ada di daerah pantai dan dataran tinggi dari *flash card* yang ditampilkan *(elaborasi)* 4. Guru menyiapkan dan mengacak *flash card* mengenai kegiatan ekonomi di daerah pantai dan dataran tinggi. *Flash card* tersebut berupa kartu berisi pertanyaan serta kartu lain berisi jawaban dari gambar tersebut (*Eksplorasi)* 5. Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok A dan kelompok B.	2.1.7 Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi 2.1.8 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam 2.1.9 Mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi	3x35 mnt	Teknik : Tes	Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Shoimin,

			Kelompok A mendapat *flash card* pertanyaan, sedangkan kelompok B mendapat jawaban *(eksplorasi)* 6. Masing-masing siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban dari *flash card* yang didapatnya *(elaborasi)* 7. Siswa mencari pasangan *flash card* yang didapatnya. Guru membimbing siswa untuk mencari pasangan *flash card (elaborasi)* 8. Siswa mempresentasikan pasangan *flash card*nya dengan melihat pertanyaan dan jawaban di belakang *flash card (elaborasi)* 9. Pasangan *flash card* dengan topik yang sama berkumpul menjadi satu kelompok baru dengan anggota 6 orang. Guru memberi nama kelompok sesuai dengan topik yang didapatkan 10. Guru membagikan LKK kepada masing-masing kelompok. Masing- masing kelompok berdiskusi untuk membangun pengetahuan baru berdasarkan pasangan *flash card* yang didapatnya *(elaborasi)* 11. Setiap kelompok menjelaskan hasil pengetahuan barunya berdasarkan pasangan *flash*				Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar Suranti, dkk 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Tantya, Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Departemen

			card di depan kelas, dan kelompok lain menanggapi *(elaborasi)* 12. Guru memberikan konfirmasi dan umpan balik mengenai pasangan gambar dan materi pembelajaran (*konfirmasi)* 13. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut 14. Guru memberikan motivasi kembali berupa penguatan terhadap materi yang baru saja di pelajari.*(Konfirmasi)*				Pendidikan Nasional

Lampiran 2.3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS 3

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : IV / II

Sekolah : SDN Bojong Salaman 02

Alokasi Waktu : 2X35 menit (2 jam pelajaran)

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

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

C . Indikator

2.1.7 Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi

2.1.8 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam

2.1.9 Mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati media *flash card* wilayah pantai dan dataran tinggi, siswa dapat mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi dengan cermat
2. Melalui kegiatan memasangkan *flash card* mengenai kegiatan ekonomi di daerah pantai dan dataran tinggi siswa dapat membedakan kegiatan ekonomi di pantai dan dataran tinggi dengan tepat

3. Setelah diskusi kelompok tentang kegiatan ekonomi di pantai dan dataran tinggi, siswa dapat mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi dengan benar

E. Karakter siswa yang diharapkan

1. Disiplin
2. Jujur
3. Kerja Sama
4. Tanggung jawab

F. Materi Pokok:

Potensi alam wilayah pantai dan dataran tinggi

Kegiatan Ekonomi berdasarkan potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi

G. Model dan Media Pembelajaran:

Model Pembelajaran *Make a match* dengan media *Flash card*

H. Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam, mempresensi siswa, mengajak berdoa bersama dan mengkondisikan siswa
2. Memberi motivasi dengan memberi pertanyaan “siapa yang pernah berlibur ke pantai dan gunung, pantai dan gunung mana yang kalian kunjungi?”
3. Apersepsi : siswa menceritakan pengalamannya mengunjungi pantai dan pegunungan
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1. Guru memberikan stimulus kepada siswa tentang daerah “pantai dan dataran tinggi” *(eksplorasi/mengamati*)

2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai “pantai dan dataran tinggi” *(eksplorasi/menanya)*
3. Siswa menceritakan potensi alam di pantai dan dataran tinggi berdasarkan stimulus yang diberikan guru *(elaborasi/mengasosiasikan)*
4. Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok besar, kelompok A dan kelompok B. Guru bersama siswa bersepakat jika kelompok A mendapat *flash card* jawaban dan kelompok B mendapat *flash card* pertanyaan.
5. Guru membagi *flash card* dengan materi acak kepada masing-masing kelompok
6. Guru memperhatikan setiap siswa dalam membagi *flash card*
7. Siswa diberikan waktu untuk memahami isi *flash card* , guru berkeliling memeriksa siswa dengan memberi pertanyaan berkaitan *flash card* yang didapatkan *(elaborasi/mengumpulkan informasi)*
8. Masing-masing siswa memikirkan pertanyaan atau jawaban dari *flash card* yang didapatnya *(elaborasi/mengasosiasikan)*
9. Siswa mencari pasangan *flash card* yang didapatnya. *(elaborasi/mengumpulkan informasi)*
10. Guru bertanya kepada siswa agar dapat membantu mengatasi kesulitan dalam mencari pasangan
11. Siswa berkelompok dengan pasangannya dan membahas materi pada *flash card (elaborasi/mengasosiasikan)*
12. Guru memeriksa siswa dan memberi teguran serta pertanyaan kepada siswa yang tidak mengerjakan perintah guru
13. Siswa dengan materi yang sama maju mempresentasikan pasangan *flash card*nya dengan melihat pertanyaan dan jawaban di belakang *flash card (elaborasi/mengkomunikasikan)*

14. Guru memberi pertanyaan mengenai materi dan kecocokan pasangan *flash card*, siswa yang tidak memperhatikan dipanggil dan diberi pertanyaan guru *(eksplorasi/menanya)*
15. Guru membagikan LKK kepada masing-masing kelompok. *(elaborasi)*
16. Setiap kelompok menjelaskan hasil pengetahuan barunya berdasarkan pasangan *flash card* di depan kelas *(elaborasi)*
17. Guru menentukan pasangan kelompok terbaik dan memberikan *reward* kepada pasangan kelompok tersebut
18. Guru menegaskan kembali kebenaran dan kecocokan *flash card* dengan materi yang dipelajari (*konfirmasi)*
19. Siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami *(Konfirmasi)*
20. Siswa bersama guru mengulas pelajaran yang baru saja disampaikan. *(Konfirmasi)*

c. Penutup

1. Siswa bersama guru merefleksi pembelajaran yang telah berlangsung.
2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran.
3. Siswa mengerjakan soal evaluasi.
4. Guru memberikan tindak lanjut

I. Media dan Sumber Belajar

Sumber ajar:

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press

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

Standar Isi IPS kelas IV Sekolah dasar

Retno Heny Pujiati. 2008.*Cerdas Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

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

Media pembelajaran: *Flash card*

J. Penilaian

1. Prosedur tes

   a Tes awal : Tidak ada

   b.Tes dalam proses : Tidak ada

   c.Tes akhir : Ada

2. Jenis tes

   a. Soal evaluasi (Terlampir)

3. Bentuk

   a. Pilihan ganda

   b. Isian singkat

   c. Uraian

4. Alat Tes:

   a. Lembar observasi

   b. Lembar Penilaian kognitif dan afektif

   c. Lembar Soal Tes Evaluasi (terlampir)

Semarang, 02 April 2015

Mengetahui
Guru Kelas IVA (Kolaborator)

