PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN MANGKANGKULON 01 KOTA SEMARANG

SKRIPSI

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:
NOFIA LAILUL MUNA
1401411237

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nofia Lailul Muna

NIM : 1401411237

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

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

Semarang, 16 Juni 2015

Peneliti

Nofia Lailul Muna

NIM 1401411237

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Nofia Lailul Muna, NIM 1401411237 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 16 Juni 2015

Semarang, 16 Juni 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD UNNES

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 19551005 198012 2 001

Dosen Pembimbing

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP. 19560704 198203 2 002

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Nofia Lailul Muna, NIM 1401411237 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Selasa

tanggal : 16 Juni 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

NIP 19560427 198603 1 001

Sekretaris,

Drs. Moch Ichsan, M.Pd.

NIP. 19500612198403 1 001

Penguji Utama

Dra. Munisah, M.Pd.

NIP. 19550614 198803 2 001

Penguji I

Masitah, S. Pd., M.Pd.

NIP. 19520610 198003 2 001

Penguji II

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP. 19560704 198203 2 002

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sebaik-baik anugerah adalah akal, dan seburuk-buruk musibah adalah kebodohan. (Kata Hikmah)

Orang yang paling sempurna bukanlah orang dengan otak yang sempurna, melainkan orang yang dapat mempergunakan sebaiknya-baiknya dari bagian otaknya yang kurang sempurna (Aristoteles)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta "Bapak Dimyati (alm) dan Ibu Sukeni"

Kakak-kakakku

Terimakasih senantiasa mendoakan dan memberikan kasih sayang tulus untukku.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang" ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathurrahman, 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 ijin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada peneliti dengan penuh kasih sayang dan kesabaran selama penyusunan skripsi.
5. Dra. Munisah, M.Pd., dosen penguji utama yang telah memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Masitah, S.Pd., M.Pd., dosen penguji I yang telah memberikan saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Hj. Sriwati S.A., S.Pd., Kepala SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
8. Satimah, S.Pd.SD., guru kelas IV SDN Mangkangkulon 01 yang telah bersedia menjadi kolaborator penelitian dan membantu selama penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Semarang, Juni 2015

Peneliti

ABSTRAK

Muna, Nofia Lailul. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Cooperative Script Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. Halaman 337.

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. Ditunjukkan bahwa guru belum optimal dalam pemanfaatan media, guru kurang membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, dan siswa belum mampu memecahkan masalah melalui pengalamannya sendiri yang mengakibatkan rendahnya aktivitas siswa dan hasil belajar, ditunjukan dengan data pendukung bahwa ketuntasan klasikal siswa mencapai 34%. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang?. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan sebanyak tiga siklus dengan satu kali pertemuan setiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 dengan jumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keterampilan guru siklus I memperoleh skor 27 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh skor 31 dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus III dengan perolehan skor 36 dengan kriteria sangat baik; (2) aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 22,58 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh skor 27,29 dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus III dengan perolehan skor 31,63 dengan kriteria baik; (3) persentase ketuntasan klasikal pada siklus I 59%, siklus II 72%, dan pada siklus III meningkat menjadi 83%.

Simpulan dari penelitian ini adalah model *Cooperative Script* Berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. Saran untuk perbaikan pendidikan dan proses pembelajaran adalah guru dapat menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas mengajar guru agar lebih inovatif, aktivitas siswa agar dapat aktif berpartisipasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat.

Kata kunci: audiovisual; *Cooperative Script*; kualitas pembelajaran IPS.

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 ix
DAFTAR BAGAN..... xii
DAFTAR DIAGRAM xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah 10
1.3 Tujuan Penelitian 13
1.4 Manfaat Penelitian 14
BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 16
2.1.1 Hakikat Belajar 16
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 19
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar 21
2.1.4 Kualitas Pembelajaran……..... 24
2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial ……..... 56
2.1.6 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ……..... 65
2.1.7 Pendekatan Saintifik 67
2.1.8 Model Pembelajaran *Cooperative Script* 72

2.1.9	Media Audiovisual	77
2.1.10	Teori Belajar yang Mendasari Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual	81
2.1.11	Penerapan Pembelajaran melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS di Kelas	86
2.2	Kajian Empiris	87
2.3	Kerangka Berpikir	90
2.4	Hipotesis Tindakan	93
BAB III	**METODE PENELITIAN**	
3.1	Jenis Penelitian	94
3.1.1	Perencanaan	95
3.1.2	Pelaksanaan Tindakan.....	95
3.1.3	Observasi	96
3.1.4	Refleksi	97
3.2	Perencanaan Tahapan Penelitian	97
3.2.1	Siklus I	97
3.2.2	Siklus II	101
3.2.3	Siklus III	106
3.3	Subjek Penelitian	110
3.4	Tempat Penelitian	111
3.5	Variabel Penelitian	111
3.6	Data dan Teknik Pengumpulan Data	112
3.6.1	Jenis Data	112
3.6.2	Sumber Data	112
3.6.3	Teknik Pengumpulan Data	114
3.7	Teknik Analisis Data	117
3.7.1	Data Kuantitatif	117
3.7.2	Data Kualitatif	120
3.8	Indikator Keberhasilan	124
BAB IV	**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**	
4.1	Hasil Penelitian	126

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I 127
4.1.1.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran 127
4.1.1.2 Paparan Hasil Belajar Siswa 143
4.1.1.3 Refleksi Siklus I 147
4.1.1.4 Revisi Siklus I 150
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II 152
4.1.2.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran 152
4.1.2.2 Paparan Hasil Belajar Siswa..... 167
4.1.2.3 Refleksi Siklus II 171
4.1.2.4 Revisi Siklus II 174
4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III 175
4.1.3.1 Deskripsi Pelaksanaan dan Observasi Proses Pembelajaran 175
4.1.3.2 Paparan Hasil Belajar Siswa ……..... 191
4.1.3.3 Refleksi Siklus III 195
4.1.3.4 Revisi Siklus III 196
4.1.4 Rekapitulasi Siklus I, II, dan III 197
4.2 Pembahasan 199
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian 199
4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru 199
4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 211
4.2.1.3 Hasil Observasi Hasil Belajar 222
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian 224
BAB V PENUTUP
5.1 Simpulan 227
5.2 Saran 228
DAFTAR PUSTAKA ……..... 230
LAMPIRAN- LAMPIRAN 235

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah-Langkah Pembelajaran menggunakan Pendekatan Saintifik melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual	11
Tabel 2.1	Kriteria Ketercapaian Hasil Belajar	55
Tabel 2.2	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas IV Semester 2 ……..	65
Tabel 2.3	Tahap Perkembangan Kognitif Anak	66
Tabel 3.1	Pengembangan Indikator Pembelajaran Siklus I	97
Tabel 3.2	Pengembangan Indikator Pembelajaran Siklus II	101
Tabel 3.3	Pengembangan Indikator Pembelajaran Siklus III	106
Tabel 3.4	Kriteria Ketercapaian Hasil Belajar	120
Tabel 3.5	Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru, dan Aktivitas Siswa	121
Tabel 3.6	Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru ……..	122
Tabel 3.7	Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa ……..	123
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	127
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	136
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus I	144
Tabel 4.4	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	151
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	160
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus II	167
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	174
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	183
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Siklus III	190
Tabel 4.10	Rekapitulasi Persentase Siklus I, II, dan III	193

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir 92

Bagan 3.1 Alur Langkah-Langkah PTK ……. 94

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	128
Diagram 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	137
Diagram 4.3	Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I	145
Diagram 4.4	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	152
Diagram 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	161
Diagram 4.6	Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II	168
Diagram 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	175
Diagram 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	184
Diagram 4.9	Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus III	191
Diagram 4.10	Rekapitulasi Persentase Siklus I, II, dan III	194
Diagram 4.11	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	196
Diagram 4.12	Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III	209
Diagram 4.13	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III	220

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Dale …….....	48
Gambar 2.2	Tahap-Tahap Pembelajaran Saintifik …….....	69
Gambar 2.3	Konsep Dasar Perilaku Belajar menurut Behaviorisme	85
Gambar 4.1	Video Pembelajaran “Santi sedang sakit” …….....	130
Gambar 4.2	Siswa menyimak dan membuat ringkasan …….....	140
Gambar 4.3	Siswa melakukan peran secara berpasangan …….....	142
Gambar 4.4	Guru mengkondisikan siswa …….....	153
Gambar 4.5	Siswa menuliskan jawaban di papan tulis …….....	155
Gambar 4.6	Siswa menanggapi pertanyaan guru …….....	163
Gambar 4.7	Guru menyampaikan apersepsi …….....	177
Gambar 4.8	Guru berkeliling mengontrol kinerja siswa …….....	180
Gambar 4.9	Guru membimbing siswa dalam menyampaikan hasil diskusi	188

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen	228
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	231
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	234
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	238
Lampiran 5	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	239
Lampiran 6	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	242
Lampiran 7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	261
Lampiran 8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	264
Lampiran 9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	278
Lampiran 10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	282
Lampiran 11	Catatan Lapangan Siklus I	286
Lampiran 12	Analisis Catatan Lapangan Siklus I	290
Lampiran 13	Catatan Lapangan Siklus II	311
Lampiran 14	Analisis Catatan Lapangan Siklus II	312
Lampiran 15	Catatan Lapangan Siklus III	313
Lampiran 16	Analisis Catatan Lapangan Siklus III	315
Lampiran 17	Hasil Evaluasi Siswa Siklus I	316
Lampiran 18	Hasil Evaluasi Siswa Siklus II	317
Lampiran 19	Hasil Evaluasi Siswa Siklus III	318
Lampiran 20	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa	319
Lampiran 21	Hasil Pekerjaan Siswa Siklus I	320
Lampiran 22	Hasil Pekerjaan Siswa Siklus II	321
Lampiran 23	Hasil Pekerjaan Siswa Siklus III …….....	322
Lampiran 24	Hasil Wawancara Kolaborator	323
Lampiran 25	Foto Penelitian Siklus I	327
Lampiran 26	Foto Penelitian Siklus II	330
Lampiran 27	Foto Penelitian Siklus III	333
Lampiran 28	Surat Ijin Penelitian	335

Lampiran 29 Surat Telah Melakukan Penelitian 336
Lampiran 30 Surat Keterangan KKM IPS 337

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan sebagai komponen kehidupan memiliki peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pernyataan tersebut selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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

Tujuan mata pelajaran IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar yaitu bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006: 575).

Mulyono (dalam Hidayati, 2008: 1-7) memberi batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Pernyataan tersebut diperjelas oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008: 1-7) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran IPS yang tercantum dalam KTSP tersebut sudah mencakup ide-ide yang dapat mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan zaman. Namun pada kenyataan di lapangan, tujuan dalam pendidikan IPS sebagaimana diamanatkan oleh KTSP masih jauh dari yang diharapkan. Fakta tersebut didukung dengan hasil temuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) dalam paparan Workshop Implementasi

Kurikulum 2013 mengemukakan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Peserta didik kelas IV-VI (usia 10-12 tahun) sudah masuk pada tahap berpikir abstrak (operasi formal), sehingga sudah mampu memahami konsep-konsep keilmuan secara sederhana. Mata pelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami lingkungan sosialnya. Namun dalam pelaksanaan pembelajarannya masih mengalami banyak permasalahan. Guru dalam menerapkan metode pembelajaran lebih menekankan pada metode yang lebih menekankan pada aktivitas guru, bukan pada aktivitas siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Guru sering menggunakan metode ceramah bahkan menyuruh siswa untuk mencatat dan kurang memanfaatkan media untuk kegiatan pembelajaran. Dari segi siswa yaitu kurangnya minat, kurangnya konsentrasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran serta banyak siswa yang kurang menguasai materi pelajaran.

Berkaitan dengan permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran IPS, teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Teori belajar ini berpandangan bahwa belajar adalah lebih dari mengingat. Siswa yang memahami dan mampu menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari, mereka harus mampu memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya sendiri, dan berkutat dengan berbagai gagasan. Hal ini

memberikan implikasi bahwa siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menurut Slavin (dalam Trianto, 2011: 26).

Hasil refleksi peneliti pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas IV dengan menerapkan Kurikulum 2013 tema Selalu Berhemat Energi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP. Pada pembelajaran tersebut ditemukan kendala muatan pelajaran IPS yang belum optimal, ditunjukkan peran guru sebagai fasilitator dalam menggunakan media pembelajaran belum optimal sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi IPS yang abstrak tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Pada proses penyampaian materi oleh guru, ada beberapa siswa membuat kegaduhan yang menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif dan konsentrasi siswa yang lain terganggu. Guru dalam mengajar kurang bervariasi, guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif sehingga pembelajaran di kelas terlihat pasif dan didominasi oleh guru, sedangkan siswa hanya sebagai pendengar saja. Guru kurang membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, siswa terbiasa menerima pengetahuan yang disampaikan guru, siswa belum mampu menemukan konsep dan memecahkan masalah melalui pengalamannya sendiri yang berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kondisi pelaksanaan pembelajaran tersebut menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tidak optimal yang ditunjukkan dengan data nilai sebagai berikut. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa Tahun Ajaran 2013/2014 pada KD 3.3, 66% (19 dari 29 siswa) belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 34% (10 dari 29 siswa) mencapai ketuntasan belajar. Data hasil

belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 80. Jadi, nilai siswa masih berada di bawah KKM dan harus ditingkatkan. Dengan data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran tersebut perlu peningkatkan kualitas pada proses pembelajaran, agar siswa sekolah dasar tersebut aktif, terampil dan memahami materi pelajaran IPS.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran IPS yang belum optimal merupakan masalah yang sangat penting dan mendesak, sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. Peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator disamping informator. Selain itu, selama proses pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami materi dengan cara membaca dan menyusun rangkuman berdasarkan materi yang diajarkan. Siswa tidak dapat bekerja sendiri karena ide atau pendapat teman lain dibutuhkan agar saling melengkapi pengetahuan masing-masing. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual. Diharapkan melalui penerapan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan cara membuat rangkuman materi apa yang disampaikan oleh

guru dan teman pada saat melakukan kegiatan diskusi secara bergantian peran sebagai pembicara dan pendengar serta siswa dapat berlatih belajar mandiri, aktif, dan kreatif sehingga menciptakan suasana belajar yang bermakna. Suparno (dalam Depdiknas, 2004: 7) mengungkapkan bahwa kualitas pembelajaran diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Terkait pentingnya kualitas pembelajaran dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar, maka dalam penelitian ini, komponen tersebut dikaji dalam 3 (tiga) variabel penelitian, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengemukakan bahwa pendekatan Saintifik menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan (Permendikbud No. 81A, 2013: 33). Pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah atau Saintifik ini merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Langkah-langkah pendekatan Saintifik terdiri atas mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan. Pernyataan tersebut tentunya dapat mendorong siswa berpikir secara kritis dan tepat dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Lambiotte (dalam Huda, 2013: 213) *Cooperative Script* adalah salah satu model pembelajaran di mana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Strategi ini ditujukan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan. *Cooperative Script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan ide-ide pokok dari gagasan besar yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran *Cooperative Script* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah: (1) dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar; (2) mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain; (3) mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temannya; (4) memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya; dan (5) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pernyataan tersebut sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS pada materi "Permasalahan Sosial di Sekitar Kita" yang didukung dengan media pembelajaran.

Penerapan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* akan optimal apabila didukung dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan

pembelajaran. Hamdani (2011: 73) menyebutkan media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari. Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Peneliti memilih media audiovisual sebagai media pendukung pembelajaran IPS melalui pendekatan Saintifik dengan model *Cooperative Script* karena dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan masing-masing siswa. Media audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2012: 184). Keunggulan dari media audiovisual dalam pembelajaran antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka); (2) mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera; dan (3) media audiovisual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial (Fazriah: 2011). Media audiovisual digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi "Permasalahan Sosial di Sekitar Kita" dapat menjadikan pembelajaran lebih nyata serta meningkatkan daya ingat memori karena lebih menarik dan mudah diingat.

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan permasalahan tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Rohani pada tahun 2015 dengan judul "Penerapan Model *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model C*ooperative Script* pada pembelajaran IPS di kelas VB SD Negeri 06 Metro Barat dapat meningkatkan aktivitas siswa, dengan perolehan persentase siklus I yaitu

68,96% dengan kategori aktif dan siklus II sebesar 82,75% dengan kategori aktif. Peningkatan hasil belajar siswa dengan perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 68,53 dan pada siklus II yaitu 74,38. Presentase ketercapaian KKM pada siklus I yaitu 65,51% dengan kategori tinggi dan pada siklus II mencapai 79,31% dengan kategori sangat tinggi.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Ade Irma Setiyani pada tahun 2013 yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS menggunakan *Snowball Throwing* Media Audiovisual pada Siswa Kelas IVA SDN Purwoyoso 03". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan guru pada tiap siklusnya, yaitu pada siklus I diperoleh skor 25,5 dengan kategori baik dan siklus II 35,5 dengan kategori sangat baik. Peningkatan skor pada tiap siklus hasil observasi aktivitas siswa yaitu pada siklus I skor yang diperoleh 20,3 berkategori baik dan siklus II 26,2 berkategori baik pada siklus II. Selanjutnya peningkatan persentase ketuntasan klasikal yaitu pada siklus I 69,23% dengan rata-rata 67,69 dan meningkat pada siklus II 84,62% dengan rata-rata 81,93.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan penerapan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, siswa akan lebih aktif dan keterampilan guru akan meningkat sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan mampu bekerjasama dengan teman kelompok serta dapat meningkatkan

pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti akan mengkaji masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang".

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1) Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang pada pembelajaran IPS?
2) Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang pada pembelajaran IPS?
3) Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang pada pembelajaran IPS?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan dalam pembelajaran pada kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang maka untuk meningkatkan kualitas mata pelajaran IPS perlu diambil tindakan yaitu dengan penerapan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dalam pembelajaran, adapun langkah-langkah tindakan tersebut sebagai berikut.