Tri Wasana, S.Pd.SD
NIP. 19590604 198103 2 006

Guru Kelas IVA (Peneliti)

Nanda Karunia Pertiwi
NIM. 1401411064

Kepala SDN Bojong Salaman 02

Hj. Suprapti, S.Pd.SD
NIP. 19581010 197802 2 016

Materi Ajar

Kompetensi Dasar

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

Indikator

2.1.7 Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi

2.1.8 Membedakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam

2.1.9 Mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi.

1. Potensi Alam di Wilayah Pantai dan Dataran Tinggi

a. Potensi Alam di wilayah Pantai

Pantai adalah daratan di tepi laut. Luas laut di Indonesia adalah dua pertiga dari luas seluruh wilayah Indonesia. Potensi alam wilayah pantai meliputi potensi alam yang terdapat di laut dan sekitar pantai. Potensi alam yang ada di laut antara lain berbagai macam ikan, udang, kerang, rumput laut, serta mutiara. Wilayah sekitar pantai terdapat tempat air payau untuk pembudidayaan ikan air payau. Keindahan alam di pantai juga merupakan salah satu potensi alam yang perlu dilestarikan. Potensi alam tersebut dapat dimanfaatkan, diantaranya untuk pengambilan ikan, kerang, rumput laut, Sarana transportasi, Pemeliharaan ikan di tambak, Pembuatan garam, serta Sarana hiburan/rekreasi.

b. Kegiatan Ekonomi berdasarkan potensi alam di wilayah pantai

Pantai adalah daratan di tepi laut. Pantai yang landai, berpasir dan bersih sering dikunjungi para wisatawan. Banyak sekali kegiatan yang dilakukan, seperti berjemur, bermain layang-layang, olahraga, dan sebagainya. Kegiatan ekonomi masyarakat di daerah pantai tergantung pada laut. Mereka memenuhi kebutuhan hidupnya dari hasil laut. Sebagian besar dari mereka bekerja sebagai nelayan. Hasil laut yang bisa

dimanfaatkan antara lain ikan, udang, kepiting, dan rumput laut. Hasil laut yang mereka dapatkan dijual ke pasar. Beberapa lapangan kerja yang bisa dilakukan di daerah pantai wisata. Misalnya warung makan atau kafe, penjualan souvenir, pemandu wisata, dan penyewaan perangkat olahraga air. Selain itu, membuka vila atau rumah peristirahatan, jasa transportasi, pengawetan ikan, pembuatan garam, dan lain-lain.

a. Nelayan

Pekerjaan sehari-hari seorang nelayan adalah menangkap ikan di laut. Biasanya nelayan mulai berangkat menangkap ikan pada malam hari. Pagi hari mereka pulang dengan membawa ikan. Ikan-ikan tersebut akan dijual di tempat pelelangan ikan. Para nelayan menangkap ikan pada malam hari karena alasan-alasan berikut ini. Pada malam hari bertiup angin darat yang membantu mendorong perahu ke tengah laut. Ikan tertarik pada sinar lampu yang terang di tengah laut yang gelap gulita. Ini memudahkan nelayan untuk menangkap ikan.

b. Pertambakan

Petani tambak adalah orang yang memiliki mata pencaharian dengan cara memelihara ikan di tambak. **Tambak** dalam perikanan adalah kolam buatan, biasanya di daerah pantai, yang diisi air dan dimanfaatkan sebagai sarana budidaya perairan. Hewan yang dibudidayakan adalah hewan air, terutama ikan, udang, serta kerang. Penyebutan “tambak” ini biasanya dihubungkan dengan air payau atau air laut. Kolam yang berisi air tawar biasanya disebut kolam saja atau empang.

Tambak merupakan salah satu jenis habitat yang dipergunakan sebagai tempat untuk kegiatan budidaya air payau yang berlokasi di daerah pesisir. Secara umum tambak biasanya dikaitkan langsung dengan pemeliharaan udang windu, walaupun sebenamya masih banyak spesies yang dapat dibudidayakan di tambak misalnya ikan bandeng, ikan nila, ikan kerapu, kakap putih dan sebagainya.

c.Pariwisata

Masyarakat setempat membuka usaha pariwisata. Ada yang mendirikan tempat penginapan, rumah makan, dan toko cinderamata. Ada pula yang membuka usaha jasa transportasi, penyewaan perlengkapan pantai, dan kursus pelatihan olahraga pantai maupun olahraga air. Saat tidak ada hujan, pantai sering digunakan untuk ajang pentas seni, festival layang-layang dan lomba olahraga. Pada bulan Oktober 2008 Pantai Kuta dan beberapa pantai di Bali dimanfaatkan untuk penyelenggaraan Kejuaraan Asean Beach Games atau kejuaraan olahraga pantai se-Asia.

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan gambar *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Kata Kunci

1. Nelayan

2. Menangkap ikan, produksi

4. hasil laut dan pemanfaatannya

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan gambar *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Kata Kunci

1. Pariwisata

2. Keindahan Alam

3. Pekerjaan bidang jasa

4. tempat pariwisata pantai di Indonesia

Jawab:.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan gambar *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Kata Kunci

1. Pertambakan

2. Budidaya ikan air payau

3. Petani tambak

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan gambar *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Kata Kunci

1. Perkebunan

2. aktivitas ekonomi produksi

3. faktor tumbuhnya tanaman di dataran tinggi

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Lembar Kerja Kelompok

Petunjuk

1. Perhatikan pasangan gambar *flash card* yang kalian dapatkan !
2. Jelaskan kegiatan ekonomi yang disajikan pada masing-masing *Flashcard* berdasarkan gambar dan kata kunci yang disediakan !
3. Diskusikan bersama kelompokmu !

Anggota Kelompok :
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....

Kata Kunci

1. Pariwisata

2. kegiatan jasa pada pariwisata dataran tinggi

3. potensi dataran tinggi sebagai objek wisata

Jawab:.....
.....
.....
.....

Media Pembelajaran

Kartu tanya Industri

Kegiatan industri di perkotaan

kartu jawaban Industri

KISI-KISI PENULISAN SOAL FORMATIF

SIKLUS 3

Sekolah : SDN Bojong Salaman 02

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/2

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

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi (C2)

2.1.8 Mengklasifikasi kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam (C3)

2.1.9 Membandingkan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi (C2)

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	No. Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk soal		
2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	Aktivitas Ekonomi di daerah pantai	2.1.7 Mengidentifikasi potensi alam di wilayah pantai dan dataran tinggi	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C2)	1 Romawi I 2 Romawi II 1 Romawi III
	Pentingnya Aktivitas Ekonomi dalam memenuhi kebutuhan hidup	2.1.8 Mendiskusikan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi berdasarkan potensi alam	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C3)	3,4 Romawi I 1,4,5 Romawi II 3 Romawi III

		2.1.9 Mengemukakan kegiatan ekonomi di wilayah pantai dan dataran tinggi	Tes Tertulis	Pilihan Ganda Isian singkat Uraian	Kognitif (C2)	2,5 Romawi I 3 Romawi II 2 Romawi III

SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran :IPS

KELAS/SEMESTER : IV/ 2

HARI/ TANGGAL :

Nama Lengkap :.....

No Absen :.....

1. Pilihan Ganda

Pilihlah: A. Jika jawaban (1) dan (2) benar

B. Jika jawaban (1) dan (3) benar

C. Jika jawaban (2) dan (3) benar

D. Jika jawaban (1), (2), dan (3) benar

1. Kegiatan ekonomi masyarakat daerah pantai memanfaatkan. . . .

(1) hasil perairan laut

(2) kekayaan alam

(3) keindahan alam pantai

2. Nelayan dan petani tambak sama-sama menghasilkan ikan, bedanya.....

(1) nelayan dan petani tambak menangkap ikan

(2)nelayan mencari dan menangkap ikan, petani tambak membudidayakan ikan terlebih dahulu

(3) ikan tangkapan nelayan merupakan ikan air asin, sedangkan petani tambak ikan air payau

3. Dataran tinggi berpotensi sebagai tempat wisata karena.....

(1) hasil bumi dataran tinggi

(2) keindahan alam dataran tinggi

(3) wilayah dataran tinggi yang sejuk dan dingin

4. Kegiatan ekonomi di perkebunan berdasarkan potensi alam dataran tinggi berupa.....

(1) pekerja perkebunan

(2) usaha pariwisata

(3) perdagangan sayuran holtikultura

5. Hasil tangkapan nelayan berupa sumber daya laut, dapat dimanfaatkan sebagai….

(1) konsumsi makanan

(2) barang kerajinan

(3) cindera mata

B. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Pekerjaan yang dilakukan penduduk daerah pantai dengan memanfaatkan potensi alam pantai adalah.....
2. Tanaman holtikultura berupa sayur-sayuran hanya dapat tumbuh di dataran tinggi, karena.....
3. Pemetik teh, petani holtikultura merupakan usaha yang dilakukan masyarakat dataran tinggi di bidang perkebunan. Mereka melakukan aktivitas ekonomi.....
4. Pertambakan memanfaatkan air payau. Air payau merupakan.....
5. Pariwisata di dataran tinggi memanfaatkan.....

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Bagaimanakah pemanfaatan sumber daya laut ?
2. Mengapa dataran tinggi berpotensi sebagai objek wisata?
3. Kemukakan kegiatan nelayan di laut !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

A. Pilihan Ganda

1. B
2. C
3. B
4. D
5. D

B. Isian Singkat

1. nelayan
2. karena tanaman tersebut hanya dapat tumbuh di daerah bersuhu dingin dan dengan ketinggian tertentu
3. produksi di bidang perkebunan
4. campuran dari air asin/ air laut dengan air tawar
5. Pertambakan

C. Uraian

1. Sumber daya laut berupa ikan, cumi-cumi, kerang, udang dapat dikonsumsi, selain itu kerang dan terumb kerang dapat dijadikan hiasan/kerajinan tangan, rumput laut juga merupakan sumber daya laut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan agar-agar dan kosmetik.
2. Dataran tinggi dengan ketinggian lebih dari 200 m mempunyai udara yang dingin, menawarkan pemandangan alam yang indah, dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Selain itu, hasil bumi khas dataran tinggi tersebut juga menarik wisatawan berkunjung. Sehingga dataran tinggi berpotensi sebagai tempat wisata.

3. Pekerjaan sehari-hari seorang nelayan adalah menangkap ikan di laut. Biasanya nelayan mulai berangkat menangkap ikan pada malam hari. Pagi hari mereka pulang dengan membawa ikan. Ikan-ikan tersebut akan dijual di tempat pelelangan ikan.

Penskoran

- Evaluasi

Skor Penilaian :

- Pilihan Ganda = jawaban benar nilai 1 (n1), skor maksimal 10
- Jawaban Singkat = jawaban benar nilai 2 (n2), skor maksimal 10
- Uraian = jawaban benar nilai 3 (n3), skor maksimal 15

Nilai = $\frac{n1+n2+n3}{35}$ x 100 % (Poerwanti, 2008: 6-1

LAMPIRAN 3

DATA HASIL PENELITIAN

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 kota Semarang

Kelas/ semester : IVA / 2

Guru : Nanda Karunia Pertiwi

Hari/ tanggal : Selasa, 24 Maret 2015

Petunjuk

e. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!

f. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.

g. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!

h. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor tampak

Skor 2 : Jika 2 deskriptor tampak

Skor 3 : Jika 3 deskriptor tampak

Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak

(Arikunto, 2010:264)

No	Indikator	Deskriptor	Check (✔)	Skor
1.	Menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa	√	3
		2. Memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian siswa		
		3. Memberikan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran	√	
		4. Menyampaikan tujuan Pembelajaran	√	
2.	Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Memberikan orientasi umum tentang tugas yang diberikan	√	2
		2. Membentuk kelompok yang tepat dalam jumlah, tingkat kemampuan, dll		
		3. Mengkoordinasikan kegiatan	√	
		4. Memberikan alokasi waktu dalam melaksanakan tugas		

3.	Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)	5. Media *flash card* sesuai dengan materi pembelajaran	√	2
		6. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media *flash card*	√	
		7. Pemusatan perhatian pada siswa dalam menyajikan media *flash Card*		
		8. Pembagian Media *flash card* pada tiap topik pelajaran dilakukan secara acak		
4	Mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan mengelola kelas)	1. Memberi aturan yang jelas dan dapat dipahami siswa	√	3
		2. Menunjukkan sikap tanggap dalam kegiatan mencari pasangan *flash card*	√	
		3. Mengatur siswa dalam mencari pasangan *flash Card*	√	
		4. Membagi perhatian kepada semua siswa		
5.	Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	5. Mengarahkan siswa menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya	√	3
		6. Memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman	√	
		7. Membimbing siswa membahas pasangan *flash card*	√	
		8. Memusatkan perhatian kepada pasangan siswa		
6.	Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai Materi pada pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)	5. Kejelasan hubungan antara pertanyaan guru dengan masalah yang terdapat dalam *flash card*	√	3
		6. Pertanyaan diungkapkan dengan singkat dan jelas	√	
		7. Pemberian waktu pada siswa berfikir untuk bertanya dan menjawab	√	
		8. Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan		
7.	Menjelaskan materi pelajaran pada kelompok pasangan *flash card*	5. Penjelasan diberikan dengan sistematis dan bahasa yang mudah dimengerti		3
		6. Memberikan penjelasan dengan		

	(Keterampilan menjelaskan**)**	menggunakan contoh yang ada di lingkungan sekitar siswa	√	
		7. Memeriksa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	√	
		8. Mengulang penjelasan yang belum dipahami siswa	√	
8.	Memberikan penguatan kepada siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat. (keterampilan memberikan penguatan)	5. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan) dan nonverbal		2
		6. Pemberian penghargaan kepada siswa yang tercepat menemukan pasangan kartu *flash card*		
		7. Penguatan disampaikan dengan padat, singkat, dan jelas	√	
		8. Penguatan diberikan melalui simbol atau benda	√	
9.	Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	5. Meninjau kembali materi pelajaran bersama dengan siswa	√	2
		6. Melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan		
		7. Menyimpulkan inti materi pelajaran	√	
		8. Memberikan tindak lanjut		
JUMLAH SKOR		23		
Kategori		Baik		