Tabel 1.1

Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual

Langkah-langkah pendekatan Saintifik *)	**Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* **)**	**Langkah-langkah media audiovisual ***)**	**Langkah-langkah pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual**	
			Aktivitas Guru	**Aktivitas Siswa**
Mengamati Guru dan siswa memahami apa yang hendak dicatat, melalui kegiatan pengamatan		Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audiovisual sebagai media pembelajaran	Guru menetapkan penggunaan media audiovisual dalam tujuan pembelajaran	
Menanya Dari langkah ini diharapkan siswa mampu merumuskan masalah atau merumuskan hal yang ingin diketahuinya		Persiapan guru	Guru mempersiapkan media audiovisual dan materi yang akan disampaikan	Siswa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan	Persiapan Kelas	Guru memberikan motivasi dan membagi siswa secara berpasangan	Siswa berkelompok secara berpasangan
Mengumpul-kan Informasi Siswa mengolah informasi dari kegiatan		Langkah pe-nyajian pelajaran dan pemanfaatan media	Guru menayangkan media audiovisual berupa *sound slide*	Siswa mengamati, dan memperhatikan tayangan yang diberikan guru.
			Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru

Langkah-langkah pendekatan Saintifik *)	**Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* **)**	**Langkah-langkah media audiovisual ***)**	**Langkah-langkah pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual**	
			Aktivitas Guru	**Aktivitas Siswa**
mengamati dan kegiatan mengumpul-kan informasi	Guru membagi wacana/materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya.	Langkah kegiatan belajar siswa	Guru membagikan wacana atau materi kepada siswa untuk dibaca. Kemudian guru menayangkan kembali media audiovisual satu kali lagi	Siswa membaca materi yang diberikan guru. Kemudian menyimak tayangan kembali dan membuat ringkasan
Mengasosiasikan/ Mengolah Informasi Siswa secara bersama-sama, saling bekerjasama, saling membantu mengerjakan hasil tugas terkait dengan materi yang sedang dipelajari	Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.		Guru membimbing siswa untuk memilih peran pada giliran pertama	Siswa berdiskusi dengan pasangannya untuk menentukan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
Mengkomu-nikasikan Pada kegiatan akhir diharapkan siswa dapat menkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama kelompok dan ataupun secara individu	Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswa lain harus menyimak/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.		Guru memberikan penilaian sikap dan keterampilan siswa	Beberapa pasangan secara bergantian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya
	Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.			Siswa bertukar peran dengan pasangannya
	Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.			
	Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pembelajaran.		Guru bersama siswa memberi kesimpulan	Bersama guru memberikan kesimpulan
	Penutup	Langkah evaluasi pengajaran	• Guru memberikan soal evaluasi • Guru menutup pembelajaran	Siswa melakukan refleksi

*) Langkah-langkah pendekatan Saintifik berdasarkan Permendikbud No. 81A Tahun 2013

**) Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* menurut Miftahul Huda (2013: 213)

***) Langkah-langkah media audiovisual menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013: 136)

Berdasarkan tabel 1.1 langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual juga dijabarkan sebagai berikut.

1) Guru menetapkan dan mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Isi media harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
2) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media audiovisual untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Kemudian dilanjut dengan kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa.
3) Selama proses penyampaian materi, siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting dalam bentuk ringkasan/rangkuman.
4) Siswa berkelompok secara berpasangan dan dibagikan wacana/materi kepada tiap siswa.
5) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja secara berkelompok.
6) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.

7) Guru menyimpulkan ide atau pendapat siswa dari hasil diskusi. Selanjutnya guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok presentasi dan siswa yang aktif selama pembelajaran.
8) Guru memberikan soal evaluasi.
9) Guru menutup pembelajaran.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut.

1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.
2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.
3) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung bahwa penerapan pendekatan saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman langsung pada guru-guru tentang model pembelajaran yang kooperatif antara guru dan siswa untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode yang lebih inovatif serta dapat meningkatkan kemampuan serta keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif kreatif.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual diharapkan siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa, meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa serta siswa memperoleh suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan

hasil belajar siswa pada pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV serta menumbuhkan iklim pembelajaran siswa aktif (PAIKEM) di sekolah. Selain itu juga dapat menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk lain, merupakan aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia, bahkan tiada hari tanpa belajar. Banyak definisi tentang pengertian belajar yang telah dirumuskan oleh para ahli.

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Gagne (dalam Suprijono, 2012: 2) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama yaitu belajar berkaitan dengan perubahan perilaku, perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman, dan perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Belajar menurut Hamdani (2011: 21) adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Menurut Hakim (dalam Hamdani, 2011: 21) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan lain-lain. Apabila tidak mendapatkan peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, orang tersebut belum mengalami proses belajar. Slameto (2010: 2) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Skinner (dalam Dimyati, 2013: 9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar,
2) respon si pelajar, dan
3) konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respons si pebelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku di dalam respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi

perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk yang relatif permanen, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari terampil menjadi terampil, serta aspek-aspek lainnya. Dengan demikian, seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Secara umum, tujuan belajar menurut Sardiman (2011: 26) ada tiga, yaitu:

1) Untuk mendapatkan pengetahuan

   Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.

2) Penanaman konsep dan keterampilan

   Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Demikian juga mengungkapkan perasaan melalui bahasa tulis atau lisan, bukan soal kosa kata atau tata bahasa, semua memerlukan banyak latihan.

3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai. Oleh karena itu, guru tidak sekadar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada anak didiknya.

Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar itu meliputi: (1) hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif); (2) hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif); dan (3) hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Menurut aliran behavioristik pembelajaran merupakan usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diiginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai upaya memberikan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Hamdani, 2011: 23).

Pembelajaran menurut Winataputra (2008: 1.18) ialah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Sedangkan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Suprijono, (2012: 13) pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensiil istilah ini dengan pengajaran pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadi pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah menyediakan fasilitas belajar bagi siswanya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu peristiwa atau kegiatan dimana di dalamnya terjadi saling interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa sehingga menimbulkan dialog interaktif diantara keduanya, dalam kegiatan ini seorang guru berupaya untuk menyampaikan suatu materi kepada siswanya dengan menggunakan media ataupun fasilitas yang ada dan mengorganisirnya sedemikian rupa dalam suatu lingkungan tertentu sehingga tercapailah tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu:

1) faktor intern

   Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi belajar siswa yang berasal yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain:

   a) faktor jasmaniah, yang meliputi antara lain faktor kesehatan dan cacat tubuh.

   b) faktor psikologis

      Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu antara lain intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

   c) faktor kelelahan

      Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2) faktor ekstern

   Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain.

a) Faktor Keluarga; siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah; faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat; masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Munadi (dalam Rusman, 2014: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain.

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis; secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis; setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi

intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor lingkungan; faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.

b) Faktor Instrumental; faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal sangat berpengaruh dalam proses belajar individu sehingga pada akhirnya dapat menentukan kualitas pembelajaran. Faktor-faktor ini tidak berdiri sendiri melainkan saling terkait, sehingga ketidakmaksimalan salah satu faktor akan berpengaruh pada ketidakmaksimalan faktor lain yang otomatis akan menyebabkan ketidakoptimalan hasil pembelajaran.

2.1.4 Kualitas Pembelajaran

Kualitas atau mutu adalah tingkat baik buruknya atau taraf atau derajat sesuatu (Wikipedia, 2013). Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam dan maupun di luar diri seseorang.

Hamdani (2011: 194) menyatakan bahwa efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Dalam mencapai efektivitas belajar ini, UNESCO (1996) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu: (1) belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know);* (2) belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do);* (3) belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together);* (4) belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be)*. Keempat pilar tersebut harus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan serta sikap siswa menuju ke arah yang lebih baik. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku

pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar peserta didik, hasil belajar, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, dan kualitas media pembelajaran (Depdiknas, 2004: 7). Kualitas pembelajaran terdiri dari beberapa komponen antara lain sebagai berikut.

2.1.4.1 Keterampilan Dasar Mengajar Guru dalam Pembelajaran

Guru merupakan sosok penting dalam proses belajar mengajar di kelas. Karena guru memiliki peran yang besar selama proses pembelajaran tersebut. Oleh karena itu seorang guru harus menguasai berbagai keterampilan dasar dalam mengajar yang dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Keterampilan dasar mengajar ialah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Keterampilan itulah yang dapat membedakan mana yang guru profesional dan mana yang bukan (Aqib, 2013: 83).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar yang dikuasai guru ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 80) keterampilan dasar mengajar guru pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan keterampilan mengajar. Keterampilan-keterampilan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

2.1.4.1.1 Keterampilan Membuka Pelajaran

Djamarah (2010: 138) menyatakan bahwa keterampilan membuka pelajaran adalah perbuatan guru untuk menciptakan siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada yang akan dipelajari. Menurut Rusman (2014: 80) keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi agar siswa siap mental dan perhatian siswa terpusat pada apa yang dipelajari serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi.

Komponen membuka pelajaran menurut Usman (2013: 92) meliputi: (1) menarik perhatian siswa, (2) menimbulkan motivasi, (3) memberikan acuan melalui berbagai usaha, dan (4) membuat kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

Menurut Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses satuan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan adalah:

1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
2) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
3) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
4) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2.1.4.1.2 Keterampilan Bertanya

Bagaimanapun tujuan pendidikan, secara universal guru akan selalu menggunakan keterampilan bertanya kepada siswanya. Melalui kegiatan bertanya akan membantu siswa belajar dengan temannya, membantu siswa lebih sempurna dalam menerima informasi, atau dapat mengembangkan keterampilan kognitif tingkat tinggi (Djamarah, 2010: 99). Menurut Bolla (dalam Rusman, 2014: 82) dalam proses pembelajaran setiap pertanyaan, baik berupa kalimat tanya atau suruhan yang menuntut respon siswa perlu dilakukan, agar siswa memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berpikir. Artinya pertanyaan dapat berupa kalimat tanya atau dalam bentuk suruhan, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan tanya jawab harus dilakukan secara tepat, berkenaan dengan memberikan pertanyaan yang baik menurut Usman (2013: 75) ada beberapa ciri, yaitu:

1) jelas dan mudah dimengerti oleh siswa.
2) berikan informasi yang cukup untuk menjawab pertanyaan.
3) difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu.
4) berikan waktu yang cukup kepada anak untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan.
5) bagikanlah semua pertanyaan kepada seluruh murid secara merata.
6) berikan respon yang ramah dan menyenangkan sehingga timbul keberanian siswa untuk menjawab atau bertanya.

7) tuntunlah jawaban siswa sehingga mereka dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

Komponen-komponen keterampilan bertanya menurut Rusman (2014: 80) meliputi: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat; (2) pemberian acuan, dalam hal ini guru dapat memberikan jawaban antara sebagai acuan sebelum masuk pada jawaban yang diinginkan; (3) fokus pertanyaan; (4) pemindahan giliran, dalam hal ini pertanyaan harus diberikan secara bergiliran agar tidak didominasi oleh beberapa orang siswa saja; (5) penyebaran, jadi idealnya pertanyaan diberikan ke kelas terlebih dahulu, sehingga semua siswa berpikir; (6) pemberian tuntunan, yaitu apabila siswa mengalami kesulitan untuk menjawab, guru dapat memberikan tuntunan, sehingga siswa memiliki gambaran jawaban yang diharapkan.

Prinsip-prinsip pokok keterampilan bertanya yang harus diperhatikan guru antara lain:

1) berikan pertanyaan secara hangat dan antusias kepada kelas.
2) memberi waktu berpikir untuk menjawab pertanyaan.
3) memberi kesempatan kepada yang bersedia menjawab terlebih dahulu.
4) menunjuk siswa untuk menjawab setelah diberikan waktu untuk berpikir.
5) berikan penghargaan atas jawaban yang diberikan.

2.1.4.1.3 Keterampilan Memberi Penguatan

Menurut Aqib (2013: 85) penguatan ialah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Sedangkan menurut Rusman (2014: 84) pemberian penguatan lebih

efektif dibandingkan dengan hukuman. Secara psikologis, individu membutuhkan penghargaan atas segala usaha yang telah dilakukannya, apalagi pekerjaan itu dinilai baik, sukses, efektif dan seterusnya.

Dalam memberikan penguatan diperlukan penggunaan komponen keterampilan yang tepat. Komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1) Penguatan verbal; diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti seratus, *excellent*, bagus, pintar, ya, betul, tepat sekali, dan sebagainya.
2) Penguatan nonverbal; biasanya dilakukan dengan gerak, isyarat, sentuhan, elusan, pendekatan, dan sebagainya, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatan yang baik sebagai suatu tindakan dorongan, sehingga perbuatan tersebut terus diulang (Rusman, 2014: 84).

Ada empat cara dalam memberikan penguatan yaitu:

1) penguatan kepada pribadi tertentu, yaitu penguatan yang ditujukan kepada salah satu siswa, dan harus menyebut nama siswa tersebut.
2) penguatan kepada kelompok siswa, yaitu dengan memberikan penghargaan kepada kelompok siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
3) pemberian penguatan dengan cara segera, yaitu penguatan yang diberikan sesegera mungkin setelah munculnya tingkah laku/responsiswa yang diharapkan. Penguatan yang ditunda cenderung kurang efektif.

4) variasi dalam penguatan. Jenis penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi, tidak terbatas pada satu jenis saja karena dapat menimbulkan kebosanan, dan lama kelamaan akan kurang efektif.

2.1.4.1.4 Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan mengadakan variasi adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar-mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid, sehingga dalam situasi belajar mengajar murid senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi (Usman, 2013: 84). Sedangkan menurut Rusman (2014: 85) guru harus memiliki kemampuan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui penggunaan multisumber, multimedia, multimetode, multistrategi, dan multimodel. Dengan mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan pembelajaran lebih bermakna dan optimal, serta untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton.

Tujuan dan manfaat keterampilan variasi adalah untuk:

1) menimbulkan dan meningkatkan perhatian siswa kepada aspek-aspek pembelajaran yang relevan dan bervariasi.
2) memberikan kesempatan berkembangnya bakat yang dimilki siswa.
3) memupuk tingkah laku yang positif terhadap guru dan sekolah dengan berbagai cara mengajar yang lebih hidup dan lingkungan belajar yang lebih baik.
4) memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh cara menerima pelajaran yang disenangi.

Menurut Djamarah (2010: 125) variasi dalam pembelajaran bertujuan meningkatkan dan memelihara perhatian anak didik terhadap relevansi proses belajar mengajar, memberi kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu siswa, membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran, memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual, dan mendorong anak didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik.

2.1.4.1.5 Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa (Aqib, 2013: 87). Menurut Usman (2013: 88) yang dimaksudkan dengan keterampilan menjelaskan dalam pengajaran ialah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematik untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya, misalnya antara sebab dan akibat, definisi dengan contoh atau dengan sesuatu yang belum diketahui.

Pemberian penjelasan merupakan aspek yang sangat penting dari kegiatan guru dalam interaksinya dengan siswa di dalam kelas maupun di luar kelas (Rusman, 2014: 87). Tujuan pemberian penjelasan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Membimbing siswa untuk dapat memahami konsep, hukum, dalil, fakta, dan prinsip secara obyektif dan bernalar.
2) Melibatkan siswa untuk berpikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan.

3) Mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahpahaman siswa.
4) Membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam memecahkan masalah.

Komponen-komponen dalam keterampilan menjelaskan adalah sebagai berikut.

1) Merencanakan

   Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang terencana. Guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu membuat perencanaan, baik itu berupa silabus maupun RPP. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup memerlukan keterampilan menjelaskan dari seorang guru. Oleh karena itu, penjelasan yang dilakukan guru perlu direncanakan dengan baik, terutama yang berkenaan dengan isi materi dan aktivitas siswa itu sendiri.
2) Penyajian suatu Penjelasan

   Penyajian suatu penjelasan dapat ditingkatkan hasilnya dengan memerhatikan hal-hal antara lain, kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan, dan penggunaan balikan.

2.1.4.1.6 Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil ialah keterampilan melaksanakan kegiatan membimbing siswa agar dapat melaksanakan diskusi kelompok kecil dengan efektif (Aqib, 2013: 91). Sedangkan menurut Rusman (2014: 89) diskusi kelompok adalah suatu proses teratur yang melibatkan

sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, dan pemecahan masalah.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok, antara lain sebagai berikut.

1) Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi.
2) Memperjelas masalah, untuk menghindari kesalahpahaman dalam memimpin diskusi seorang guru perlu memperjelas atau menguraikan permasalahan.
3) Menganalisis pandangan siswa.
4) Meningkatkan urunan siswa. Mengajukan pertanyaan dan memberikan waktu untuk berpikir dan memberikan urun pendapat siswa dengan penuh perhatian.
5) Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi.
6) Menutup diskusi. Yaitu membuat rangkuman hasil diskusi, menindaklanjuti hasil diskusi dan mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi.
7) Hal-hal yang perlu dihindari. Mendominasi/monopoli pembicaraan dalam diskusi, membiarkan terjadinya penyimpangan dalam diskusi.

2.1.4.1.7 Keterampilan Mengelola Kelas

Menurut Aqib (2013: 94) guru perlu menguasai keterampilan mengelola kelas agar guru dapat mendorong siswa mengembangkan tanggung jawab individu maupun klasikal dalam berperilaku, menyadari kebutuhan siswa, dan memberikan respon yang efektif terhadap perilaku siswa. Menurut Usman (2013: 97) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar-mengajar. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika

guru mampu mengatur dan mengendalikan anak didik dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses interaksi edukatif yang efektif (Djamarah, 2010: 145).

Komponen-komponen dalam mengelola kelas menurut Rusman (2014: 90) sebagai berikut.

1) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal.
2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal. Guru dapat menggunakan strategi: (a) modifikasi tingkah laku, (b) guru menggunakan pendekatan pemecahan masalah kelompok, dan (c) menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Menghindari campur tangan yang berlebihan, menghentikan penjelasan tanpa alasan, ketidaktepatan memulai dan mengakhiri kegiatan, penyimpangan, dan sikap yang terlalu berlebihan adalah hal lainnya yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pengelolaan kelas di samping dua jenis keterampilan tersebut.

2.1.4.1.8 Keterampilan Pembelajaran Perseorang

Pembelajaran individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan interest siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan sentuhan kebutuhan individual (Rusman, 2014: 91). Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorang adalah sebagai berikut.