Semarang, 24 Maret 2015

Kolaborator

Tri Wasana, S.Pd.SD

NIP 19590604 198103 2 006

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 kota Semarang
Kelas/ semester : IVA / 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi
Hari/ tanggal : Rabu, 01 April 2015

Petunjuk

a. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
b. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
c. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
d. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor tampak
Skor 2 : Jika 2 deskriptor tampak
Skor 3 : Jika 3 deskriptor tampak
Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak
(Arikunto, 2010:264)

No	Indikator	Deskriptor	Check (✔)	Skor
1.	Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa	√	4
		2. Memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian siswa	√	
		3. Memberikan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran	√	
		4. Menyampaikan tujuan Pembelajaran	√	
2.	Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Memberikan orientasi umum tentang tugas yang diberikan	√	3
		2. Membentuk kelompok yang tepat dalam jumlah, tingkat kemampuan, dll	√	
		3. Mengkoordinasikan kegiatan	√	
		4. Memberikan alokasi waktu dalam melaksanakan tugas	-	

3.	Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)	1. Media *flash card* sesuai dengan materi pembelajaran	√	3
		2. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media *flash card*	√	
		3. Pemusatan perhatian pada siswa dalam menyajikan media *flash Card*		
		4. Pembagian konsep materi pada media *flash card* dilakukan secara acaksesuai	√	
4	Mengkondisikan siswa dalam mencari kelompok pasangan *flash card* (Keterampilan mengelola kelas)	1. Memberi aturan yang jelas dan dapat dipahami siswa	√	4
		2. Menunjukkan sikap tanggap dalam kegiatan mencari pasangan *flash card*	√	
		3. Mengatur siswa dalam mencari pasangan *flash Card*	√	
		4. Membagi perhatian kepada semua siswa	√	
5.	Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan kelompok *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengarahkan siswa menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya	√	3
		2. Memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman	√	
		3. Membimbing siswa membahas pasangan *flash card*	√	
		4. Memusatkan perhatian kepada pasangan siswa		
6.	Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi pada pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)	1. Kejelasan hubungan antara pertanyaan guru dengan masalah yang terdapat dalam *flash card*	√	3
		2. Pertanyaan diungkapkan dengan singkat dan jelas	√	
		3. Pemberian waktu pada siswa berfikir untuk bertanya dan menjawab	√	
		4. Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan		
7.	Menjelaskan materi pelajaran Pada kelompok pasangan *flash*	1. Penjelasan diberikan dengan sistematis dan bahasa yang mudah dimengerti	√	4
		2. Memberikan penjelasan dengan		

	card (Keterampilan menjelaskan)	menggunakan contoh yang ada di lingkungan sekitar siswa	√	
		3. Memeriksa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	√	
		4. Mengulang penjelasan yang belum dipahami siswa	√	
8.	Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan) dan nonverbal		2
		2. Pemberian penghargaan kepada siswa yang tercepat menemukan pasangan *flash card*		
		3. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas	√	
		4. Penguatan diberikan melalui simbol atau benda	√	
9.	Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Meninjau kembali materi pelajaran bersama dengan siswa	√	3
		2. Melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan	√	
		3. Menyimpulkan inti materi pelajaran	√	
		4. Memberikan tindak lanjut		
JUMLAH SKOR		29		
KATEGORI		BAIK		

Semarang, 01 April 2015
Kolaborator

Tri Wasana, S.Pd.SD

NIP 19590604 198103 2 006

LEMBAR OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 kota Semarang
Kelas/ semester : IVA / 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi
Hari/ tanggal : Kamis, 02 April 2015

Petunjuk

i. Bacalah dengan cermat indikator deskriptor keterampilan guru di bawah ini!
j. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
k. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria pengamatan!
l. Skala penilaian untuk masing – masing indikator adalah sebagai berikut

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor tampak
Skor 2 : Jika 2 deskriptor tampak
Skor 3 : Jika 3 deskriptor tampak
Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak
(Arikunto, 2010:264)

No	Indikator	Deskriptor	Check (✔)	Skor
1.	Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	1. Memperhatikan sikap dan tempat duduk siswa	√	4
		2. Memberikan motivasi awal untuk menarik perhatian siswa	√	
		3. Memberikan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran	√	
		4. Menyampaikan tujuan Pembelajaran	√	
2.	Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	1. Memberikan orientasi umum tentang tugas yang diberikan	√	3
		2. Membentuk kelompok yang tepat dalam jumlah, tingkat kemampuan, dll	√	
		3. Mengkoordinasikan kegiatan	√	
		4. Memberikan alokasi waktu dalam melaksanakan tugas	-	

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Skor
3.	Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)	1. Media *flash card* sesuai dengan materi pelajaran	√	4
		2. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media *flash card*	√	
		3. Pemusatan perhatian pada siswa dalam menyajikan media *flash Card*	√	
		4. Pembagian Media *flash card* sesuai dengan tugas yang diberikan	√	
4	Mengkondisikan siswa dalam mencari kelompok pasangan *flash card* **(**Keterampilan mengelola kelas)	1. Memberi aturan yang jelas dan dapat dipahami siswa	√	4
		2. Menunjukkan sikap tanggap dalam kegiatan mencari pasangan *flash card*	√	
		3. Mengatur siswa dalam mencari pasangan *flash Card*	√	
		4. Membagi perhatian kepada semua siswa	√	
5.	Membimbing siswa menindaklanjuti kelompok pasangan *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengarahkan siswa menemukan pasangan *flash card* dan berkumpul sesuai pasangannya	√	3
		2. Memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman	√	
		3. Membimbing siswa membahas pasangan *flash card*	√	
		4. Memusatkan perhatian kepada pasangan siswa		
6.	Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi pada pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)	1. Kejelasan hubungan antara pertanyaan guru dengan masalah yang terdapat dalam *flash card*	√	4
		2. Pertanyaan diungkapkan dengan singkat dan jelas	√	
		3. Pemberian waktu pada siswa berfikir untuk bertanya dan menjawab	√	
		4. Memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjawab pertanyaan	√	
7.	Menjelaskan materi	1. Penjelasan diberikan dengan sistematis		

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Skor
	pelajaran pada kelompok pasangan *flash card* (Keterampilan menjelaskan)	dan bahasa yang mudah dimengerti	√	4
		2. Memberikan penjelasan dengan menggunakan contoh yang ada di lingkungan sekitar siswa	√	
		3. Memeriksa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran	√	
		4. Mengulang penjelasan yang belum dipahami siswa	√	
8.	Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan)	1. Penguatan diberikan dalam bentuk verbal (lisan) dan nonverbal	√	3
		2. Pemberian penghargaan kepada siswa yang tercepat menemukan pasangan *flash card*		
		3. Penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas	√	
		4. Penguatan diberikan melalui simbol atau benda	√	
9.	Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Meninjau kembali materi pelajaran bersama dengan siswa	√	3
		2. Melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang Dilaksanakan	√	
		3. Menyimpulkan inti materi pelajaran	√	
		4. Memberikan tindak lanjut		
JUMLAH SKOR		32		
KATEGORI		Sangat Baik		