1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi.
2) Keterampilan mengorganisasi.
3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, yaitu memungkinkan guru membantu siswa untuk maju tanpa mengalamifrustasi
4) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Menurut Djamarah (2010: 164) pengajaran perseorang diartikan sebagai suatu proses di mana setiap anak didik dibantu mengembangkan kemajuan dalam mencapai tujuan berdasarkan kemampuan, pendekatan, dan bahan pelajaran. Sedangkan menurut Usman (2013: 103) pengajaran perseorang memungkinkan siswa belajar lebih aktif, memberikan rasa tanggung jawab yang lebih besar, berkembangnya daya kreatif dan sifat kepemimpinan pada siswa, serta dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal.

2.1.4.1.9 Keterampilan Menutup Pelajaran

Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengkahiri kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Aqib (2013: 90) keterampilan menutup pembelajaran mencakup hal-hal seperti meninjau kembali dengan cara merangkum atau membuat ringkasan, mengadakan evaluasi, dan memberikan tindak lanjut berupa PR atau tugas yang ditujukan kepada siswa. Cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam menutup pelajaran menurut Usman (2013: 93) adalah: (1) meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, dan (2) melakukan evaluasi.

Menurut Permendiknas nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses satuan pendidikan dasar dan menegah menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan penutupan adalah:

1) bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran;
2) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
4) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik;
5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, keterampilan guru harus selalu ditingkatkan agar dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran inovatif guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Apabila guru dapat melaksanakan perannya dengan keterampilan yang baik, maka kualitas kegiatan pembelajaran akan meningkat dan mendorong tercapainya prestasi belajar siswa yang diharapkan.

Menurut Sardiman (2011: 144) mengemukakan peranan guru dalam kegiatan belajar-mengajar, yaitu guru sebagai:

1) informator; sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum.
2) organisator; guru berperan sebagai pengelola kegiatan akademik, silabus, *workshop*, jadwal pelajaran dan lain-lain.

3) motivator; peranan guru sebagai motivator ini penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa.
4) pengarah/direktor; guru dalam hal ini harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. Guru harus juga “handayani”.
5) inisiator; guru dalam hal ini sebagai pencetus ide-ide dalam proses belajar yang merupakan ide-ide kreatif yang dapat dicontoh oleh anak didiknya.
6) transmitter; dalam kegiatan belajar guru juga akan bertindak selaku penyebar kebijkasanaan pendidikan dan pengetahuan.
7) fasilitator; guru dalam hal ini akan memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar, misalnya menciptakan suasana kegiatan belajar yang efektif.
8) mediator; guru berperan sebagai penengah dalam kegiatan belajar siswa.
9) evaluator; dalam hal ini guru mempunyai otoritas untuk menilai prestasi anak didik dalam bidang akademis maupun tingkah laku sosialnya, sehingga dapat menentukan bagaimana anak didiknya berhasil atau tidak.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar mengajar guru adalah segala kegiatan yang dilakukan guru dalam proses interaksi (guru dan siswa) pada pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi pada siswa. Keterampilan guru yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan guru dalam pembelajaran melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual yang meliputi: persiapan, membimbing pembentukan kelompok, menyiapkan dan menggunakan media, membagikan LKS

yang sesuai dengan materi yang dipelajari, membimbing siswa meringkas materi, membimbing diskusi kelompok, memberikan kesimpulan.

Beberapa indikator keterampilan guru yang diamati dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, sebagai berikut: (1) melaksanakan pra pembelajaran (keterampilan mengelola kelas); (2) membuka pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran); (3) menyampaikan materi menggunakan media audiovisual (keterampilan menjelaskan, keterampilan mengadakan variasi); (4) mengajukan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya); (5) membagi siswa berkelompok secara berpasangan dan membagi wacana (keterampilan mengelola kelas); (6) menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil); (7) membimbing siswa memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan (keterampilan pembelajaran perseorangan); (8) memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan (keterampilan menjelaskan); (9) memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan); dan (10) menutup pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.4.2 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Belajar diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas kegiatan belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 97) belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses

belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Menurut Hamalik (2014: 99) murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran, disamping faktor guru, tujuan, dan metode pengajaran. Tanpa adanya siswa, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Dengan demikian siswalah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada pada murid.

Dimyati (2013: 22) menyatakan bahwa siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami tindak mengajar, dan merespon dengan tindak belajar. Siswa mengalami suatu proses belajar. Dalam proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mempelajari bahan belajar. Dengan adanya informasi tentang sasaran belajar, adanya penguatan-penguatan, adanya evaluasi dan keberhasilan belajar, menyebabkan siswa semakin sadar akan kemampuan dirinya serta akan memperkuat keinginan untuk mandiri.

Diedrich (dalam Sardiman, 2011: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.

1) *Visual activities* (aktivitas melihat), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

2) *Oral activities* (aktivitas berbicara), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3) *Listening activities* (aktivitas mendengarkan), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4) *Writing activities* (aktivitas menulis), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5) *Drawing activities* (aktivitas menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6) *Motor activities* (aktivitas motorik), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7) *Mental activities* (aktivitas mental), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8) *Emosional activites* (aktivitas emosi), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Whipple (dalam Hamalik, 2014: 173) membagi kegiatan-kegiatan siswa sebagai berikut.

1) Bekerja dengan alat-alat visual; mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi.
2) Ekskursi dan trip; mengunjungi museum, menyajikan demontrasi, atau mengundang lembaga yang dapat memberikan keterangan-keterangan.

3) Mempelajari masalah; mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting, membuat rangkuman, dan mempersiapkan daftar bacaan yang digunakan dalam belajar.
4) Mengapresiasi literatur; membaca cerita yang menarik dan mendengar bacaan untuk kesenangan dan informasi.
5) Ilustrasi dan kontruksi; membuat *chart*, *blue print*, ilustrasi, peta, diagram, poster, dan artikel untuk pameran.
6) Bekerja menyajikan informasi; menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik, merencanakan suatu program.
7) Cek dan tes; mengerjakan informasi, menyiapkan tes, dan menyusun grafik perkembangan.

Berdasarkan beberapa teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yang mencakup interaksi dan kegiatan siswa dengan media dan lingkungan belajar, sehingga terciptalah suatu kondisi belajar yang efektif. Aktivitas siswa dapat dilihat dari beberapa indikator pencapaian yang menjelaskan tentang aktivitas siswa yang aktif dalam pembelajaran.

Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual adalah sebagai berikut: (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (*Emosional activites*); (2) menanggapi apersepsi sesuai dengan materi (*Mental, Oral activities*); (3) memperhatikan dan menjawab petanyaan yang diajukan guru dari materi yang ditayangkan menggunakan media audiovisual (*Visual, Listening, Writing,*

Emotional activities); (4) siswa membaca dan menyimak tayangan kembali (*Listening, Writing, Oral activities*); (5) siswa berdiskusi dengan pasangannya (*Oral, Listening, Writing, Motor activities*); (6) siswa menyampaikan hasil diskusi (*Oral, Listening, Emotional activities*); (7) siswa bertukar peran dengan pasangannya (*Oral, Listening, Writing, Motor activities*); (8) siswa mendengarkan penjelasan dan diberikan kesempatan umtuk bertanya terhadap materi yang belum jelas (*Oral, Emotional activities*); (9) siswa bersama guru membuat kesimpulan (*Listening, Mental, Emotional activities*); dan (10) siswa melakukan refleksi (*Listening, Oral, Writing, Emotional activities*).

2.1.4.3 Materi Pembelajaran

Menurut Sumantri (2001: 200), bahan atau materi pelajaran merupakan isi suatu mata pelajaran atau bidang studi yang dipelajari peserta didik berdasarkan kurikulum yang berlaku. Suatu materi pelajaran harus ditata dan dikelola sedemikian rupa agar dapat dengan mudah dipelajarai peserta didik sesuai dengan tujuan dan kesiapan mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang berkualitas harus mengandung materi yang berkualitas pula.

Hamdani (2011: 120) mengemukakan bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012: 142) menyebutkan bahwa materi pelajaran dapat dibedakan menjadi:

1) pengetahuan (*knowledge*), menunjuk pada informasi yang disimpan dalam pikiran siswa, dengan demikian pengetahuan berhubungan dengan berbagai informasi yang harus dihafal dan dikuasai siswa.
2) keterampilan (*skill*), menunjuk pada tindakan-tindakan (fisik dan non fisik) yang dilakukan seseorang dengan cara kompeten untuk mencapai tujuan tertentu.
3) sikap (*attitude*), menunjuk pada kecenderungan seseorang untuk bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini kebenarannya oleh siswa.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran adalah isi dari mata pelajaran berdasarkan kurikulum yang sudah ada, dalam hal ini seorang guru harus pintar mengolah materi pembelajaran tersebut sehingga seorang siswa dapat memahami materi secara mendalam.

2.1.4.4 Iklim Pembelajaran

Menurut Dikti (dalam Depdiknas, 2004), iklim pembelajaran mencakup:

1) suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan
2) perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreativitas guru.

Iklim sekolah menurut pendapat Hadiyanto (2011) adalah situasi atau suasana yang muncul karena adanya hubungan antara kepala sekolah dengan guru,

guru dengan guru, guru dengan peserta didik atau hubungan antara peserta didik yang menjadi ciri khas sekolah yang ikut mempengaruhi proses belajar mengajar disekolah. Iklim sekolah yang positif itu merupakan suatu kondisi, dimana keadaan dan lingkungannya, dalam keadaan yang sangat aman, nyaman, damai, menyenangkan untuk kegiatan belajar mengajar.

Iklim sekolah yang baik itu selalu terbebas dari segala kebisingan, keramaian maupun kejahatan, suasanya senantiasa dalam keadaan yang tentram, hubungan yang sangat bersahabat diantara para penghuninya, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa maupun para pegawai administrasinya. Bahwasannya sekolah itu membutuhkan lingkungan kerja yang kondusif, suatu lingkungan yang baik secara fisik maupun psikis dapat menumbuh iklim yang menyenangkan untuk melakukan kerja.

Jadi dapat disimpulkan bahwa iklim pembelajaran adalah segala situasi yang muncul antara guru dan siswa atau antar siswa yang mempengaruhi proses belajar mengajar agar lebih menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna demi terwujudnya semangat siswa dan kreativitas guru lebih baik. Adapun indikator iklim pembelajaran yang baik diantaranya (1) suasana kelas; dan (2) interaksi dalam pembelajaran.

2.1.4.5 Kualitas Media Pembelajaran

2.1.4.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini Daryanto (2010: 4), akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan

kegiatan pembelajaran. Menurut Schram (dalam Indriana, 2011: 14) media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Sedangkan menurut Sukiman, (2012: 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Indriana (2011: 16) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Djamarah (2013: 120) mengatakan bahwa media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Sejalan dengan itu Geralach dan Ely (dalam Arsyad, 2009: 3), menyatakan bahwa media manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut Eriksson dan Curl (dalam Indriana, 2011: 36), dalam memilih bahan atau media pengajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan yaitu:

1) isi media pengajaran tersebut berguna dan penting bagi anak didik;
2) kandungan media tersebut menarik minat anak didik;
3) formatnya sesuai dengan pengaturan aktivitas belajar;
4) bahan yang digunakan valid, mudah didapat, dan tidak ketinggalan zaman;
5) fakta dan konsepnya dikaji dari sisi kepadatannya;
6) kandungan media tersebut berkaitan dengan tujuan yang telah ditetapkan secara khusus;
7) kandungan media tersebut memang sesuai dengan kondisi dan situasi mutakhir;
8) bahan atau materi tersebut bukanlah merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan kerugian, kontroversi, dan membahayakan;
9) bahan atau materinya tidak menimbulakan sesuatu yang sifatnya propaganda, yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan;
10) media pengajaran mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknik yang baik, gambarannya jelas dan menarik;
11) media pengajaran mempunyai rancangan yang rapi dan terstruktur dengan baik;

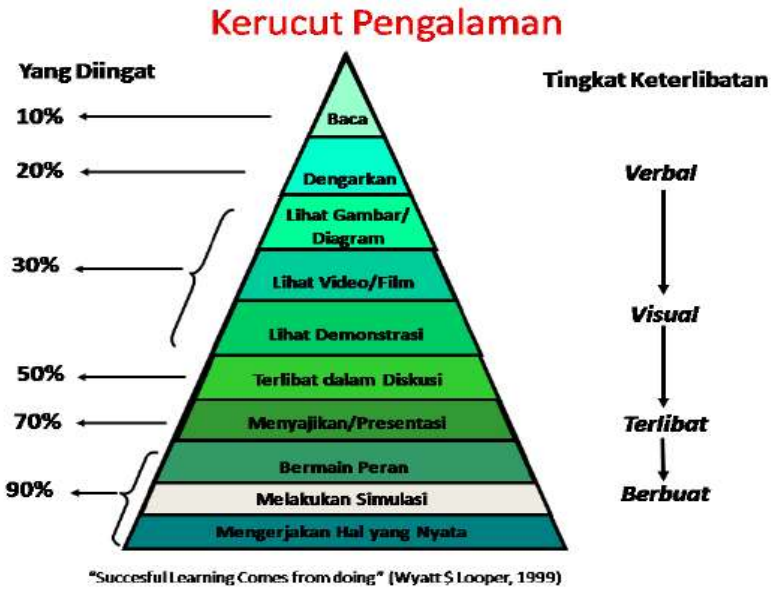
Berdasarkan uraian tersebut, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, dan keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Adapun indikator media pembelajaran

yang berkualitas diantaranya (1) kesesuaian media dalam pembelajaran, dan (2) kemampuan media dalam menciptakan interaksi dalam kelas.

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Sukiman, 2012: 31).

Arsyad (2009: 9) mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa. siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Sukiman (2012: 32) menyatakan bahwa salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale"s Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale

Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Brunner. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Dasar pengembangan kerucut pengalaman Dale bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan.

DePorter (dalam Sukiman, 2012: 34) mengemukakan bahwa agar proses belajar dapat efektif perlu juga disesuaikan dengan tipe atau gaya belajar peserta didik. Secara umum dikenal tiga macam gaya belajar, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Penjelasannya antara lain sebagai berikut.

1) Belajar visual adalah belajar melalui apa yang mereka lihat. Adapun ciri-ciri belajar visual adalah: (a) teliti tehadap yang detail, (b) mengingat dengan

mudah apa yang dilihat, (c) mempunyai masalah dengan ilustrasi lisan, (d) tidak mudah terganggu dengan suara gaduh, (e) pembaca cepat dan tekun, (f) lebih suka membaca daripada dibacakan, (g) lebih suka metode demonstrasi daripada ceramah, (h) bila menyampaikan gagasan sulit memilih kata, (i) rapi dan teratur, dan (j) penampilan sangat penting.

2) Pelajar auditorial melakukannya melalui apa yang mereka dengar. Adapun ciri-ciri gaya belajar auditorial adalah: (a) bicara pada diri sendiri saat bekerja, (b) konsentrasi mudah terganggu oleh suara ribut, (c) senang bersuara keras ketika membaca, (d) sulit menulis, tapi mudah bercerita, (e) pembicara yang fasih, (f) sulit belajar dalam suasana bising, (g) lebih suka musik daripada lukisan, (h) bicara dalam irama yang terpola, dan (i) lebih suka gurauan lisan daripada membaca buku humor.

3) Kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Adapun ciri-ciri gaya belajar kinestetik adalah: (a) berbicara dengan perlahan, (b) menanggapi perhatian fisik, (c) menyentuh orang untuk mendapat perhatian, (d) banyak bergerak dan selalu berorientasi pada fisik, (e) menggunakan jari sebagai penunjuk dalam membaca, (f) banyak menggunakan isyarat tubuh, (g) tidak bisa duduk diam dalam waktu lama, dan (h) selalu ingin melakukan sesuatu.

2.1.4.5.2 Fungsi Media Pembelajaran

Kemp (dalam Sukiman, 2012: 39) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Tiga fungsi tersebut antara lain.

1) Memotivasi minat atau tindakan

   Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material).

2) Menyajikan informasi

   Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

3) Memberi instruksi

   Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Fungsi lain dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 21) yaitu media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam mental maupun bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat terhadap pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka menyajikan informasi kepada siswa. Media berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Proses penyampaian informasi itu harus melibatkan siswa baik secara mental ataupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.4.5.3 Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2009: 25) adalah sebagai berikut.

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.1.4.5.4 Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012: 211) dilihat dari sifatnya media dibagi ke dalam media auditif yaitu media yang hanya bisa didengar, media visual yaitu media yang dapat dilihat saja, dan media audiovisual yaitu gabungan dari keduanya. Dilihat dari kemampuan jangkauannya dibagi ke dalam media yang memiliki daya liput luas seperti radio dan tv, dan media yang memiliki daya liput terbatas seperti *slide*, film, video. Dilihat dari cara atau teknik pemakainannya medai dapat dibagi ke dalam media yang diproyeksikan seperti film dan media yang tidak dapat diproyeksikan seperti foto dan gambar.

Secara umum menurut Rusman (2014: 174) ada tiga kelompok media pembelajaran yaitu visual, audio, dan gabungan dari keduanya. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan, antara lain sebagai berikut.

1) Gambar mati/diam

   Gambar mati atau gambar diam adalah gambar yang disajikan secara fotografik. Contohnya yaitu gambar atau foto tubuh manusia untuk pembelajaran IPA.

2) Media grafis

   Media grafis termasuk di dalamnya grafik, bagan, diagram, poster, dan kartun. Medai grafis adalah media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengkomunikasikan pembelajaran (bukan fotografik).

3) Model dan realia

Realia dan model adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung. Realia merupakan model objek nyata dari sesuatu benda. Siswa belajar secara langsung dari objek yang sedang dipelajari.

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran saja. Media ini mengandung pesan auditif sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kreatitivitas, dan inovatif siswa tetapi menuntut kemampuan daya dengar dan menyimak.

Gabungan antara media audio dan visual dapat didengar maupun dilihat menggunakan indra penglihatan dan pendengaran. Contoh media yang menggabungkan keduanya adalah film, *slide power point*, dan video pembelajaran.