Semarang, 02 April 2015
Kolaborator

Tri Wasana, S.Pd.SD

NIP 19590604 198103 2 006

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU

NO	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Rata-rata
1	Menumbuhkan minat siswa terhadap materi pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	3	4	4	**3,67**
2	Mengorganisasikan siswa dalam pembagian *flash card* (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	2	3	3	**2,67**
3	Menyajikan *flash card* kepada masing-masing kelompok (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)	2	3	4	**3**
4	Mengkondisikan siswa dalam mencari pasangan kartu *flash card* (Keterampilan mengelola kelas)	3	4	4	**3,67**
5	Membimbing siswa menindaklanjuti pasangan *flash card* (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	3	3	3	**3**
6	Memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai kecocokan pasangan *flash card* (Keterampilan bertanya)	3	3	4	**3,33**
7	Menjelaskan materi pelajaran Pada pasangan *flash card* (Keterampilan menjelaskan)	3	4	4	**3,67**
8	Memberikan penguatan terhadap siswa yang dapat mencocokkan pasangan *flash card* dengan tepat (keterampilan memberikan penguatan)	2	2	3	**2,33**
9	Menyimpulkan materi pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	2	3	3	**2,67**
JUMLAH		**23**	**29**	**32**	**27,34**
RATA-RATA		**2,55**	**3,22**	**3,44**	**3,03**
KATEGORI		**baik**	**baik**	**Sangat baik**	**Baik**

Semarang, April 2015

Kolaborator

Tri Wasana, S.Pd
NIP 19590604 198103 2 006

Peneliti.

Nanda Karunia Pertiwi
NIM 1401411064

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
SIKLUS I

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/ 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi
Hari/ tanggal : Selasa, 24 Maret 2015

No	Nama	Aktivitas Siswa								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ER	3	3	2	3	2	2	1	1	17	C
2	ANR	3	3	3	3	3	2	2	2	21	B
3	ADP	3	4	3	2	3	1	1	2	19	C
4	ADM	3	3	2	3	2	2	1	2	18	C
5	AP	4	4	3	4	2	3	2	3	25	B
6	AR	3	3	3	2	3	2	2	2	20	B
7	CIPD	4	4	2	4	4	2	2	2	24	B
8	CS	4	4	3	3	3	3	2	3	25	B
9	DFR	4	4	3	2	4	3	3	2	25	B
10	DAS	3	4	3	3	3	2	2	3	23	B
11	EDA	4	4	3	2	4	3	2	3	25	B
12	DM	4	2	2	3	3	2	2	4	22	B
13	FPM	4	3	3	4	3	3	3	3	26	B
14	FA	3	3	2	4	3	2	2	3	22	B
15	GDC	3	3	1	2	2	1	2	2	16	C
16	LAP	4	3	3	4	3	2	2	4	25	B
17	MFA	3	2	2	2	2	2	2	3	18	C
18	MRAO	2	2	3	1	3	3	1	2	17	C
19	NW	3	4	1	2	1	1	2	2	16	C
20	OIR	3	2	2	3	3	1	1	2	17	C
21	PPP	3	4	3	2	3	3	2	3	23	B
22	RWM	3	3	3	2	2	1	2	2	18	C
23	RKAY	4	4	3	2	3	2	3	3	24	B
24	SCAM	3	2	2	2	3	1	1	2	16	C
25	SFP	3	2	2	3	4	3	2	3	22	B

No	Nama	Aktivitas Siswa								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
26	VRP	4	2	3	2	4	2	2	2	21	B
27	ZFI	3	3	3	2	2	2	2	2	19	C
28	IFIM	4	3	2	3	2	2	3	3	22	B
29	TB	4	4	3	3	2	2	3	3	24	B
30	NP	3	2	2	2	2	3	2	2	18	C
JUMLAH SKOR										628	
RATA-RATA SKOR										20,93	
KATEGORI										Baik	

Skala	Kategori
>26 s/d 32	Sangat Baik
>20 s/d 26	Baik
>14 s/d 20	Cukup
8 s/d 14	Kurang

Semarang, 24 Maret 2015
Observer

Ervina Afriantika
NIM 1401411214

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
SIKLUS II

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/ 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi
Hari/ tanggal : Rabu, 01 April 2015

No	Nama	Aktivitas Siswa								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ER	3	4	3	2	3	3	2	2	22	B
2	ANR	4	3	2	3	3	3	3	3	24	B
3	ADP	3	3	2	4	3	1	1	3	20	B
4	ADM	3	3	3	2	3	3	2	2	21	B
5	AP	3	4	2	4	3	3	2	2	23	B
6	AR	3	3	2	3	3	2	2	2	20	B
7	CIPD	4	4	3	4	3	3	2	2	25	B
8	CS	4	4	3	4	3	4	3	3	28	SB
9	DFR	4	4	3	3	4	3	3	3	27	SB
10	DAS	3	4	3	3	3	3	2	3	24	B
11	EDA	4	4	3	3	4	3	2	3	26	SB
12	DM	4	3	2	3	3	2	2	2	21	B
13	FPM	4	4	3	4	2	3	3	3	26	SB
14	FA	3	4	3	4	3	2	2	3	24	B
15	GDC	3	3	2	3	3	3	2	1	20	B
16	LAP	4	4	3	4	3	3	2	4	27	SB
17	MFA	4	3	2	3	2	3	2	3	22	B
18	MRAO	2	3	3	1	2	3	3	2	19	B
19	NW	3	4	2	3	1	2	3	2	20	B
20	OIR	3	3	3	3	3	3	3	2	23	B
21	PPP	3	4	4	2	3	3	3	3	25	B
22	RWM	3	4	3	3	4	3	3	3	26	SB
23	RKAY	4	4	3	3	3	3	4	3	27	SB
24	SCAM	2	4	3	2	3	2	2	2	21	B

No	Nama	Aktivitas Siswa								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
25	SFP	4	4	3	3	3	4	3	3	26	SB
26	VRP	4	4	3	3	4	3	3	2	26	B
27	ZFI	4	3	4	3	3	2	2	2	23	B
28	IFIM	3	4	3	4	2	3	2	3	24	B
29	TB	4	4	3	3	3	2	3	4	26	SB
30	NP	3	2	2	3	2	3	3	1	19	C
JUMLAH SKOR										**705**	
RATA-RATA SKOR										**23,6**	
KATEGORI										**Baik**	

Skala	Kategori
>26 s/d 32	Sangat Baik
>20 s/d 26	Baik
>14 s/d 20	Cukup
8 s/d 14	Kurang

Semarang, 01 April 2015
Observer

Ervina Afriantika
NIM 1401411214

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
DENGAN MEDIA *FLASH CARD*
SIKLUS III

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/ 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi
Hari/ tanggal : Kamis, 02 April 2015