2.1.4.6 Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Tugas utama guru dalam kegiatan ini menurut Sanjaya (2012: 13) adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Suprijono (2012: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom (1956) dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

1) domain kognitif berhubungan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif meliputi kategori pengetahuan (*knowledge),* pemahaman (comprehension), penerapan (*application),* analisis (analysis), penilaian (*evaluation),* dan mencipta *(creating).*
2) domain afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai peserta didik. Kategori tujuannya berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (receiving), penanggapan (*responding),* penilaian *(valu-ing),* pengorganisasian *(organization)* dan karakterisasi.
3) domain psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik peserta didik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah persepsi (*perception),* kesiapan (*set),* gerakan terbimbing *(guided response),* gerakan terbiasa (*mechanism),* gerakan kompleks (*complex overt response),* penyesuaian (*adaptation),* dan kreativitas (*originality).*

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tujuan dalam pembelajaran dimana di dalamnya terdapat beberapa aspek yang terkandung atau dinilai di dalamnya. Aspek-aspek tersebut yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimana ketiga aspek ini sifatnya komprehensif dan tidak secara fragmentis atau terpisah.

Pengukuran hasil belajar IPS dalam penelitian ini meliputi penilaian kognitif, penilaian afektif, dan penilaian psikomotorik. Pada penilaian kognitif diukur dalam bentuk tes (evaluasi) pada setiap akhir pembelajaran. Sedangkan

penilaian afektif dan penilaian psikomotorik dicantumkan dalam pengamatan menggunakan lembar instrumen aktivitas siswa. Penetapan indikator keberhasilan didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal sekolah yang bersangkutan. Berikut adalah tabel kriteria ketercapaian hasil belajar.

Tabel 2.1 Kriteria Ketercapaian Hasil Belajar

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)		**Kualifikasi**
Individu	**Klasikal**	
≥ 63	≥ 75%	Tuntas
< 63	< 75%	Tidak Tuntas

(Sumber: SK KKM SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang)

Adapun indikator pencapaian hasil belajar siswa untuk ranah kognitif dari kompetensi dasar 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya adalah: (1) menjelaskan pengertian masalah; (2) membedakan masalah pribadi dan masalah sosial; (3) mengidentifikasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi; (4) menemukan pemecahan masalah tentang masalah-masalah pribadi; (5) menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal; (6) mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal; (7) menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal; (8) menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan; (9) mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial di perkotaan; dan (10) menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah-masalah sosial di perkotaan.

Indikator pencapaian hasil belajar siswa untuk ranah afektif adalah: (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; (2) memperhatikan materi dan

menjawab pertanyaan yang diajukan guru dari materi yang ditayangkan menggunakan media audiovisual; (3) berdiskusi dengan pasangannya; (4) mendengarkan penjelasan dan diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang belum jelas; dan (5) melakukan refleksi.

Indikator pencapaian hasil belajar siswa untuk ranah psikomotorik adalah: (1) menanggapi apersepsi sesuai dengan materi; (2) membaca dan menyimak tayangan media audiovisual; (3) mampu berperan sebagai pembicara maupun pendengar; (4) menyampaikan hasil diskusi kelompok; dan (5) menyimpulkan hasil pembelajaran.

2.1.5 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ide mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat dengan nama asli *"Social Studies".* Pada waktu Indonesia memperkenalkan konsep IPS, pengertian dan tujuannya tidaklah persis sama dengan *social studies* yang ada di Amerika Serikat. Karena konsep IPS disesuaikan dengan kondisi masyarakat Indonesia yang berbeda dengan kondisi masyarakat Amerika Serikat.

Pada dasarnya Mulyono (dalam Hidayati, 2008:1-7), memberikan batasan IPS adalah suatu pendekatan interdisipliner *(Inter-disciplinary approach)* dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (dalam Hidayati, 2008: 1-7), bahwa IPS merupakan hasil kombinasi

atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, sehingga dapat dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial.

Jarolimek (dalam Susanto, 2014: 9) mengisyaratkan bahwa studi sosial lebih bersifat praktis, yaitu memberikan kemampuan kepada anak didik dalam mengelola dan memanfaatkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan yang serasi juga mempersiapkan anak didik untuk mampu memecahkan masalah sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupan masa datang.

Menurut Sanusi (dalam Susanto, 2014: 9) melihat perbedaan antara ilmu sosial dan studi sosial berkenaan dengan tempat diajarkan dan dipelajarinya. Jika ilmu sosial hanya diajarkan di Perguruan Tinggi, sedangkan studi sosial diajarkan dan dipelajari sejak dari pendidikan rendah SD sampai SMA. Dengan demikian pengertian IPS menurut Susanto (2014: 10) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Berdasarkan uraian pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah fusi dari disiplin-disiplin ilmu sosial. Pengertian fusi di di sini berarti bahwa IPS merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya, bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah, secara terpisah, melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu.

2.1.5.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar adalah (1) mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang mejemuk, di tingkat lokal, nasional dan global (BSNP, 2006: 575).

Menurut Hidayati (2008: 1-24), salah satu fungsi pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berupa fakta-fakta dan ide-ide kepada anak. Selanjutnya disebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial juga bertujuan sebagai berikut.

1) Sikap belajar

   Ilmu Pengetahuan Sosial juga bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Siswa memliki kemampuan untuk menemukan ide dan konsep baru yang diajarkan dalam IPS.

2) Nilai-nilai sosial dan sikap

   Nilai-nilai sosial merupakan unsur penting di dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat, maka akan berkembang pula sikap-sikap sosial siswa. Faktor

keluarga, masyarakat, dan tingkah laku guru sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap siswa.

3) Keterampilan dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Siswa belajar dengan mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat, menafsirkan data-data sosial, dan merumuskan kesimpulan. Hal ini merupakan contoh dari keterampilan dasar IPS.

Tujuan pendidikan IPS menurut Susanto (2014: 11) pada intinya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Sehubungan dengan tujuan pendidikan IPS sebagaimana telah dikemukakan di atas, Stahl (dalam Susanto, 2014: 37) menyatakan ada beberapa prinsip yang harus dipedomani dalam pembelajaran IPS sehingga pembelajaran IPS memberikan hasil yang maksimal, antara lain:

1) pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran lebih ditekankan pada pengembangan ide-ide.
2) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang terintegrasi (*integrative*). Pembelajaran IPS dalam penyampaian topik dilakukan melalui upaya mengintegrasikan dalam hal: (a) lintas ruang dan waktu, (b) pengetahuan, keterampilan, keyakinan, nilai dan sikap, (c) teknologi secara efektif, dan (d) melalui lintas kurikulum.

3) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang berbasis nilai dengan mempertimbangkan berbagai dimensi, topik, maupun isu yang kontroversi, pengembangan dan penerapan nilai-nilai sosial.
4) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang menantang. Siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran secara individu dan kelompok melalui aktivitas berpikir siswa yang menantang.
5) Pembelajaran IPS yang baik adalah pembelajaran yang aktif, yang nantinya akan menghasilkan adanya kemampuan berpikir reflektif dan membuat keputusan selama pembelajaran.

Dari kelima prinsip tersebut apabila dilaksanakan sepenuhnya oleh guru, maka dimungkinkan tujuan program pembelajaran akan berjalan dan hasilnya lebih baik. Sehingga tujuan utama pendidikan IPS untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk siswa sebagai individu maupun makhluk sosial akan mudah tercapai.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mengenalkan kepada siswa tentang hubungan antar siswa dengan lingkungan hidupnya, mengembangkan pemahaman siswa untuk mengenal berbagai kebutuhan manusia, memahami dan menghargai sejarah bangsanya, melestarikan budaya Indonesia yang beraneka ragam,serta memahami hak-hak manusia di suatu negara dan cara hidup demokratis.

2.1.5.3 Karakteristik Pendidikan IPS

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Kata terpadu mengandung arti bahwa materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. IPS terdiri dari disiplin ilmu-ilmu sosial, jadi dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yaitu dilihat dari aspek tujuan, aspek ruang lingkup materi, dan aspek pendekatan pembelajaran. Untuk memahami karakteristik IPS berikut ini adalah penjelasannya.

1) Karakteristik dilihat dari Aspek Tujuan

Menurut Sundawa (dalam Susanto, 2014: 12) mengategorisasikan karakteristik pembelajaran IPS yang dilihat dari aspek tujuan ini meliputi tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, antara lain:

a) aspek intelektual

Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan *thinking skill*. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan proses dalam mencari informasi dan mengomunikasikan hasil temuan.

b) aspek kehidupan sosial

Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Tujuan ini mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara, kemampuan berpartisipasi, dan sikap positif terhadap nilai, norma, dan moral yang berlaku dalam masyarakat.

c) aspek kehidupan individual

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosial, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, dan memperluas nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.

2) Karakteristik dilihat dari Aspek Ruang Lingkup Materi

Ditinjau dari ruang lingkup materinya, menurut Susanto (2014: 22) bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut: (a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas, (b) menggunakan pendekatan terpadu antarmata pelajaran yang sejenis, (c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerja sama, (d) mampu memotivasi peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak, dan (e) mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

3) Karakteristik dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran

Karakteristik materi yang tergolong dalam ilmu-ilmu sosial dalam bidang studi IPS menurut Sapriya (dalam Susanto, 2014: 23) dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok umum, antara lain:

a) kelompok struktur ilmu yang bersifat sosial

Materi dalam disiplin ilmu sosial bermula dari kenyataan, fakta dan realita sosial, perubahan dan pergeseran sosial yang dialami oleh individu di mana pun ia berada. Dengan demikian yang menjadi ciri khas dari bidang studi IPS, yaitu sebagai mata pelajaran yang berisikan konsep-konsep sosial.

b) kelompok struktur ilmu yang bersifat generalisasi

Kemampuan manusia dalam masyarakat untuk bisa menerapkan, menguji, dan mengkonstruksi kembali apa yang seharusnya dikembangkan dalam bidang ilmu sosial. Bidang studi IPS mampu memberikan pemenuhan kebutuhan keilmuan dalam pemikiran-pemikiran manusia tentang masalah sosial, pergeseran dan peubahan sosial serta alternatif pemecahannya.

2.1.5.4 Ruang Lingkup Pendidikan IPS

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara menusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan materi, budaya, dan kejiwaanya, serta memanfaatkan sumber daya yang ada. Singkatnya IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Pengajaran IPS pada jenjang pendidikan harus dibatasi sesuai dengan kemampuan siswa pada tiap jenjangnya. Sehingga ruang lingkup pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah maupun perguruang tinggi. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS jenjang Sekolah Dasar yang disebutkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas: 2007) 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.

Pada jenjang Sekolah Dasar ruang lingkup pembelajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi, ekonomi, maupun sejarah. Gejala sosial tersebut merupakan masalah sosial yang sering di kehidupan sehari-hari yang ada di sekitar lingkungan siswa SD.

Materi yang peneliti ambil dalam penelitian ini yaitu tentang materi "Permasalahan Sosial di Sekitar Kita" masuk ke dalam ruang lingkup: (1) manusia, tempat, dan waktu; dan (2) sistem sosial dan budaya.

2.1.5.5 Struktur Kurikulum IPS

Struktur kurikulum merupakan pola dan susunan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kedalaman muatan kurikulum pada setiap mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan dituangkan dalam kompetensi yang harus dikuasai siswa sesuai dengan beban belajar yang tercantum dalam struktur kurikulum. Kompetensi yang dimaksud terdiri atas standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan (BSNP, 2006: 11).

Struktur kurikulum SD/MI pada materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV semester 2 adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran IPS Kelas IV Semester 2

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

Kegiatan penelitian ini akan mengkaji/mengelola materi IPS yang akan dipelajari oleh siswa yaitu pada standar kompetensi mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan kompetensi dasar 2.4 mengenal permasalahan sosial di daerahnya, dengan indikator pembelajaran sebagai berikut: (1) menjelaskan pengertian masalah; (2) membedakan masalah pribadi dan masalah sosial; (3) mengidentifikasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi; (4) menemukan pemecahan masalah tentang masalah-masalah pribadi; (5) menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal; (6) mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal; (7) menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal; (8) menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan; (9) mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial di perkotaan; dan (10) menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah-masalah sosial di perkotaan.

2.1.6 Pembelajaran IPS di SD

Pada jenjang SD, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran di tingkat dasar pada hakikatnya adalah suatu integrasi atau penggabungan utuh dari disiplin-disiplin ilmu sosial dan ilmu lain yang relevan dengan ilmu sosial untuk tujuan pendidikan. Ada dua bahan kajian IPS, yaitu bahan kajian pengetahuan sosial mencakup lingkungan sosial,yang terdiri atas ilmu bumi atau geografi, ekonomi, dan pemerintahan. Serta kajian IPS yang mempelajari tentang sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak dulu hingga sekarang.

Pembelajaran IPS di SD dapat berjalan sesuai tujuan apabila guru mengenal dan memahami terhadap sifat-sifat atau karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut Piaget (dalam Slameto, 2010: 12) proses belajar pada anak adalah sebagai berikut.

1) Anak-anak memiliki struktur mental yang berbeda, sehingga mereka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar.
2) Perkembangan mental pada anak melalui tahap-tahap tertentu, menurut suatu urutan yang sama bagi semua anak.
3) Walaupun dengan urutan yang sama, tetapi jangka waktu untuk berlatih dari satu tahap ke tahap lainnya tidaklah selalu sama pada setiap anak.

Tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (dalam Suprijono, 2012: 23) adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Tahap Perkembangan Kognitif Anak

Tahap	Umur	Ciri Pokok Perkembangan
Sensorimotor	0-2 tahun	Berdasarkan tindakan langkah demi langkah
Pra operasi	2-7 tahun	Penggunaan simbol Konsep intuitif
Operasi konkret	8-11 tahun	Memakai aturan jelas, reversibel dan kekelan
Operasi formal	11 tahun ke atas	Hipotesis, abstrak, dan logis

Perkembangan kognitif anak SD berada pada tahap beroperasi konkret seperti dalam teori Piaget tersebut. Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkret. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi konkret dan menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda namun belum bisa memecahkan masalah abstrak. Sehingga dalam pembelajarannya diperlukan media berupa benda konkret agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2.1.7 Pendekatan Saintifik

2.1.7.1 Pengertian Pendekatan Saintifik

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan Saintifik/ilmiah. Pembelajaran dengan pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa secara aktif mengonstruk konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan

hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang "ditemukan".

Proses pembelajaran menggunakan pendekatan Saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan semata dari guru, yang bercirikan penonjolan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, pembelajaran dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah (Majid, 2014: 193).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan Saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruki konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep atau prinsip yang ditemukan.

2.1.7.2 Karakteristik dan Tujuan Pendekatan Saintifik

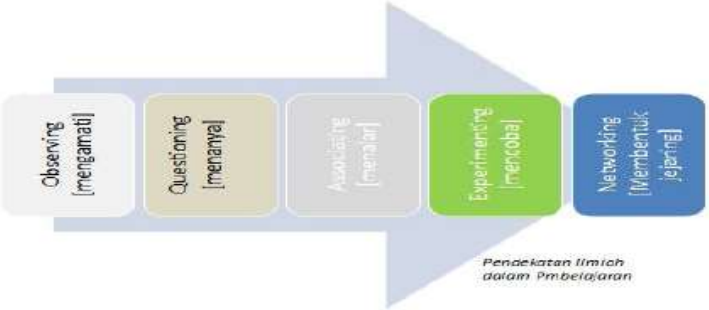
Menurut Hosnan (2014: 36) pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Saintifik memiliki karaketristik sebagai berikut: (1) berpusat pada

siswa, (2) melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip, (3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan (4) dapat mengembangkan karakter siswa.

Tujuan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Saintifik adalah: (1) untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, (2) untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematik, (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi, (5) untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide khususnya dalam menulis artikel ilmiah, dan (6) untuk mengembangkan karakter siswa.

2.1.7.3 Langkah-langkah Pendekatan Saintifik

Pada hakikatnya, sebuah proses pembelajaran yang dilakukan dikelas bisa disamakan sebagai suatu proses ilmiah. Oleh sebab itu, penerapan pendekatan ilmiah atau lebih dikenal dengan pendekatan Saintifik sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran. Ada sebuah keyakinan bahwa pendekatan Saintifik merupakan titian emas perkembangan dan pengembangan sikap (ranah afektif), keterampilan (ranah psikomotorik), dan pengetahuan (ranah kognitif). Menurut Kemendikbud (2013) tahap-tahap pendekatan Saintifik dalam pembelajaran disajikan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Tahap-Tahap Pembelajaran Saintifik

1) Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran. Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, siswa senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang.

Metode mengamati sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu siswa. Sehingga proses pembelajaran memiliki kebermaknaan yang tinggi. Dengan metode observasi siswa menemukan fakta bahwa ada hubungan antara obyek yang dianalisis dengan materi pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2) Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi siswa untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu siswanya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan siswanya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

Berbeda dengan penugasan yang menginginkan tindakan nyata, pertanyaan dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan verbal. Istilah "pertanyaan" tidak selalu dalam bentuk "kalimat tanya", melainkan juga dapat dalam bentuk pernyataan, asalkan keduanya menginginkan tanggapan verbal. Bentuk pertanyaan, misalnya: Apakah ciri-ciri kalimat yang efektif? Bentuk pernyataan, misalnya: Sebutkan ciri-ciri kalimat efektif!

3) Mengumpulkan informasi/eksperimen

Siswa harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik. Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Tahap keempat menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013 yaitu mengasosiasikan/mengolah informasi, tahap ini seperti halnya tahap ketiga menurut Kemendikbud. Kegiatan belajarnya meliputi mengolah informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Kompetensi yang dikembangkan berupa sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan.

4) Mengasosiasikan/Mengolah Informasi

Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemamuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk

kemudian memasukannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai asosiasi atau menalar.

Tahap ketiga dalam pendekatan saintifik menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013 yaitu mengumpulkan informasi/eksperimen, tahap ini seperti halnya tahap keempat "mencoba" menurut Kemendikbud. Kegiatan belajarnya meliputi melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek atau kejadian, aktivitas dan wawancara dengan narasumber. Sedangkan kompetensi yang dikembangkan yaitu sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

5) Mengkomunikasikan

Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu filsafat personal, lebih dari sekadar teknik pembelajaran di kelas. Kolaborasi esensinya merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerjasama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja rupa untuk memudahkan usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan bersama. Pada pembelajaran kolaboratif kewenangan guru atau fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar, sebaliknya, siswalah yang harus lebih aktif.