No	Nama	Aktivitas Siswa								Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ER	4	4	3	2	3	4	2	3	25	B
2	ANR	4	4	3	3	2	3	3	3	25	B
3	ADP	3	4	3	4	3	3	2	3	25	B
4	ADM	3	4	3	3	3	3	3	2	24	B
5	AP	4	4	3	4	4	3	3	3	28	B
6	AR	4	3	3	3	3	3	3	2	24	B
7	CIPD	4	4	3	4	3	3	3	3	26	SB
8	CS	4	4	3	4	3	4	4	3	29	SB
9	DFR	4	4	3	4	4	3	4	4	30	SB
10	DAS	4	4	3	3	3	3	4	3	27	SB
11	EDA	4	4	3	3	4	4	3	4	29	SB
12	DM	4	3	3	3	3	3	3	2	24	B
13	FPM	4	4	3	4	3	4	3	4	29	SB
14	FA	4	3	3	4	3	3	2	3	25	B
15	GDC	3	4	3	3	3	3	3	2	24	B
16	LAP	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
17	MFA	3	4	2	3	3	4	3	2	24	B
18	MRAO	3	4	3	3	3	3	2	2	23	B
19	NW	4	4	3	3	3	3	2	2	24	B
20	OIR	4	4	3	3	3	3	3	2	25	B
21	PPP	3	4	4	3	3	4	3	3	27	SB
22	RWM	4	4	**3**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	28	SB
23	RKAY	4	4	3	4	3	3	4	4	29	SB
24	SCAM	3	4	3	3	3	3	3	2	24	B
25	SFP	4	4	3	3	3	4	3	4	28	B
26	VRP	4	3	3	4	3	3	4	3	27	SB

27	ZFI	4	3	4	3	4	4	3	2	27	SB
28	IFIM	3	4	3	3	3	3	3	3	25	B
29	TB	4	4	4	3	4	3	3	4	29	SB
30	NP	3	2	2	3	3	3	2	1	19	C
JUMLAH SKOR										**784**	
RATA-RATA SKOR										**26,13**	
KATEGORI										**Sangat Baik**	

Skala	**Kategori**
>26 s/d 32	Sangat Baik
>20 s/d 26	Baik
>14 s/d 20	Cukup
8 s/d 14	Kurang

Semarang, 02 April 2015
Observer

Ervina Afriantika
NIM 1401411214

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

NO	Indikator	SIKLUS I																							JML RATA-RATA TIAP SIKLUS
		SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA- RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (emotional activities)	0	1	17	12	**101**	3,3	**SB**	0	2	14	14	**102**	3,4	**SB**	0	0	8	21	**111**	3,7	**SB**	
2	Menempati kelompok yang ditentukan guru (Listening Activities	0	8	11	11	**93**	3	**B**	0	1	10	19	**108**	3,6	**SB**	0	1	5	24	**113**	3,7	**SB**	
3	Menerima flash card sesuai dengan kelompoknya (visual activities)	2	11	17	0	**75**	2,5	**B**	0	9	19	2	**83**	2,76	**B**	0	2	24	4	**92**	3,06	**B**	

NO	Indikator	SIKLUS I																						JML RATA-RATA TIAP SIKLUS
		SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA- RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	
4	Mencari pasangan *flash card* sesuai dengan pertanyaan atau jawaban (motor activities)	1	14	10	5	**79**	2,7	**B**	1	4	17	8	**92**	3,06	**B**	0	1	18	11	**100**	3,35	**SB**	
5	Menemukan pasangan flash card dan berkumpul sesuai pasangannya (mental Activities)	1	10	14	5	**83**	2,8	**B**	1	5	20	5	**87**	2,9	**B**	0	1	23	6	**95**	3,22	**B**	
6	Mengemukakan pasangan flash card di depan kelas (oral Activities)	6	15	9	0	**63**	2,3	**C**	1	7	20	4	**83**	2,76	**B**	0	0	22	8	**98**	3,35	**SB**	
7	Memberikan tanggapan mengenai	6	19	5	0	**59**	2,1	**C**	1	15	13	1	**74**	2,46	**B**	0	6	18	6	**90**	3,12	**B**	

NO	Indikator	SIKLUS I																						JML RATA-RATA TIAP SIKLUS
		SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA- RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	
	kecocokan pasangan flash card (oral activities) .																							
8	Menyimpulkan materi pelajaran (mental activities)	1	15	12	2	**75**	2,7	**B**	2	12	14	2	**76**	2,53	**B**	1	10	11	8	**86**	3,03	**B**		
JUMLAH RATA-RATA SKOR TIAP SIKLUS		**20,93**							**23,6**							**26,13**							**23,5**
KATEGORI		**BAIK**							**BAIK**							**SANGAT BAIK**							**BAIK**

Semarang, April 2015

Observer

Peneliti,

Ervina Afriantika
NIM 14011411214

Nanda Karunia Pertiwi
NIM 1401411064

HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA PEMBELAJARANIPS
MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*
DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

Siklus I

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/ 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi
Hari/ tanggal : Selasa, 24 Maret 2015

No	Nama	Aktivitas Siswa				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	ER	2	3	2	3	10	B
2	ANR	3	2	2	3	10	B
3	ADP	2	2	3	2	9	C
4	ADM	2	1	2	3	8	C
5	AP	3	2	3	1	9	C
6	AR	3	2	1	2	8	C
7	CIPD	3	4	2	2	11	B
8	CS	3	2	2	2	9	C
9	DFR	3	2	3	2	10	B
10	DAS	3	2	3	2	10	B
11	EDA	3	3	3	2	11	B
12	DM	3	2	2	3	10	B
13	FPM	2	3	2	2	9	C
14	FA	3	2	2	2	9	C
15	GDC	2	3	1	2	8	C
16	LAP	3	2	2	3	10	B
17	MFA	3	2	2	2	9	C
18	MRAO	2	2	3	1	8	C
19	NW	3	4	1	2	10	B
20	OIR	3	2	2	3	10	B
21	PPP	3	1	3	2	9	C
22	RWM	3	2	**3**	**2**	10	B

23	RKAY	3	3	2	2	10	B
24	SCAM	3	2	2	2	9	C
25	SFP	3	2	2	3	10	B
26	VRP	2	2	3	2	9	C
27	ZFI	3	3	3	2	11	B
28	IFIM	3	3	2	2	10	B
29	TB	2	3	2	3	10	B
30	NP	3	2	1	2	8	C
JUMLAH SKOR						284	
JUMLAH RATA-RATA SKOR						9,467	
KATEGORI						CUKUP	

Semarang, 24 Maret 2015
Observer

Dini Nuzulia Nugraheni

NIM 1401411362

HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

Siklus II

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Kelas/ semester : IVA/ 2

Guru : Nanda Karunia Pertiwi

Hari/ tanggal : Selasa, 01 April 2015

No	Nama	Aktivitas Siswa				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	ER	3	3	3	2	11	B
2	ANR	4	3	2	3	12	B
3	ADP	3	3	2	4	12	B
4	ADM	3	2	3	2	10	B
5	AP	3	3	2	2	10	B
6	AR	3	3	2	3	11	B
7	CIPD	3	2	3	3	11	B
8	CS	4	4	3	2	13	SB
9	DFR	4	3	3	3	13	SB
10	DAS	3	4	3	3	13	SB
11	EDA	3	4	2	3	12	B
12	DM	4	2	2	1	9	B
13	FPM	4	3	3	3	13	SB
14	FA	4	3	1	2	10	B
15	GDC	3	3	2	3	11	B
16	LAP	4	3	3	2	12	B
17	MFA	2	3	2	3	10	B
18	MRAO	2	2	3	1	8	C
19	NW	3	4	2	3	12	B
20	OIR	3	3	3	3	12	B
21	PPP	3	4	3	2	12	B
22	RWM	3	3	2	3	11	B
23	RKAY	4	3	3	3	13	SB

24	SCAM	2	3	3	2	10	B
25	SFP	4	3	3	2	12	B
26	VRP	4	2	2	3	11	B
27	ZFI	3	3	2	3	11	B
28	IFIM	2	3	3	4	12	B
29	TB	4	3	2	3	12	B
30	NP	2	2	2	3	9	C
JUMLAH SKOR						338	
JUMLAH RATA-RATA SKOR						11,7	
KATEGORI						BAIK	

Semarang, 01 April 2015
Observer

Skala	Kategori
>13 s/d 16	Sangat Baik
>10 s/d13	Baik
>7 s/d 10	Cukup
4 s/d 7	Kurang

Dini Nuzulia Nugraheni

NIM 1401411362

HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

Siklus III

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Kelas/ semester : IVA/ 2

Guru : Nanda Karunia Pertiwi

Hari/ tanggal : Rabu , 02 April 2015

No	Nama	Aktivitas Siswa				Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	ER	4	3	3	2	12	B
2	ANR	4	2	3	3	12	B
3	ADP	3	4	3	3	13	SB
4	ADM	3	2	3	2	10	B
5	AP	3	4	3	2	12	B
6	AR	4	3	2	3	12	B
7	CIPD	4	4	3	2	13	SB
8	CS	4	4	3	4	15	SB
9	DFR	4	3	3	3	13	SB
10	DAS	4	2	3	2	11	B
11	EDA	4	3	2	3	12	B
12	DM	4	3	3	3	13	SB
13	FPM	4	2	3	3	12	B
14	FA	3	3	3	2	11	B
15	GDC	3	2	3	1	9	C
16	LAP	4	3	3	3	13	SB
17	MFA	3	2	2	3	10	B
18	MRAO	3	3	3	3	12	B
19	NW	4	3	3	1	11	B
20	OIR	4	2	3	3	12	B

21	PPP	3	3	4	3	13	SB
22	RWM	4	4	3	2	13	B
23	RKAY	4	3	3	3	13	SB
24	SCAM	3	4	3	3	13	B
25	SFP	4	2	3	3	12	B
26	VRP	4	3	3	3	13	SB
27	ZFI	4	3	3	2	12	B
28	IFIM	3	3	3	3	12	B
29	TB	4	3	3	3	13	SB
30	NP	3	2	2	3	10	C
JUMLAH SKOR						362	
JUMLAH RATA-RATA SKOR						12,06666667	
KATEGORI						BAIK	

Semarang, 02 April 2015
Observer

Skala	Kategori
>13 s/d 16	Sangat Baik
>10 s/d13	Baik
>7 s/d 10	Cukup
4 s/d 7	Kurang

Dini Nuzulia Nugraheni

NIM 1401411362

REKAPITULASI HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA

NO	indikator	SIKLUS I							SIKLUS II							SIKLUS III						
		SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA- RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI	SKOR 1	SKOR 2	SKOR 3	SKOR 4	TOTAL SKOR	RATA-RATA SKOR	KATEGORI
1	disiplin	0	8	22	0	**82**	2,73	**B**	0	5	14	11	**97**	3,12	**B**	0	0	11	19	**109**	3,63	**SB**
2	jujur	2	18	8	2	**70**	2,33	**C**	0	6	19	5	**91**	2,93	**B**	0	9	15	6	**87**	2,9	**B**
3	tanggung jawab	4	16	10	0	**66**	2,2	**C**	1	14	15	0	**77**	2,48	**B**	0	4	25	1	**87**	2,9	**B**
4	kerja sama	2	20	8	0	**66**	2,2	**C**	2	9	17	2	**83**	2,67	**B**	2	8	19	1	**79**	2,63	**B**
JUMLAH RATA-RATA SKOR TIAP SIKLUS		**9,46**							**11,7**							**12,06**						
KATEGORI		**CUKUP**							**BAIK**							**BAIK**						

Semarang, April 2015

Observer

Dini Nuzulia Nugraheni
NIM 1401411362

Peneliti.

Nanda Karunia Pertiwi
NIM 1401411064

HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF PEMBELAJARAN IPS

MELALUI MODEL *MAKE A MATCH*

DENGAN MEDIA *FLASH CARD*

SIKLUS I

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ER	63	Tuntas
2	ANR	53	Tidak Tuntas
3	ADP	57	Tidak Tuntas
4	ADM	43	Tidak Tuntas
5	AP	57	Tidak Tuntas
6	AR	63	Tuntas
7	CIPD	63	Tuntas
8	CS	80	Tuntas
9	DFR	67	Tuntas
10	DAS	63	Tuntas
11	EDA	73	Tuntas
12	DM	63	Tuntas
13	FPM	67	Tuntas
14	FA	60	Tidak Tuntas
15	GDC	63	Tuntas
16	LAP	73	Tuntas
17	MFA	57	Tidak Tuntas
18	MRAO	63	Tuntas
19	NW	57	Tidak Tuntas
20	OIR	57	Tidak Tuntas
21	PPP	60	Tidak Tuntas
22	RWM	63	Tuntas
23	RKAY	67	Tuntas
24	SCAM	43	Tidak Tuntas

25	SFP	50	Tidak Tuntas
26	VRP	60	Tidak Tuntas
27	ZFI	63	Tuntas
28	IFIM	67	Tuntas
29	TB	57	Tidak Tuntas
30	NP	43	Tidak Tuntas
JUMLAH		**1815**	
RATA-RATA		**59**	
KETUNTASAN KLASIKAL		**53,33%**	
KATEGORI		**TIDAK TUNTAS**	

Semarang, 24 Maret 2015

Peneliti

Nanda Karunia Pertiwi

NIM 1401411064

HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* SIKLUS II

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ER	63	Tuntas
2	ANR	57	Tidak Tuntas
3	ADP	60	Tidak Tuntas
4	ADM	57	Tidak Tuntas
5	AP	60	Tidak Tuntas
6	AR	67	Tuntas
7	CIPD	63	Tuntas
8	CS	83	Tuntas
9	DFR	77	Tuntas
10	DAS	67	Tuntas
11	EDA	67	Tuntas
12	DM	63	Tuntas
13	FPM	67	Tuntas
14	FA	60	Tidak Tuntas
15	GDC	67	Tuntas
16	LAP	77	Tuntas
17	MFA	60	Tidak Tuntas
18	MRAO	67	Tuntas
19	NW	60	Tidak Tuntas
20	OIR	73	Tuntas
21	PPP	63	Tuntas
22	RWM	67	Tuntas
23	RKAY	73	Tuntas
24	SCAM	63	Tuntas
25	SFP	60	Tidak Tuntas

26	VRP	63	Tuntas
27	ZFI	63	Tuntas
28	IFIM	67	Tuntas
29	TB	60	Tidak Tuntas
30	NP	50	Tidak Tuntas
JUMLAH		**1944**	
RATA-RATA		**64,8**	
KETUNTASAN KLASIKAL		**66,7%**	
KATEGORI		**TIDAK TUNTAS**	