Tahap kelima menurut Permendikbud No. 81A Tahun 2013 yaitu mengkomunikasikan. Kegiatan belajarnya yaitu menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis,atau media lainnya. Kompetensi yang dikembangkan yaitu mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

2.1.8 Model Pembelajaran *Cooperative Script*

2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Beberapa definisi yang dikemukakan para ahli mengenai pembelajaran kooperatif diantaranya, Sanjaya (dalam Hamdani, 2011: 30) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto, 2011: 42).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok yang diarahkan oleh guru. Guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2012: 54).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah anggota 3-5 siswa dengan gagasan untuk saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Di dalam kelompok ini siswa akan berlatih bertanggung jawab dan bekerjasama dengan teman-teman kelompoknya. Dalam kelas kooperatif siswa diharapkan untuk saling membantu, berdiskusi, berdebat, saling menilai pengetahuan terbaru, dan saling mengisi kelemahan masing-masing.

2.1.8.2 Pengertian Model *Cooperative Script*

Skrip kooperatif merupakan model pembelajaran belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari (Suprijono, 2012: 126).

Lambiotte (dalam Huda, 2013: 213) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* ditujukan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pelajaran. Siswa juga dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan. *Cooperative Script* juga memungkinkan siswa untuk menemukan ide-ide pokok dari gagasan besar yang disampaikan oleh guru.

2.1.8.3 Langkah-langkah Model *Cooperative Script*

Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai berikut.

1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan.

2) Guru membagi wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
3) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswa lain harus menyimak/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
5) Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
6) Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.
7) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pelajaran.
8) Penutup (Huda, 2013: 213).

2.1.8.4 Kelebihan Model *Cooperative Script*

Huda (2013: 214) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah:

1) dapat menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya berpikir kritis, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang diyakini benar;

2) mengajarkan siswa untuk percaya kepada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berpikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain;
3) mendorong siswa untuk berlatih memecahkan masalah dengan mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan ide siswa dengan ide temannya;
4) memotivasi siswa yang kurang pandai agar mampu mengungkapkan pemikirannya;
5) memudahkan siswa berdiskusi dan melakukan interaksi sosial; dan
6) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

2.1.8.5 Kekurangan Model *Cooperative Script*

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model *Cooperative Script* ini. Adapun yang menjadi kekurangan dari model *Cooperative Script* ini adalah:

1) ketakutan beberapa siswa untuk mengeluarkan ide karena akan dinilai oleh teman dalam kelompoknya;
2) ketidakmampuan semua siswa untuk menerapkan strategi ini, sehingga banyak waktu yang akan tersita untuk menjelaskan mengenai model pembelajaran ini;
3) keharusan guru untuk melaporkan setiap penampilan siswa dan tiap tugas siswa untuk menghitung hasil prestasi kelompok, dan ini bukan tugas yang sebentar;
4) kesulitan membentuk kelompok yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik; dan

5) kesulitan menilai siswa sebagai individu karena mereka berada dalam kelompok (Huda, 2013: 215).

Dari kekurangan-kekurangan model *Cooperative Script*, maka peneliti memberikan solusi untuk mengatasi kekurangan-kekurangan tersebut, antara lain.

1) Guru perlu menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa agar tidak takut untuk mengeluarkan pendapatnya. Misalnya, dengan memberikan motivasi atau penguatan saat pembelajaran.
2) Guru harus mengefektifkan waktu yang tersedia agar semua tujuan pembelajaran dapat tercapai, jangan buang-buang waktu, langsung pada permasalahan.
3) Guru harus dapat mengamati setiap siswa dengan cara memantau aktivitas mereka dalam tiap kelompok sehingga penilaian individu menjadi mudah.

2.1.9 Media Audiovisual

2.1.9.1 Media Audiovisual

Media pembelajaran berbasis audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan (Sukiman, 2012: 184). Sedangkan Arsyad (2009: 30) menyatakan bahwa pengajaran melalui audiovisual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audiovisual adalah sebagai berikut.

1) Bersifat linear
2) Menyajikan visual yang dinamis

3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
6) Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Karakteristik media Audiovisual menurut Miarso (dalam Fazriah: 2011) adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua yaitu media audio dan visual.

2.1.9.2 Jenis-Jenis Media Audiovisual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dan dengar. Penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Adapun macam-macam media audio visual menurut Arsyad (2009: 47) adalah sebagai berikut.

1) *Sound Slide (*film bingkai bersuara)

   Sound Slide merupakan film bingkai yang dikombinasikan dengan suara. Program kombinasi film bingkai suara pada umumnya berkisar antara 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah lebih. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: *power point*, *camtasia*, dan *windows movie maker*.

2) Film dan video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri.

3) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan sistem gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

4) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti CD player, video tape dan audio tape.

2.1.9.3 Langkah-langkah menggunakan Media Audiovisual

Adapun langkah-langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu mengajar dengan mempergunakan media menurut Djamarah (2013: 136) adalah sebagai berikut.

1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran.
2) Persiapan guru; pada fase ini guru memilih dan menetapkan media yang akan dipakai guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
3) Persiapan kelas; pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media ini. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran.
4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media; pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran. Keahlian guru dituntut di sini. Media diperbantukan oleh guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran.
5) Langkah kegiatan belajar siswa; pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran yang ada. Pemanfaatan media di sini bisa siswa sendiri yang mempraktikkannya ataupun guru langsung memanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.
6) Langkah evaluasi pengajaran; pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

2.1.9.4 Kelebihan Media Audiovisual

Beberapa kelebihan atau kegunaan media Audiovisual dalam pembelajaran menurut Fazriah (2011) yaitu:

1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
2) mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
   a) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
   b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
   c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *tame lapse* atau *high speed photografi*.
   d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
   e) Objek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
   f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
   g) Media audiovisual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memilih jenis *sound slide* (film bingkai bersuara) sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Adapun kelebihan menggunakan *sound slide* antara lain: (1) dapat menarik perhatian ditunjukkan dengan melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik

tersendiri, (2) sebagian besar penonton lebih mudah menangkap/memperoleh informasi, dan (3) menghemat waktu. Pada media *sound slide* dalam penelitian ini berisi pokok bahasan yaitu masalah sosial di lingkungan sekitar kita dengan membahas materi tentang masalah-masalah pribadi, masalah sosial di lingkungan tempat tinggal (pedesaan), dan masalah sosial di lingkungan perkotaan.

2.1.10 Teori Belajar yang Mendasari Model *Cooperative Script* berbantuan Media Audiovisual

Teori belajar yang medasari model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual adalah terori belajar konstruktivisme, teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar behaviorisme yang akan diuraikan sebagai berikut.

2.1.10.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivis menurut Trianto (2011: 13) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya.

Menurut Suprijono (2012: 31) semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Pengetahuan ilmian berevolusi, berubah dari waktu ke waktu. Pemikiran ilmiah adalah sementara, tidak statis dan merupakan proses. Pemikiran ilmiah adalah proses konstruksi dan reorganisasi secara terus menerus.

Gagasan kontruktivisme mengenai pengetahuan menurut Suprijono (2012: 30) dapat dirangkum sebagai berikut.

1) Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi kenyataan melalui kegiatan subjek.
2) Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
3) Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Dengan demikian, teori belajar konstruktivisme mendukung model *Coperative Script* berbantuan media audiovisual karena dalam proses pembelajaran siswa dirangsang untuk membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya sehingga pengetahuan yang mereka peroleh menjadi semakin bermakna. Selain itu, siswa belajar dengan orang lain, saling bertukar pikiran, siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Dengan dasar itu, pembelajaran melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima” pengetahuan. Dalam hal ini siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

2.1.10.2 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget (dalam Suyono, 2012: 83) setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya menurut tahapan yang teratur. Proses berpikir anak

merupakan suatu aktivitas gradual, tahap demi tahap dari fungsi intelektual, dari konkret menuju abstrak. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tahap Sensori Motor (lahir-2 tahun)

   Pada tahap ini mereka mengandalkan kemampuan sensorik dan motorik. Anak mulai memahami bahwa perilaku tertentu menimbulkan akibat tertentu pula bagi dirinya.

2) Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun)

   Pada tahap ini kecenderungan anak untuk selalu mengandalkan dirinya pada persepsinya tentang realitas sangatlah menonjol. Dengan adanya perkembangan bahasa dan ingatan, anak pun mampu mengingat banyak hal tentang lingkungannya.

3) Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

   Pada tahap ini berkembang daya mampu anak berpikir logis untuk memecahkan masalah kongkrit.

4) Tahap Operasional Formal (11 tahun ke atas)

   Pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak, yaitu berpikir mengenai ide, mereka sudah mampu memikirkan beberapa alternatif pemecahan masalah. Sehingga pada tahap ini anak sudah dapat bekerja secara efektif dan sistematis, secara proporsional, serta menarik generalisasi secara mendasar.

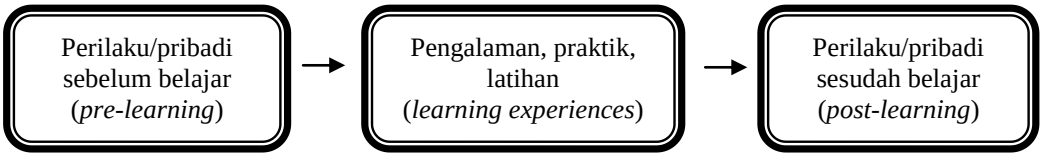
Dengan demikian penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dalam proses pembelajaran adalah guru dalam memperkenalkan informasi yang melibatkan siswa menggunakan konsep-konsep dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa. Siswa belajar melalui

partisipasi aktif untuk memperoleh pengalaman dan menemukan konsep dan prinsip pengetahuan sendiri melalui benda-benda konkrit disekitar lingkungan siswa. Selain itu, siswa diberi kesempatan untuk melakukan hal yang konkrit ditunjang dengan interaksi teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru.

2.1.10.3 Teori Belajar Behaviorisme

Aliran ini disebut dengan behaviorisme karena sangat menekankan kepada perlunya perilaku (behavior) yang dapat diamati. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini menurut Suyono (2012: 58) yaitu: (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, (2) bersifat mekanistis, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respon, dan (5) menekankan pentingnya latihan.

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat, dan perasaan individu dalam kegiatan belajar. Secara umum konsep belajar menurut para behavioris dapat dinyatakan dengan gambaran sederhana seperti yang dinyatakan oleh DiVesta dan Thompson (dalam Suyono, 2012: 60) sebagai berikut.



Gambar 2.3 Konsep Dasar Perilaku Belajar menurut Behaviorisme

Teori behaviorisme ini relatif sederhana dan mudah dipahami karena hanya berkisar sekitar perilaku yang dapat diamati dan dapat menggambarkan beberapa macam hukum perilaku. Behaviorisme sering diterapkan oleh guru yang menyukai pemberian hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) terhadap perilaku siswa.

Teori ini mendukung pembelajaran dengan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual karena dengan media audiovisual siswa dirangsang untuk mengorganisasikan pikirannya sehingga siswa mampu menyampaikan hasil menyimaknya dengan baik. Respon siswa diharapkan akan lebih banyak dari segi positif, misalnya sebagai pembicara maupun pendengar dapat menyampaikan hasil menyimaknya beruapa ringkasan dengan baik, serta rasa senang untuk saling bekerjasama menjalankan peran dalam berkelompok. Siswa belajar dengan lingkungan, yaitu teman atau pasangannya. Selain itu, pembelajaran ini juga mengacu pada tujuan pembelajaran berupa tingkah laku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ketiganya dapat dicapai sekaligus dalam kegiatan pembelajaran ini.

2.1.11 Penerapan Pembelajaran melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS di Kelas

Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, jika menetapkan komponen utama pembelajaran efektif ini dalam pembelajarannya. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran menerapkan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

Tabel 2.4

Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik melalui Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual

Langkah-langkah pendekatan Saintifik *)	**Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* **)**	**Langkah-langkah media audiovisual ***)**	**Langkah-langkah pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual**	
			Aktivitas Guru	**Aktivitas Siswa**
Mengamati Guru dan siswa memahami apa yang hendak dicatat, melalui kegiatan pengamatan		Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audiovisual sebagai media pembelajaran	Guru menetapkan penggunaan media audiovisual dalam tujuan pembelajaran	
Menanya Dari langkah ini diharapkan siswa mampu merumuskan masalah atau merumuskan hal yang ingin diketahuinya		Persiapan guru	Guru mempersiapkan media audiovisual dan materi yang akan disampaikan	Siswa mempersiapkan diri mengikuti pembelajaran
	Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berpasangan	Persiapan Kelas	Guru memberikan motivasi dan membagi siswa secara berpasangan	Siswa berkelompok secara berpasangan
Mengumpul-kan Informasi Siswa mengolah informasi dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpul-kan informasi		Langkah pe-nyajian pelajaran dan pemanfaatan media	Guru menayangkan media audiovisual berupa *sound slide*	Siswa mengamati, dan memperhatikan tayangan yang diberikan guru.
			Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru
	Guru membagi wacana/materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya.	Langkah kegiatan belajar siswa	Guru membagikan wacana atau materi kepada siswa untuk dibaca. Kemudian guru menayangkan kembali media audiovisual satu kali lagi	Siswa membaca materi yang diberikan guru. Kemudian menyimak tayangan kembali dan membuat ringkasan
Mengasosiasikan/ Mengolah Informasi Siswa secara bersama-sama, saling bekerjasama, saling membantu mengerjakan hasil tugas terkait dengan materi yang	Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.		Guru membimbing siswa untuk memilih peran pada giliran pertama	Siswa berdiskusi dengan pasangannya untuk menentukan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
	Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan		Guru memberikan penilaian sikap dan keterampilan siswa	Beberapa pasangan secara bergantian maju kedepan

Langkah-langkah pendekatan Saintifik *)	Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* **)	Langkah-langkah media audiovisual ***)	Langkah-langkah pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual	
			Aktivitas Guru	**Aktivitas Siswa**
sedang dipelajari ***Mengkomu-nikasikan*** Pada kegiatan akhir diharapkan siswa dapat menkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama kelompok dan ataupun secara individu	memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Selama proses pembacaan, siswa-siswa lain harus menyimak/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat dan menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkannya dengan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.			kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya
	Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.			Siswa bertukar peran dengan pasangannya
	Guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas.			
	Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan materi pembelajaran.		Guru bersama siswa memberi kesimpulan	Bersama guru memberikan kesimpulan
	Penutup	Langkah evaluasi pengajaran	• Guru memberikan soal evaluasi • Guru menutup pembelajaran	Siswa melakukan refleksi

*) Langkah-langkah pendekatan Saintifik berdasarkan Permendikbud No. 81A Tahun 2013

**) Langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Script* menurut Miftahul Huda (2013: 213)

***) Langkah-langkah media audiovisual menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013: 136)

Berdasarkan tabel 2.4 langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Saintifik melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual juga dijabarkan sebagai berikut.

1) Guru menetapkan dan mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Isi media harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

2) Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media audiovisual untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Kemudian dilanjut dengan kegiatan tanya jawab antara guru dan siswa.
3) Selama proses penyampaian materi, siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting dalam bentuk ringkasan/rangkuman.
4) Siswa berkelompok secara berpasangan dan dibagikan wacana/materi kepada tiap siswa.
5) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya. Siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan lembar kerja secara berkelompok.
6) Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi.
7) Guru menyimpulkan ide atau pendapat siswa dari hasil diskusi. Selanjutnya guru memberikan penghargaan (*reward*) kepada kelompok presentasi dan siswa yang aktif selama pembelajaran.
8) Guru memberikan soal evaluasi.
9) Guru menutup pembelajaran.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan tentang model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran IPS yang mendukung peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

1) Penelitian yang dilakukan oleh Van Dat Tran pada tahun 2013 dengan judul "*Theoretical Perspectives Underlying the Application of Cooperative Learning in Classrooms*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif telah menjadi pusat perhatian dunia karena telah terbukti memiliki efek yang kuat pada keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa, serta hasil positif lainnya seperti akademik, sosial, afektif, dan psikologis. Namun demikian ada perbedaan pendapat mengenai pernyataan bahwa siswa yang diajarkan pembelajaran kooperatif menghasilkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode mengajar tradisional.
2) Penelitian yang dilakukan oleh Sushanta Kumar Roul pada tahun 2014 dengan judul "*Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audiovisual memiliki dampak positif terhadap perkembangan bahasa secara keseluruhan anak-anak prasekolah. Media audiovisual ini berguna untuk anak-anak, guru sebagai media untuk membantu proses pembelajaran, serta lembaga pelatihan guru.
3) Penelitian yang dilakukan oleh J. Naga Madhuri pada tahun 2013 dengan judul "*Use of Audio Visual Aids in Teaching and Speaking*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam suatu pembelajaran apabila menggunakan media pendukung seperti media audiovisual adalah salah satu cara guru untuk

membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu siswa lebih menyukai/giat untuk belajar materi dari video yang ditayangkan oleh guru karena diperjelas dengan gambar yang seakan terlihat hidup dan suara yang memberinya daya tarik untuk siswa.

4) Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Wati pada tahun 2013 dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Cooperative Script* pada Mata Pelajaran PKn". Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan model *Cooperative Learning* Tipe *Cooperative Script* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I (46,87%), siklus II (62,75%), dan siklus III (87,75%). Rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I (55,83), siklus II (65,83), dan siklus III (76,25). Sedangkan persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 37,5% "rendah", siklus II sebesar 62,5% "tinggi", dan pada siklus III sebesar 87,5% "sangat tinggi".

5) Penelitian yang dilakukan oleh Ristiana pada tahun 2015 dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* dan Media Audio Visual". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media audio visual pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SD Negeri 5 Bumi Nabung Ilir yang mencakup peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I adalah 65,38%

dengan nilai rata-rata 67,69 dan pada siklus II 80,77% dengan nilai rata-rata 73,23. Persentase hasil belajar afektif siswa pada siklus I adalah 57,69% dengan nilai rata-rata 67,31 dan pada siklus II 76,92% dengan nilai rata-rata 73,39. Persentase hasil belajar psikomotor siswa pada siklus I adalah 61,53% dengan nilai rata-rata 67,47 dan siklus II 80,77% dengan nilai rata-rata 74,19.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat dijadikan pendukung untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Script* berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang".

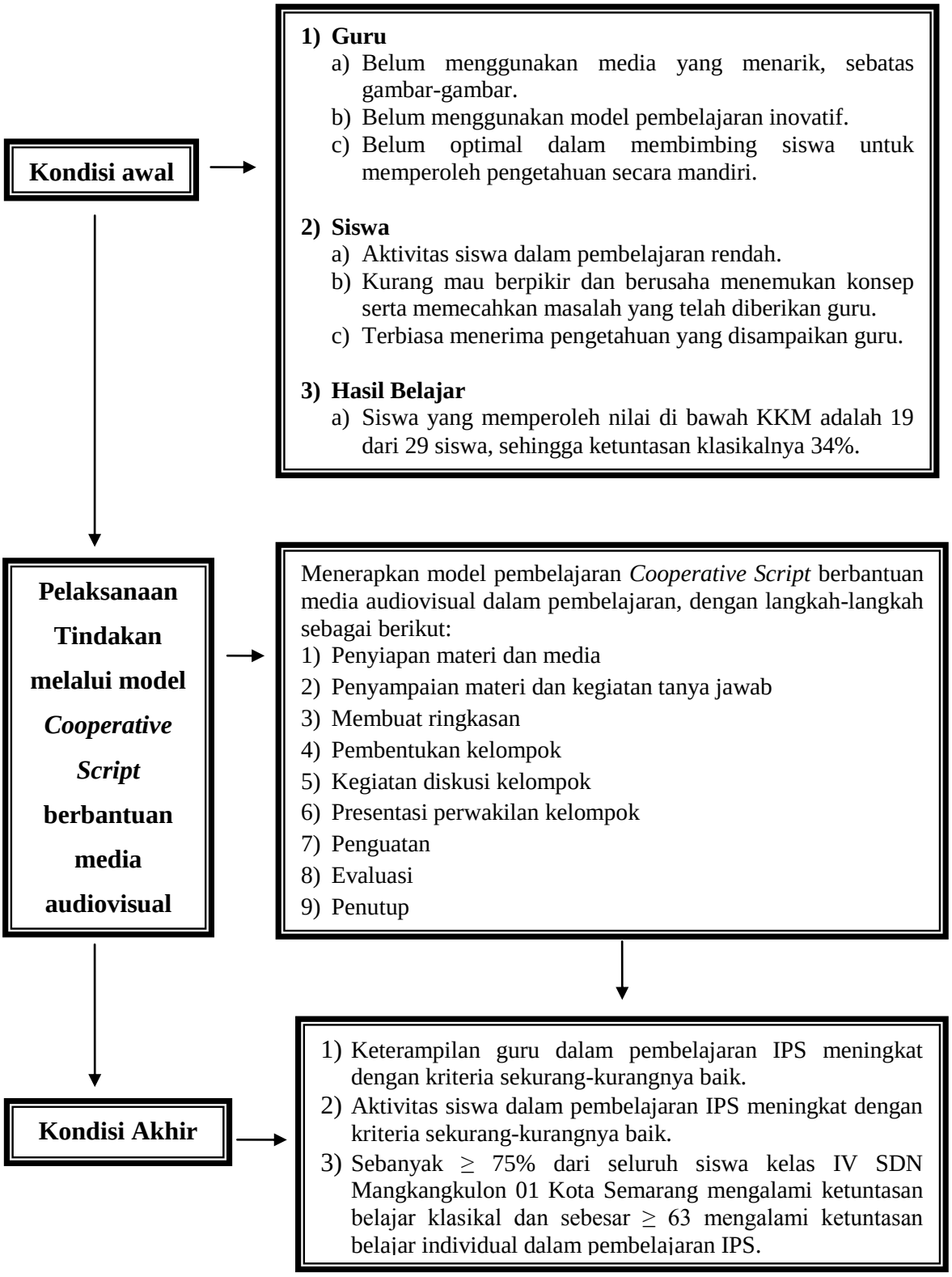
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, dapat diambil pokok pemikiran bahwa pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang belum mencapai hasil yang optimal. Rendahnya kualitas pembelajaran IPS dikarenakan berbagai faktor, seperti faktor guru, siswa, kegiatan pembelajaran, dan fasilitas, hal ini dikarenakan guru belum optimal dalam menggunakan media

pembelajaran masih sebatas gambar-gambar, guru dalam mengajar kurang bervariasi, guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif sehingga pembelajaran di kelas terlihat pasif dan banyak didominasi oleh guru. Guru kurang membimbing siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, siswa terbiasa menerima pengetahuan yang disampaikan guru, siswa belum mampu menemukan konsep dan memecahkan masalah melalui pengalamannya sendiri yang mengakibatkan rendahnya aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Melihat kondisi tersebut, peneliti berusaha mencari pemecahan masalah yaitu melalui penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. Penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat membantu guru dalam mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan bantuan media audiovisual dan mendorong siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya serta termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Selanjutnya dapat memberikan kontribusi atau masukan bagi guru untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar siswa aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kerangka berpikir dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

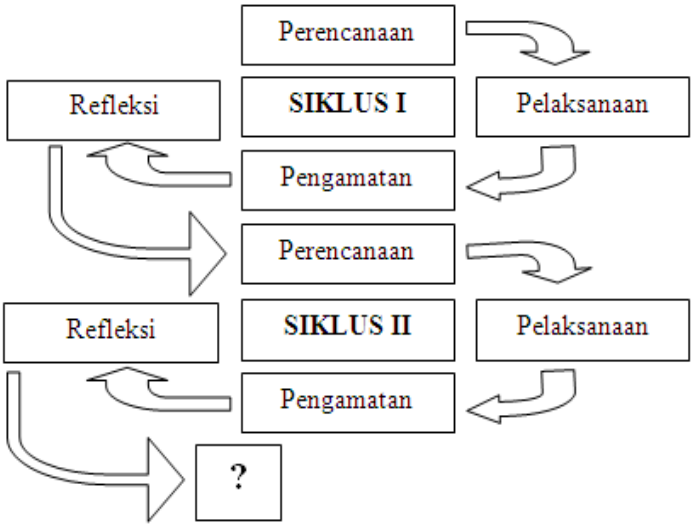
2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual maka kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2012: 3) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Jadi tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2012: 16). Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut.



Bagan 3.1 Alur langkah-langkah PTK

(Sumber: Arikunto, 2012: 16)

Langkah-langkah dalam PTK ini adalah sebagai berikut.

3.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dimana peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2012: 18).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, maka perencanaan pembelajarannya adalah sebagai berikut:

1) menelaah materi pembelajaran dan menelaah indikator bersama tim kolaborasi;
2) menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual;
3) menyiapkan sumber dan alat peraga yang dibutuhkan dalam pembelajaran;
4) menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa; dan
5) menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam PTK, dimaksudkan sebagai aktivitas yang dirancang dengan otomatis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran dan praktek pendidikan dalam kondisi kelas tertentu. PTK merupakan implementasi tindakan yang telah ditetapkan pada tahap perencanaan (Arikunto, 2012: 18).

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 3 x 35 menit. Pada siklus I membahas materi tentang masalah-masalah pribadi, siklus II membahas materi tentang masalah sosial di lingkungan tempat tinggal (pedesaan), dan siklus III membahas materi tentang masalah sosial di lingkungan perkotaan.

3.1.3 Observasi

Observasi yaitu kegiatan pengamatan untuk memotret sejauh mana efektivitas kepemimpinan atas tindakan telah mencapai sasaran (Saminanto, 2010: 12). Sedangkan menurut Arikunto (2012: 19) tahap observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Pada tahap oservasi ini sebenarnya dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Peneliti beranggapan bahwa observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Banyaknya periode observasi yang perlu dilakukan dan panjangnya waktu pada setiap periode observasi tergantung kepada jenis data yang dikumpulkan.

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa. Pengamatan terhadap keterampilan guru dilakukan untuk mengetahui kegiatan guru saat membuka proses pembelajaran, membimbing diskusi kelompok, membimbing melaksanakan peran sebagai pembicara maupun pendengar, menutup pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Aktivitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui

keaktifan siswa selama proses pembelajaran, mencatat hal-hal penting (ringkasan), dan melaksanakan peran masing-masing.

3.1.4 Refleksi

Refleksi berarti “pantulan” melakukan refleksi berarti memantulkan atau mengingat kembali kejadian lampau sehingga dapat dijawab mengapa itu terjadi (Arikunto, 2012: 20). Sedangkan menurut Sanjaya (2013: 80) refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan observer yang biasanya dilakukan oleh teman sejawat atau mitra. Dalam penelitian ini, peneliti bersama kolaborator melakukan analisis terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran serta aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Peneliti juga mengkaji kekurangan dan permasalahan yang muncul pada setiap siklus yang digunakan sebagai pertimbangan membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

3.2 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.2.1 Siklus I

3.2.1.1 Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut.

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tabel 3.1 Pengembangan Indikator Pembelajaran Siklus I

Standar Kompetensi	Ilmu Pengetahuan Sosial 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
Kompetensi Dasar	2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerhanya
Indikator	2.4.1 Menjelaskan pengertian masalah 2.4.2 Membedakan masalah pribadi dan masalah sosial 2.4.3 Mengidentifikasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi 2.4.4 Menemukan pemecahan masalah tentang masalah-masalah pribadi

2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media audiovisual, yaitu *sound slide* serta video tentang masalah pribadi yang sering terjadi dan upaya pemecahan masalah pribadi.
3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dan hasil belajar selama pembelajaran.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal (± 20 menit)
   a) Salam pembuka dan diikuti dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
   b) Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kehadiran siswa.
   c) Apersepsi: “Anak-anak, pernahkah kalian lupa mengerjakan PR dan dimarahi atau diberi hukuman oleh gurumu? Bagaimana rasanya?”
   d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.
   e) Guru memberikan motivasi.
2) Kegiatan Inti (± 65 menit)
   a) Guru menyajikan materi masalah pribadi yang sering terjadi dan upaya pemecahan masalah pribadi menggunakan *sound slide*. (mengamati)
   b) Siswa mengamati tayangan audiovisual. (mengamati)

c) Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah ditayangkan tadi. (menanya)

   "Setelah kalian menonton tadi, tahukah kalian apa yang dimaksud dengan masalah?"

d) Siswa dibagi untuk berpasangan.

e) Siswa diminta untuk membuat sebuah ringkasan tentang pengertian masalah dan macam-macamnya. (menalar)

f) Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi yang telah ditayangkan tadi. (mencoba)

g) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.

h) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. (menalar dan mencoba)

i) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. (menalar dan mencoba)

j) Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. (menalar)

k) Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya. (mengkomunikasikan)

l) Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat terhadap hasil diskusi. (menanya)

m) Siswa yang aktif dalam pembelajaran diberi reward.

3) Kegiatan Akhir (± 20 menit)

   a) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa.

   b) Guru memberikan penguatan pada siswa tentang materi yang diajarkan.

   c) Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

   d) Siswa mengerjakan tes formatif.

   e) Guru melakukan penilaian.

   f) Guru menutup pembelajaran dengan ucapan salam.

3.2.1.3 Observasi

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi masalah-masalah pribadi melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS materi masalah-masalah pribadi melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.2.1.4 Refleksi

1) Guru mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus I.

2) Melakukan telaah dan membuat daftar kekurangan yang muncul pada siklus I. Hasil telaah diantaranya (a) guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran, (b) belum memberikan motivasi, (c) kurang jelas dalam memberikan contoh pelaksanaan model *Cooperative Script* sehingga sulit dipahami oleh siswa, (d)

guru kurang dalam pengelolaan kelas, dan (e) belum memberikan tindak lanjut. Aktivitas siswa dalam bertanya masih kurang.

3) Merencanakan tindak lanjut dari pelaksanaan siklus I berupa revisi, (a) memperbaiki dan meningkatkan keterampilan guru dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, (b) memberikan motivasi, (c) memberikan contoh pelaksanaan model *Cooperative Script* secara jelas, (d) memberikan tindak lanjut, dan (e) memberikan *reward* kepada siswa yang berani mengemukakan pendapatnya untuk meningkatkan aktivitas bertanya siswa.

3.2.2 Siklus II

3.2.2.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Berikut ini merupakan tahap perencanaan pada siklus II.

1) Menyusun RPP

Tabel 3.2 Pengembangan Indikator Pembelajaran Siklus II

Standar Kompetensi	Ilmu Pengetahuan Sosial 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
Kompetensi Dasar	2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya
Indikator	2.4.5 Menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal 2.4.6 Mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal 2.4.7 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal

2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media audiovisual, yaitu *sound slide* serta video tentang masalah sosial di lingkungan tempat tinggal yang sering terjadi dan upaya pemecahan masalah tersebut.
3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar selama pembelajaran.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Awal (± 20 menit)
   a) Salam pembuka dan diikuti dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
   b) Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kehadiran siswa.
   c) Apersepsi: “Anak- anak, pernahkah di desa kalian terjadi pencurian? Coba siapa yang tahu pencurian termasuk ke dalam masalah apa? Masalah pribadi atau masalah sosial?”
   d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran yaitu menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal, mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal, dan menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal.
   e) Guru memberikan motivasi dengan mengajak siswa menyerukan jargon kelas IV yang berbunyi “Cerdas Ceria” dan menyanyikan lagu “Membuang sampah pada tempatnya” bersama-sama.

2) Kegiatan Inti (± 65 menit)

a. Siswa memperhatikan gambar-gambar tentang masalah sosial di sekitar kita. (mengamati)

b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang gambar tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan waktu untuk berpikir menjawab pertanyaan. (menanya)

c. Guru menayangkan video tentang masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggal. (mengamati)

d. Siswa mengamati tayangan audiovisual. (mengamati)

e. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang isi video yang ditayangkan guru. (menanya)

   "Anak-anak, setelah melihat tayangan tadi. Sekarang, coba sebutkan contoh masalah-masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggal kita?"

   Guru memberikan waktu berpikir yang cukup untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

f. Siswa dibagi untuk berpasangan.

g. Siswa diminta untuk membuat riwayat singkat/ringkasan tentang permasalahan sosial yang terjadi di sekitar kita serta upaya mengatasi permasalahan sosial. Guru menegur siswa yang tidak mencatat hal-hal penting (ringkasan) dan membuat kegaduhan. (menalar)

h. Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi dari video yang telah ditayangkan tadi dengan bimbingan guru melalui pertanyaan-

pertanyaan untuk meningkatkan aktivitas bertanya dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. (mencoba)

i. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Sebelum pelaksanaan diskusi kelompok, guru memberikan petunjuk contoh pelaksanaan sesuai langkah-langkah model *Cooperative Script*.

j. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. (menalar dan mencoba)

k. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Guru berkeliling mengontrol kinerja siswa dalam melaksaanakan peran masing-masing. (menalar dan mencoba)

l. Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. (menalar)

m. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya. Guru memberikan *reward* kepada kelompok presentasi. (mengkomunikasikan)

n. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat terhadap hasil diskusi. (menanya)

o. Siswa yang aktif dalam pembelajaran diberi *reward*.

3) Kegiatan Akhir (± 20 menit)

a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa.

b. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa yang berani mengemukakan pendapatnya dengan jawaban yang benar akan diberikan *reward* oleh guru.

c. Siswa mengerjakan tes formatif.

d. Guru melakukan penilaian dan refleksi dengan bertanya kepada siswa, “Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?”.

e. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi arahan untuk pertemuan selanjutnya sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat belajar.

f. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3.2.2.3 Observasi

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan tempat tinggal melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan tempat tinggal melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.2.2.4 Refleksi

1) Guru mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus II.

2) Melakukan telaah dan membuat daftar kekurangan yang muncul pada siklus II. Hasil telaah diantaranya (a) guru kurang memberikan pertanyaan kepada siswa secara individu untuk meningkatkan konsentrasi siswa, (b) keterampilan guru dalam memberikan penguatan perlu ditingkatkan, (d) beberapa siswa membuat kegaduhan di kelas, dan (c) guru belum melakukan refleksi.

3) Merencanakan tindak lanjut dari pelaksanaan siklus II, berupa revisi (a) memperbaiki dan meningkatkan keterampilan guru dengan memberikan

pertanyaan kepada siswa secara individu pada proses penyampaian materi, (b) memberikan penguatan kepada siswa setelah melakukan hal yang positif, (c) menegur siswa yang membuat kegaduhan, dan (d) melakukan refleksi di akhir pembelajaran.

3.2.3 Siklus III

3.2.3.1 Perencanaan

1) Menyusun RPP

Tabel 3.3 Pengembangan Indikator Pembelajaran Siklus III

Standar Kompetensi	Ilmu Pengetahuan Sosial 2) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
Kompetensi Dasar	2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.
Indikator	2.4.8 Menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan 2.4.9 Mengidentifikasi penyebab dari masalah - masalah sosial di perkotaan 2.4.10 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah – masalah sosial di perkotaan

2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa media audiovisual, yaitu *sound slide* serta video tentang masalah sosial di lingkungan perkotaan yang sering terjadi dan upaya pemecahan masalah tersebut.
3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar selama pembelajaran.

3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Awal (± 20 menit)

   a) Salam pembuka dan diikuti dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

   b) Guru mengkondisikan kelas dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk, duduk dengan tenang, serta menghadap ke depan (papan tulis) dan mengecek kehadiran siswa.

   c) Guru memotivasi dengan mengajak siswa menyerukan jargon kelas dan menyanyikan lagu yang berjudul "Membuang sampah pada tempatnya" bersama-sama dengan tepuk tangan.

   d) Apersepsi: "Anak- anak, pernahkah kalian pergi ke pusat Kota Semarang? Bagaimana keadaan disana? Panas, berdebu, macet? Semua itu adalah contoh masalah sosial yang terjadi di perkotaan."

   e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran yaitu menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan, mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial di perkotaan, dan menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah-masalah sosial di perkotaan.