Semarang, 01 April 2015

Peneliti

Nanda Karunia Pertiwi

NIM 1401411064

HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* SIKLUS III

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi

No	Nama	Nilai	Kategori
1	ER	73	Tuntas
2	ANR	67	Tuntas
3	ADP	73	Tuntas
4	ADM	57	Tidak Tuntas
5	AP	63	Tuntas
6	AR	73	Tuntas
7	CIPD	60	Tuntas
8	CS	94	Tuntas
9	DFR	80	Tuntas
10	DAS	73	Tuntas
11	EDA	73	Tuntas
12	DM	77	Tuntas
13	FPM	73	Tuntas
14	FA	83	Tuntas
15	GDC	60	Tuntas
16	LAP	83	Tuntas
17	MFA	60	Tidak Tuntas
18	MRAO	60	Tuntas
19	NW	57	Tidak Tuntas
20	OIR	77	Tuntas
21	PPP	63	Tuntas
22	RWM	67	Tuntas
23	RKAY	77	Tuntas
24	SCAM	67	Tuntas

25	SFP	63	Tuntas
26	VRP	63	Tuntas
27	ZFI	67	Tuntas
28	IFIM	77	Tuntas
29	TB	73	Tuntas
30	NP	57	Tidak Tuntas
JUMLAH		**2090**	
RATA-RATA		**70,10**	
KETUNTASAN KLASIKAL		**76,66%**	
KATEGORI		**TUNTAS**	

Semarang, 02 April 2015

Peneliti

Nanda Karunia Pertiwi

NIM 1401411064

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas/ semester : IVA/ 2
Guru : Nanda Karunia Pertiwi

No	Nama	Aktivitas Siswa			Kategori
		1	2	3	
1	ER	63	63	73	B
2	ANR	53	57	67	B
3	ADP	57	60	73	B
4	ADM	43	57	57	B
5	AP	57	60	63	B
6	AR	63	67	73	B
7	CIPD	63	63	60	SB
8	CS	80	83	94	SB
9	DFR	67	77	80	SB
10	DAS	63	67	73	SB
11	EDA	73	67	73	SB
12	DM	63	63	77	B
13	FPM	67	67	73	SB
14	FA	60	60	83	B
15	GDC	63	67	60	B
16	LAP	73	77	83	SB
17	MFA	57	60	60	B
18	MRAO	63	67	60	B
19	NW	57	60	57	B
20	OIR	57	73	77	B
21	PPP	60	63	63	SB
22	RWM	63	67	67	SB
23	RKAY	67	73	77	SB
24	SCAM	43	63	67	B
25	SFP	50	60	63	B
26	VRP	60	63	63	SB
27	ZFI	63	63	67	SB
28	IFIM	67	67	77	B
29	TB	57	60	73	SB

30	NP	43	50	57	C

Semarang, April 2015
Peneliti

Nanda KaruniaPertiwi

NIM 1401411064

CATATAN LAPANGAN

PROSES PEMBELAJARAN

Siklus I

Nama SD	:	SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas / Semester	:	IVA / 2
Hari/Tanggal	:	Selasa, 24 Maret 2015
Petunjuk	:	Catatlah secara singkat hal-hal penting yang terjadi pada guru, siswa, proses pembelajaran yang tidak ada dalam lembar observasi

Situasi kelas cukup kondusif, namun siswa cenderung pasif dan diam dalam kegiatan pembelajaran. Ada dua siswa aktif selalu menanggapi pertanyaan guru. Siswa sudah mengerjakan tugas dengan baik, namun kurang aktif bergerak dalam mencari pasangan *flash card* dikarenakan siswa mencari pasangan hanya dengan satu deretnya, sehingga waktu untuk mencari pasangan *flash card* lebih cepat dari waktu yang ditentukan guru. Hal tersebut juga membuat siswa terlalu mudah mencari pasangannya dan belum ada kesulitan serta tantangan bagi siswa.

Beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, mereka sibuk sendiri berbicara dengan temannya, ada beberapa mengantuk, malas, belum menunjukkan minat terhadap pembelajaran. Perhatian kepada semua siswa kurang diperhatikan guru, terutama ketika diskusi berlangsung. Proses pembelajaran secara keseluruhan berjalan dengan baik. Antusias siswa terhadap pembelajaran cukup baik. Kegiatan diskusi dan presentasi berjalan lancar. Siswa tenang saat mengerjakan evaluasi

Semarang, 24 Maret 2015
Observer

Candra Abdillah

NIM 1401411272

CATATAN LAPANGAN
PROSES PEMBELAJARAN
Siklus II

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas / Semester : IVA / 2
Hari/Tanggal : Selasa, 01 April 2015
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal penting yang terjadi pada guru, siswa, proses pembelajaran yang tidak ada dalam lembar observasi

Guru tidak menayangkan gambar untuk masuk ke dalam materi setelah apersepsi sebelum penyajian *flash card*, dikarenakan LCD Proyektor mengalami gangguan, sehingga penyampaian awal materi dilakukan dengan tanya jawab dengan siswa, kemudian memberikan penjelasan singkat.

Beberapa siswa mengantuk dan tidak merespon penjelasan guru, namun sebagian besar siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ada satu siswa laki-laki tidak mematuhi aturan sekolah berupa kelengkapan baju seragam. Empat siswa belum dapat menemukan pasangan *flash card* sampai waktu yang ditentukan guru berakhir, sehingga guru membimbing siswa tersebut/

Guru cukup baik dalam mengelola kelas, hal ini ditunjukkan kondusifnya suasana kelas ketika mencari pasangan *flash card*, siswa saling berdiskusi, tertib dalam pembelajaran, tidak ada siswa usil dan mengganggu temannya, dan tidak ada yang menimbulkan kericuhan. Apabisiswa sedikit ramai, guru selalu mengingatkan siswa dengan kata “halo” atau “hai” agar suasana kelas kembali tenang. Kegiatan diskusi berjalan lancar. Banyak siswa yang mendapat *reward* dari guru karena telah mengerjakan tugas dengan baik..

Semarang, 01 April 2015
Observer

Candra Abdillah
NIM 1401411272

CATATAN LAPANGAN

PROSES PEMBELAJARAN

Siklus III

Nama SD : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Kelas / Semester : IVA / 2
Hari/Tanggal : Rabu, 02 April 2015
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal penting yang terjadi pada guru,siswa, proses pembelajaran yang tidak ada dalam lembar observasi

Guru tidak menayangkan gambar untuk masuk ke dalam materi setelah apersepsi sebelum penyajian *flash card*, dikarenakan LCD Proyektor mengalami gangguan, sehingga penyampaian awal materi dilakukan dengan tanya jawab dengan siswa, kemudian memberikan penjelasan singkat.

Siswa sudah cukup menunjukkan antusias dibanding sebelumnya. Ada empat siswa laki-laki aktif dan selalu menanggapi pertanyaan dari guru. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan materi pelajaran, dan tertib ketika mencari pasangan *flash card*, namun ada satu siswa menunjukkan sikap kurang baik yaitu membawa bacaan tidak sesuai dengan usianya, sehingga bacaan tersebut diambil guru.

Secara keseluruhan siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran berjalan dengan baik.. Kegiatan diskusi juga berjalan lancar. Siswa tenang saat mengerjakan evaluasi.

Semarang, 02 April 2015
Observer

Candra Abdillah
NIM 1401411272