2) Kegiatan Inti (± 65 menit)

   a) Guru memutarkan film tentang masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan. (mengamati)

b) Siswa mengamati tayangan audiovisual. Guru menegur siswa jika ada yang tidak memperhatikan dan asyik berbicara dengan temannya. (mengamati)
c) Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang tayangan tadi. Guru berusaha mengajukan pertanyaan secara individual dengan menunjuk beberapa siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa. (menanya)
d) Siswa dibagi untuk berpasangan.
e) Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi yang telah ditayangkan tadi. (mencoba)
f) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan, guru memberikan penjelasan dan contoh pelaksanaan langkah-langkah model *Cooperative Script* secara jelas dan rinci. Kemudian guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum jelas terhadap pelaksanaan diskusi kelompok.
g) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. (menalar dan mencoba)
h) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. (menalar dan mencoba)
i) Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. Guru mendekati dan menegur siswa jika ada siswa yang berjalan-jalan selama diskusi berlangsung dan tidak ikut bekerjasama dengan kelompoknya. (menalar)

j) Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya. Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. (mengkomunikasikan)

k) Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat terhadap hasil diskusi. Guru memberikan penguatan verbal misalnya dengan kata “pintar”, “benar” serta penguatan berupa bnda (*reward*) kepada siswa yang berani menyampaikan pendapatnya. (menanya)

l) Siswa yang aktif dan kelompok yang ikut berpatisipasi dalam pembelajaran diberi reward.

3) Kegiatan Akhir (± 20 menit)

a) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa. Guru bertanya kepada siswa, “Adakah yang ingin ditanyakan?”.

b) Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c) Siswa mengerjakan tes formatif.

d) Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang pembelajaran yang dilakukan guru.

e) Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi arahan untuk pertemuan selanjutnya sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat belajar.

f) Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3.2.3.3 Observasi

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan perkotaan melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.
2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS materi masalah sosial di lingkungan perkotaan melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.2.3.4 Refleksi

1) Guru mengkaji dan menganalisis data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus III.
2) Melakukan telaah dan membuat daftar kekurangan yang muncul pada siklus III diantaranya (a) guru kurang memancing siswa agar aktif dalam aktivitas bertanya, dan (b) guru perlu meningkatkan pengelolaan kelas. Namun hasil siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan, maka dilakukan perbaikan untuk pembelajaran berikutnya. Adapun revisinya sebagai berikut: (a) guru memberikan pertanyaan pancingan, dan (b) meningkatkan kemampuan mengelola kelas agar tercipta suasana kelas yang kondusif.

3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang, semester II tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 29 siswa, meliputi 10 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki.

Menurut Hopkins (dalam Sanjaya, 2013: 89) bahwa prinsip penggunaan observasi sebagai alat pemantau dalam PTK, salah satunya adalah membuat kriteria yang jelas. Kesepakatan antara guru dan observer tentang kriteria keberhasilan dari suatu tindakan, akan membantu guru dalam melakukan tindakan sesuai dengan topik masalah. Pada pengamatan aktivitas siswa difokuskan pada 14 siswa (2 kelompok) dari 29 siswa yang dipilih secara heterogen terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan yang masing-masing memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Sesuai dengan kesepakatan mengenai kriteria, observer hanya mengamati jumlah siswa sesuai dengan kesepakatan tersebut.

3.4 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang. Sekolah ini terletak di Jalan Raya Walisongo KM 15 Kecamatan Tugu Kota Semarang.

3.5 VARIABEL PENELITIAN

Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.
2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.
3) Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1 Jenis Data

3.6.1.1 Data Kuantitatif

Menurut Sugiyono (2014: 23) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (skoring). Jadi, data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka. Data kuantitatif ini diperoleh dari hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

3.6.1.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah "data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar" (Sugiyono, 2014: 23). Jadi, data kualitatif adalah sebuah data yang dinyatakan dalam bentuk bukan angka. Data kualitatif dalam penelitian diperoleh dari data hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, catatan lapangan, serta wawancara dengan kolaborator selama proses pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.6.2 Sumber Data

Arikunto (2010: 172) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam PTK ini sumber data adalah sebagai berikut.

3.6.2.1 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru, catatan lapangan, dan wawancara dengan kolaborator dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.6.2.2 Siswa

Sumber data siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang sebanyak 29 siswa. Hasil observasi aktivitas siswa difokuskan pada 14 siswa selama mengikuti pembelajaran IPS. Data hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil evaluasi dalam pembelajaran IPS melalui model *Coperative Script* berbantuan media audiovisual. Sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotorik dapat terlihat setelah dilakukan pengamatan menggunakan instrumen observasi aktivitas siswa.

3.6.2.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa hasil evaluasi siswa, video selama pembelajaran, foto selama pembelajaran dan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual. Data dokumen ini digunakan sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan dan bahan perbandingan untuk mengetahui keberhasilan penelitian.

3.6.2.4 Catatan Lapangan

Kunandar (2013: 197) menyatakan bahwa catatan lapangan (field notes) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau obek penelitian tindakan kelas.

Pada penelitian ini, sumber data catatan lapangan diperoleh dari catatan pengamatan proses pembelajaran. Hasilnya berupa catatan aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Secara umum ada dua macam metode pengumpulan data, yaitu metode tes dan non tes. Denga metode tes, asesmen dilakukan dengan menguji siswa. Sementara dengan metode non tes, asesmen dilakukan tanpa menguji siswa (Poerwanti, 2008: 3.16). Dalam penelitian ini digunakan dua macam metode pengumpulan data, yaitu metode tes dan non tes yang dijabarkan sebagai berikut.

3.6.3.1 Metode Tes

Teknik tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008: 1.5). Untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes (Arikunto, 2010: 266).

Dalam penelitian ini metode tes berupa tes tertulis yaitu dengan menggunakan alat pengumpulan data berupa soal evaluasi yang diberikan kepada siswa pada setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus. Tes dalam penilitian ini digunakan untuk mengukur pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa yang

merupakan cerminan tingkat penguasaan terhadap materi yang diajarkan. Tes ini dilaksanakan pada pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III.

3.6.3.2 Metode Nontes

Metode nontes adalah suatu alat penilaian yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi tertentu tentang keadaan peserta tes tanpa menggunakan tes. Maksud dari pernyataan terebut adalah jawaban yang diberikan peserta tes tidak bisa dikategorikan sebagai jawaban benar atau salah sebagaimana interpretasi jawaban tes (Hamdani, 2011: 316). Dalam penelitian ini, metode nontes dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan.

3.6.3.2.1 Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2013: 86). Sedangkan menurut Arikunto (2010: 272) dalam menggunakan observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen.

Dalam penelitian ini, observasi ini digunakan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual selama pelaksanaan tindakan dalam penelitian berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

3.6.3.2.2 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan lapangan, transkrip, buku surat notulen rapat, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto dan video sebagai bukti dokumenter. Adanya dokumenter selama pembelajaran tentu akan membantu dalam proses perbaikan dan dijadikan sebagai penguat data lainnya.

3.6.3.2.3 Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai metode mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara merupakan instrumen penelitian yang sering digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (Sanjaya, 2013: 96).

Arikunto (2010: 270) menyatakan bahwa wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara memiliki sifat yang luwes, pertanyaan yang diberikan dapat disesuaikan dengan subjek, sehingga segala sesuatu yang ingin diungkap dapat digali dengan baik. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari kolaborator tentang pelaksanaan

pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

3.6.3.2.4 Catatan Lapangan

Kunandar (2013: 197) menyatakan bahwa catatan lapangan (field notes) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau obek penelitian tindakan kelas.

Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Syafin, 2011) catatan lapangan merupakan catatan tertulis mengenai apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, catatan lapangan berisi catatan selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran IPS berupa aktivitas guru dan siswa melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

Berdasarkan uraian teknik pengumpulan data tersebut, pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Sanjaya (2013: 112) teknik triangulasi, yakni suatu cara untuk mendapatkan informasi yang akurat dengan menggunakan berbagai metode agar informasi itu dapat dipercaya kebenarannya sehingga peneliti tidak salah dalam mengambil keputusan. Dengan demikian, data yang telah terkumpul sebaiknya dianalisis dengan berbagai macam teknik sehingga data-data tersebut dapat memberikan informasi yang utuh.

3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase.

Analisis tingkat keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

1) Menentukan Mean atau nilai rata-rata

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

Keterangan:

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

$\sum x_i$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum f_i$ = jumlah banyak data

(Herrhyanto, 2008: 4.2)

2) 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 nilai media

P = panjang kelas interval

n = jumlah siswa

F = jumlah dari frekuensi kumulatif sebelum kelas median

f_m = banyak frekuensi kelas median

(Herrhyanto, 2008: 4.21)

3) 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 yang mengandung nilai modus

P = panjang kelas interval

b_1 = selisih antara nilai frekuensi di kelas modus (f) dengan frekuensi sebelum kelas modus (fsb)

b_2 = selisih antara nilai frekuensi di kelas modus (f) dengan frekuensi sesudah kelas modus (fsd)

(Herrhyanto, 2008: 4.19)

4) Menentukan Persentase Ketuntasan Belajar

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakkan dalam pembelajaran (Poerwanti, 2008: 6.16). Ketuntasan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa baik pada aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal. Penetapan ketuntasan klasikal ditentukan sendiri oleh peneliti. Penetapan

ketuntasan klasikal ini merupakan indikator keberhasilan dalam penelitian yang dilakukan. Untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar klasikal siswa dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

p = persentase ketuntasan belajar klasikal siswa

(Aqib, 2011: 41)

Berikut ini adalah kriteria ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal.

Tabel 3.4 Kriteria Ketercapaian Hasil Belajar

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)		**Kualifikasi**
Individu	**Klasikal**	
≥ 63	≥ 75%	Tuntas
< 63	< 75%	Tidak Tuntas

(Sumber: SK KKM SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang)

3.7.2 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil catatan lapangan dan wawancara bersama kolaborator dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, dianalisis dengan mengorganisasikan, mengklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Adapun data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa diklasifikasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan.

Menurut Poerwanti (2008: 6.9) langkah-langkah pengolahan data skor dapat dilakukan sebagai berikut.

1) Menentukan skor terendah
2) Menentukan skor tertinggi
3) Mencari median (nilai tengah)

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

(Poerwanti, 2008: 6.9)

4) Membagi rentang nilai menjadi 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Selanjutnya untuk menghitung data skor dilakukan dengan cara sebagai berikut (Widoyoko, 2014: 110).

Jika:

T = skor tertinggi

R = skor terendah

t = jumlah kelas interval

i = jarak interval

maka:

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

Tabel 3.5

Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Afektif

Jumlah skor	Kriteria kinerja	Tingkatan Keberhasilan
(k+3(i)) s/d m	Sangat Baik (A)	Berhasil
(k+2(i)) s/d (k+3(i))	Baik (B)	Berhasil
(k+i) s/d (k+2(i))	Cukup (C)	Tidak berhasil
K s/d (k+i)	Kurang (D)	Tidak berhasil

(Widoyoko, 2014: 111)

Berdasarkan tabel klasifikasi tersebut maka perhitungan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar afektif sebagai berikut.

1) Mengolah Data Keterampilan Guru

Pengamatan keterampilan guru menggunakan 10 indikator keterampilan mengajar guru, dan setiap indikator terdapat 4 deskriptor dengan kriteria:

skor 1 jika 1 indikator/item yang tampak;

skor 2 jika 2 indikator/item yang tampak;

skor 3 jika 3 indikator/item yang tampak;

skor 4 jika semua indikator/item tampak (Arikunto, 2010: 285).

Sehingga diperoleh: k = skor terendah = 1 x 10 = 10

m = skor tertinggi = 4 x 10 = 40

Median (Me) $= \frac{40+10}{2} = \frac{50}{2} = 25$

Jarak interval (i) $= \frac{40-10}{4} = \frac{30}{4} = 7{,}5$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria ketuntasan	**Kategori**	**Tingkat Keberhasilan**
32,5 < skor ≤ 40	Sangat baik (A)	Berhasil
25 < skor ≤ 32,5	Baik (B)	Berhasil
17,5 < skor ≤ 25	Cukup (C)	Tidak berhasil
10 ≤ skor ≤ 17,5	Kurang (D)	Tidak berhasil

2) Mengolah data aktivitas siswa

Pengamatan aktifitas siswa menggunakan 10 indikator aktivitas siswa, dan setiap indikator terdapat 4 deskriptor dengan kriteria:

skor 1 jika 1 indikator/item yang tampak;

skor 2 jika 2 indikator/item yang tampak;

skor 3 jika 3 indikator/item yang tampak;

skor 4 jika semua indikator/item tampak (Arikunto, 2010: 285).

Sehingga diperoleh:

k = skor terendah = 1 x 10 = 10

m = skor tertinggi = 4 x 10 = 40

Median (Me) $= \frac{40+10}{2} = \frac{50}{2} = 25$

Jarak interval (i) $= \frac{40-10}{4} = \frac{30}{4} = 7{,}5$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka didapatkan tabel klasifikasi kategori penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Kriteria ketuntasan	Kategori	Tingkat Keberhasilan
32,5 < skor ≤ 40	Sangat baik (A)	Berhasil
25 < skor ≤ 32,5	Baik (B)	Berhasil
17,5 < skor ≤ 25	Cukup (C)	Tidak berhasil
10 ≤ skor ≤ 17,5	Kurang (D)	Tidak berhasil

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator sebagai berikut.

1) Melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, keterampilan guru kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
2) Melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, aktivitas siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang dalam pembelajaran IPS meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik.
3) Sebanyak ≥ 75% dari seluruh siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang mengalami ketuntasan belajar klasikal dan sebesar ≥ 63 mengalami ketuntasan belajar individual dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual.

BAB V
PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual pada siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang adalah sebagai berikut.

1) Penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran IPS dengan pokok bahasan masalah sosial di sekitar kita pada kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang dapat meningkatkan keterampilan guru. Keterampilan guru pada siklus I dengan kriteria baik, siklus II dengan kriteria baik tetapi ada peningkatan jumlah skor dari siklus sebelumnya, dan siklus III dengan kriteria sangat baik. Pernyataan ini ditunjukkan dengan perolehan skor yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya yaitu: (a) menyampaikan materi menggunakan media audiovisual yang sesuai dengan tujuan pembelajaran; (b) membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok melaksanakan peran sebagai pembicara dan pendengar, (c) membimbing siswa memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan; dan (d) memotivasi siswa dengan memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa.
2) Penerapan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual pada pembelajaran IPS dengan pokok bahasan masalah sosial di sekitar kita pada kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang dapat meningkatkan

aktivitas siswa. Aktivitas siswa pada siklus I dengan kriteria cukup, siklus II dengan kriteria baik, dan siklus III dengan kriteria baik tetapi ada peningkatan skor rata-rata dari siklus sebelumnya. Pernyataan ini ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas siswa pada setiap siklusnya yaitu: (a) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; (b) menanggapi apersepsi, (c) memperhatikan tayangan audiovisual dan penjelasan guru selama proses penyampaian materi; dan (d) antusias dalam kegiatan diskusi kelompok secara berpasangan melaksanakan peran sebagai pembicara dan pendengar.

3) Hasil belajar siswa yang diperoleh pada pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual mengalami peningkatan yaitu pada siklus I rata-rata nilai 66,86 dengan ketuntasan klasikal sebesar 59%, pada siklus II rata-rata nilai 72,19 dengan ketuntasan klasikal sebesar 83%. Hasil belajar IPS siswa kelas IV sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sebanyak ≥ 75% siswa kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang mengalami ketuntasan belajar klasikal dengan mencapai KKM ≥ 63.

5.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1) Pembelajaran dengan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual diperlukan perencanaan yang matang diantaranya (a) guru lebih mendalami langkah-langkah pembelajaran model *Cooperative Script*, (b) perlunya

penjelasan mengenai meringkas yang baik dan benar, dan (c) meningkatkan kemampuan mengelola kelas agar tercipta suasana kelas yang kondusif.

2) Dalam meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual, guru sebaiknya (a) memberikan pertanyaan pancingan, (b) memberikan arahan untuk mendapatkan informasi secara mandiri, dan (c) melakukan pendekatan secara individual kepada siswa yang kurang percaya diri pada saat menyampaikan hasil diskusi.

3) Peningkatan hasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dapat dicapai dengan diterapkannya model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual. Dengan demikian, model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual dapat diterapkan pada tingkatan Sekolah Dasar di kelas lain yang mempunyai permasalahan yang sama dengan permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, W. Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Press.

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

_____. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

BSNP. 2006. *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.

Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

_____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum SD*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

Dimyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.

Fazriah, Robiatul. 2011. *Media Audio Visual*. Diunduh melalui http://robiatulfazriah.blogspot.com/2011/05/media-audio-visual.html. (16 Januari 2015, pukul 12.00 WIB).

Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Herrhyanto, Nar dan Akib H. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

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

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

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Implementasi kurikulum 2013*. Diunduh melalui http://www.slideshare.net/savedfiles?s_title=impementasi-kurikulum2013final-36073916&user_login=alimustafa5015 (19 Januari 2015, pukul 12.40 WIB).

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Madhuri, J. Naga. 2013. Use of Audio Visual Aids Teaching and Speaking. *Research Journal of English Language and Literature*. Vol. 1 (3): 118-122.

Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Natalina, Mariani. 2013. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII-5 SMP Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Biogenesis*. Vol. 10 (1): 44-52.

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013.

Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.

Peraturan Kementerian Pendidikan Nasional No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses.

Perwitasari, Arum. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Time Token Arends* dengan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang. *Joyfull Learning Journal*. Vol. 3 (1): 31-37.

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

Rahmawati, Lisa Nor. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Geometri melalui Kepala Bernomor Terstruktur berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01. *Joyfull Learning Journal*. Vol. 3 (1): 10-17.

Ristiana. 2015. Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Model *Problem Based Learning* dan Media Audio Visual. *Jurnal Pedagogi*. Vol. 2 (8): 52-61.

Rohani. 2015. Penerapan Model *Cooperative Script* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pedagogi*. Vol. 2 (8): 143-152.

Roul, Sushanta Kumar. 2014. Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi. *International Journal of Instruction*. Vol. 7 (1): 59-74.

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Saminanto. 2010. *Ayo Praktik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Semarang: RaSAIL Media Group.

Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

_____. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Setiyani, Ade Irma. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS menggunakan *Snowball Throwing* Media Audio Visual Kelas IV SDN Purwoyoso 03. *Joyfull Learning Journal*. Vol. 2 (3): 70-77.

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

Sufazen, Nurulita. 2014. Keefektifan Model *Cooperative Script* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa kelas IV SD Negeri 1 Tinggarjaya Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2013/2014. *Journal of Elementary Education*. Vol. 3 (2): 57-63.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Padagogia.

Sumantri, Mulyani. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.

Suparno. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

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

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kharima Putra Utama.

Susilo, dkk. 2008. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press.

Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syaflin, Hary Muhardi. 2011. *Catatan Lapangan (Penelitian Kualitatif)*. Diunduh pada https://pengetahuanolahraga.wordpress.com/2011/08/24/catatan-lapangan-penelitian-kualitatif/. (6 Februari 2015 pukul 20.30 WIB).

Tran, Van Dat. 2013. Theoretical Perspectives Underlying the Application of Cooperative Learning in Classrooms. *International Journal of Higher Education*. Vol. 2 (4): 101-115.

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

Trisnadewi, Komang Ary. 2014. Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Tibubeneng, Kuta Utara. *Ejournal Undiksha*. Vol. 2 (1): 1-10.

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

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

Yulianto, Eko Ipnu. 2013. Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Cooperative Script* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Widarapayung Wetan 02 Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal FKIP UNS*. Vol. 3 (1): 1-5.

Wati, Mutiara. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Cooperative Learning* tipe *Cooperative Script* pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pedagogi*. Vol. 1 (5): 88-100.

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

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

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN MANGKANGKULON 01 KOTA SEMARANG

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan dasar mengajar guru dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan Saintifik dengan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual	1. Melaksanakan pra pembelajaran 2. Membuka pembelajaran 3. Menyampaikan materi menggunakan media audiovisual 4. Mengajukan pertanyaan kepada siswa 5. Membagi siswa berkelompok secara berpasangan dan membagi wacana 6. Menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar 7. Membimbing siswa memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan 8. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan 9. Memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa 10. Menutup pembelajaran	1. Guru 2. Dokumentasi (foto dan video) 3. Catatan Lapangan	1. Lembar Observasi 2. Lembar wawancara 3. Lembar Catatan Lapangan
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan Saintifik	1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran 2. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi 3. Memperhatikan dan menjawab pertanyaan yang	1. Siswa 2. Dokumentasi (foto dan video) 3. Catatan lapangan	1. Lembar Observasi 2. Lembar catatan lapangan

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
	dengan model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual	diajukan guru dari materi yang ditayangkan menggunakan media audiovisual 4. Siswa membaca dan menyimak tayangan kembali 5. Siswa berdiskusi dengan pasangannya 6. Siswa menyampaikan hasil diskusi 7. Siswa bertukar peran dengan pasangannya 8. Siswa mendengarkan penjelasan dan diberikan kesempatan untuk bertanya terhadap materi yang belum jelas 9. Siswa bersama guru membuat kesimpulan 10. Siswa melakukan refleksi		
3.	Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual	1. Menjelaskan pengertian masalah 2. Membedakan masalah pribadi dan masalah sosial 3. Mengidentifikasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi 4. Menemukan pemecahan masalah tentang masalah-masalah pribadi 5. Menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal 6. Mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal 7. Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal.	Data hasil belajar siswa	Tes tertulis

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
		8. Menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan 9. Mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial di perkotaan 10. Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah-masalah sosial di perkotaan		

LAMPIRAN

PERANGKAT PEMBELAJARAN

1. Siklus I
2. Siklus II
3. Siklus III

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV SEMESTER II

Disusun untuk Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Oleh:

NOFIA LAILUL MUNA

1401411237

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

SILABUS PEMBELAJARAN IPS
SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / 2
Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatanekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.4 Mengenal permasa-lahan sosial di daerahnya	2.4.1 Menjelaskan pengertian masalah 2.4.2 Membedakan masalah pribadi dan masalah sosial 2.4.3 Mengidentifi-kasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi 2.4.4 Menemukan pemecahan masalah tentang masalah-masalah pribadi	Masalah-masalah pribadi	1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. 2. Guru menyampaikan tujuan/kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. 3. Guru menyajikan materi masalah pribadi yang sering terjadi dan upaya pemecahan masalah pribadi menggunakan *sound slide*. 4. Siswa mengamati tayangan audiovisual. 5. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah ditayangkan tadi. 6. Siswa dibagi untuk berpasangan. 7. Siswa diminta untuk membuat sebuah ringkasan dari materi yang disampaikan. 8. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. 9. Pembicara membacakan ringkasannya. 10. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. 11. Siswa mengerjakan LKS 12. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 13. Siswa mengerjakan tes formatif. 14. Guru menutup pembelajaran.	• Tertulis • Proses	3x35 menit	1) KTSP 2) Silabus kelas IV 3) Wisnu, Thantya, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 4) Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 01
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / 2
Hari / Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
Alokasi Waktu : 3 × 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

C. Indikator

2.4.1 Menjelaskan pengertian masalah
2.4.2 Membedakan masalah pribadi dan masalah sosial
2.4.3 Mengidentifikasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi
2.4.4 Menemukan pemecahan masalah tentang masalah-masalah pribadi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *sound slide* yang ditayangkan guru , siswa dapat menjelaskan pengertian masalah dengan tepat.
2. Melalui pengamatan pada gambar tentang permasalahan di sekitar kita, siswa dapat membedakan masalah pribadi dan masalah sosial dengan benar.
3. Melalui pengamatan terhadap peristiwa di lingkungan sekitar, siswa dapat mengidentifikasi masalah-masalah pribadi yang sering terjadi dengan benar.
4. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menemukan pemecahan masalah tentang masalah pribadi dengan benar.

Karakter siswa yang diharapkan: Komunikatif/Bersahabat, Tanggung jawab, Disiplin, dan Jujur

E. Materi Ajar

Masalah-masalah pribadi (terlampir)

F. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode

a) Ceramah
b) Tanya jawab
c) Diskusi
d) Penugasan

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual

G. Media dan Sumber Belajar

1. **Media**
   a. *Sound Slide* tentang masalah-masalah pribadi
   b. Laptop, *speaker*, dan LCD proyektor
2. **Sumber Belajar**
   a. KTSP
   b. Silabus kelas IV
   c. Wisnu, Thantya, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
   d. Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1) Kegiatan Awal (± 20 menit)

a. Salam pembuka dan diikuti dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

b. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kehadiran siswa.
c. Apersepsi: “Anak-anak, pernahkah kalian lupa mengerjakan PR dan dimarahi atau diberi hukuman oleh gurumu? Bagaimana rasanya?”
d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran.
e. Guru memberikan motivasi

2) Kegiatan Inti (± 65 menit)

a. Guru menyajikan materi masalah pribadi yang sering terjadi dan upaya pemecahan masalah pribadi menggunakan *sound slide*. (mengamati)
b. Siswa mengamati tayangan audiovisual. (mengamati)
c. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah ditayangkan tadi. (menanya)
   “Setelah kalian menonton tadi, tahukah kalian apa yang dimaksud dengan masalah?”
d. Siswa dibagi untuk berpasangan.
e. Siswa diminta untuk membuat sebuah ringkasan tentang pengertian masalah dan macam-macamnya. (menalar)
f. Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi yang telah ditayangkan tadi. (mencoba)
g. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
h. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. (menalar dan mencoba)
i. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. (menalar dan mencoba)
j. Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. (menalar)
k. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya. (mengkomunikasikan)
l. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat terhadap hasil diskusi. (menanya)
m. Siswa yang aktif dalam pembelajaran diberi reward.

3) Kegiatan Akhir (± 20 menit)

a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa.

b. Guru memberikan penguatan pada siswa tentang materi yang diajarkan.

c. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

d. Siswa mengerjakan tes formatif.

e. Guru melakukan penilaian.

f. Guru menutup pembelajaran dengan ucapan salam.

I. Penilaian

1. Prosedur
   a. Tes awal : ada, dalam apersepsi
   b. Tes dalam proses : ada, selama kegiatan pembelajaran
   c. Tes akhir : ada, terlampir
2. Jenis tes
   a. Lembar Kerja Siswa (terlampir)
   b. Soal Evaluasi (terlampir)
3. Bentuk : pilihan ganda, uraian, dan unjuk kerja
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian: kognitif, afektif, dan psikomotorik

Semarang, 31 Maret 2015

Kolaborator	Guru Kelas
Satimah, S.Pd, SD.	**Nofia Lailul Muna**
NIP. 19620417 198304 2 010	**NIM. 1401411237**

Mengetahui
Kepala SDN Mangkangkulon 01,

PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SD MANGKANG KULON 01 KEC. TUGU

Hj. Sriwati S.A., S.Pd.
NIP. 19580612 197802 2 003

LAMPIRAN-LAMPIRAN

MATERI SIKLUS I
MASALAH-MASALAH PRIBADI

Setiap hari kita berhadapan dengan masalah. Contohnya, lupa mengerjakan PR, terjebak kemacetan, sakit, dijauhi teman-teman, dimarahi orang tua, dan sebagainya. Masalah apa yang sering kamu hadapi? Ada masalah pribadi (individu) dan ada juga masalah sosial. Masalah pribadi adalah masalah-masalah yang dialami dan dihadapi oleh manusia sebagai individu (pribadi). Ketika kamu lupa mengerjakan PR, dimarahi orang tua, dijauhi teman-taman, dan sakit kamu sedang menghadapi masalah pribadi. Orang lain tidak akan dirugikan oleh masalah kamu ini. Lalu apa masalah sosial? Apa bedanya dengan masalah pribadi? Kamu tahu bahwa manusia adalah mahkluk sosial. Manusia tidak bisa hidup seorang diri. Sejak bayi sampai tua manusia membutuhkan orang lain. Untuk bisa makan, berbicara, berjalan, membaca, dan menulis kita diajari orang lain. Ini artinya manusia selalu hidup bersama atau dalam masyarakat. Suatu hal atau kejadian disebut sebagai masalah sosial jika semua warga masyarakat lain ikut merasakan pengaruh masalah tersebut. Contohnya masalah pencurian yang terjadi di rumah Pak Andi. Peristiwa pencurian itu merupakan masalah sosial. Tidak hanya keluarga Pak Andi yang merasakan dampaknya. Masyarakat di lingkungan Pak Andi juga merasakan pengaruhnya. Masalah pribadi bisa dipecahkan sendiri oleh orang bersangkutan. Tidak demikian halnya dengan masalah sosial. Masalah sosial harus dipecahkan atau diatasi secara bersama-sama. Seorang warga tidak bisa menyelesaikan seorang diri ketika di lingkungannya sering terjadi kasus pencurian. Masalah ini hanya bisa diselesaikan bersama-sama semua warga masyarakat. Setiap warga harus mendukung upaya penyelesaian tersebut. Turut ronda malam di lingkungan merupakan contoh keterlibatan warga dalam mengatasi masalah sosial.

Jadi, dari penjelasan materi di atas terdapat dua masalah yaitu masalah pribadi dan masalah sosial, diantaranya:

1. Masalah pribadi yaitu masalah yang dialami oleh individu. Setiap individu memiliki masalah yang berbeda-beda karenaa aktifitas dan cara pandang mereka berbeda tiap individu. Contoh masalah pribadi antara lain terlambat ke sekolah karena bangun kesiangan, dihukum guru karena ketahuan mencontek, nilai ulangan jelek padahal sudah belajar, dll.

2. Masalah sosial adalah masalah yang melibatkan banyak individu, yakni masalah yang dialami oleh masyarakat. Masalah-masalah sosial itu, antara lain bencana alam, pengangguran, anakyatim, yatim piatu, orang jompo, fakir miskin, anak telantar, kerusuhan antar suku, teroris, dll.

MEDIA PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Nama kelompok : .....
Nama anggota :
1. .....
2. .....

LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS I

Petunjuk :

1. Diskusikan bersama kelompokmu untuk mengerjakan LKS di bawah ini!
2. Tulislah jawaban dalam LKS ini dan salin di buku catatan masing-masing!

Soal :

Amati gambar di dalam tabel berikut, sebutkan masalah pribadi yang ditunjukkan gambar dan cara mengatasi masalah pribadi tersebut!

NO	GAMBAR	MASALAH PRIBADI	CARA MENGATASI
1			
2			

3			
4			
5			

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS I

(Kebijaksanaan Guru)

NO	GAMBAR	MASALAH PRIBADI	CARA MENGATASI
1		Andi sedang sakit	Sebaiknya Andi berobat ke dokter dan istirahat yang cukup
2		Kakak dan adik berebut mainan	Sebaiknya mereka dapat bermain bersama dan tidak saling berebut mainan, atau kakak mengalah dan memberikan mainannya kepada adik
3		Nino tidak dapat mengerjakan ulangan	Sebaiknya Nino rajin belajar agar dapat mengerjakan ulangannya
4		Dio dimarahi ibu karena bandel/keras kepala	Sebaiknya Dio tidak keras kepala dan mematuhi perintah serta nasihat ibunya
5		Budi dan Dani berkelahi	Sebaiknya Budi dan Dani menyelesaikan permasalahannya dengan baik-baik

Penilaian :

$$skor = \frac{B}{N} \; x \; K$$

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/item soal pada tes bentuk uraian

N = Jumlah seluruh butir soal (5)

K = Skor maksimum skala penilaian (100)

KISI-KISI SOAL EVALUASI SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 01

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 15 menit

Jumlah Soal : 15

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Masalah-masalah pribadi	2.4.1 Menjelaskan pengertian masalah	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	1 1	C2
		2.4.2 Membedakan masalah pribadi dan masalah sosial	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	2 4 2	C2
		2.4.3 Mengidentifikasi masalah pribadi yang sering terjadi	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	3 dan 5 3	C1
		2.4.4 Menemukan pemecahan masalah terhadap masalah-masalah pribadi yang sering terjadi	Tes Non Tes	Tes tertulis Unjuk Kerja	Pilihan ganda Uraian Lembar Pengamatan Siswa	6, 7, 8, 9, dan 10 4 dan 5	C4 P1

SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS I

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IV/2
Sekolah : SDN Mangkangkulon 01
Hari/Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
Materi : Masalah-Masalah Pribadi

Nama : .....
No.abs : .....

Petunjuk Umum :

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan nomor absenmu di kotak yang telah disediakan!
2. Bacalah soal-soal dengan teliti!
3. Teliti sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan Bapak/Ibu guru!

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini manakah yang termasuk ke dalam masalah ....
   a. mendapat peringkat 1
   b. dijauhi teman – teman
   c. diajak jalan-jalan ke kebun binatang oleh ayah
   d. mengerjakan PR
2. Masalah yang dialami oleh diri sendiri, disebut ….
   a. masalah umum
   b. masalah sosial
   c. masalah negara
   d. masalah pribadi
3. Berikut ini manakah yang termasuk ke dalam masalah pribadi ….
   a. rusaknya fasilitas umum
   b. pencemaran udara
   c. banyaknya pengemis di jalan raya
   d. dimarahi ibu guru karena lupa mengerjakan PR
4. Berikut ini pernyataan yang benar tentang masalah pribadi adalah ....
   a. bisa dipecahkan sendiri oleh orang bersangkutan
   b. melibatkan orang banyak
   c. semua orang ikut merasakan pengaruh dari masalah tersebut
   d. pemerintah harus ikut menyelesaikan masalah tersebut
5. Masalah pribadi masing-masing orang ….
   a. sama saja
   b. berbeda
   c. sedikit
   d. tidak ada masalah

6. Masalah pribadi dapat dihindari dengan cara, ….
   a. mengganggu orang lain
   b. tidak mengindahkan nasehat orang tua
   c. mematuhi peraturan yang ada
   d. merusak fasilitas umum
7. Andi dimarahi ayahnya karena mendapatkan nilai ulangan jelek, Andi sebaiknya ....
   a. menonton TV
   b. bermain PS hingga larut malam
   c. pergi jalan-jalan
   d. belajar dengan giat
8. Ketika dinasehati orang tua, kita harus ....
   a. mendengarkan
   b. acuh
   c. tidak peduli
   d. pura-pura tidak mendengar
9. Agar tidak terlambat berangkat ke sekolah, kita harus ….
   a. menonton TV hingga larut malam
   b. bangun pagi
   c. tidur hingga siang
   d. mandi lama
10. Masalah pribadi harus ....
   a. dibiarkan saja
   b. ditunda
   c. segera diselesaikan
   d. dijadikan kebiasaan

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud dengan masalah?
   Jawab : .....
   .....
2. Apakah perbedaan antara masalah pribadi dan masalah sosial?
   Jawab : .....
   .....
   .....
3. Sebutkan 2 masalah pribadi yang pernah kamu alami?
   Jawab : .....
   .....
4. Bagaimanakah cara mengatasi masalah pribadi yang pernah kamu alami pada soal no.3?
   Jawab : .....
   .....
   .....
5. Apa kerugian jika masalah pribadi tidak segera diselesaikan?
   Jawab :.....
   .....

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS I

A. Pilihan ganda

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

B. Uraian

1. Sesuatu yang membuat keadaan menjadi membingungkan dan harus segera diselesaikan
2. Masalah yang dialami oleh diri sendiri dan tidak ada campur tangan dari orang lain. Masalah sosial adalah masalah yang dialami oleh masyarakat dan dampaknya dirasakan langsung oleh mereka.
3. Terlambat berangkat ke sekolah, tidur di dalam kelas, mencontek, lupa mengerjakan PR, melanggar peraturan lalu lintas, mengganggu adik, dll.
4. Cara mengatasi masalah pribadi yaitu dengan cara lebih disiplin, patuh kepada peraturan, dan lebih mengontrol emosi.
5. Dijauhi teman, mendapatkan hukuman dari guru, dimarahi orang tua, merugikan diri sendiri dll.

PENILAIAN :

A. Skor tiap nomor = 1

Skor maksimal = 10

B. Skor tiap nomor = 2

Skor maksimal =10

Nilai Akhir soal evaluasi = $\frac{skor\ A + skor\ B}{20\ (skor\ maksimal)}\ x\ 100$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

LAMPIRAN 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV SEMESTER II

Disusun untuk Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Oleh:

NOFIA LAILUL MUNA

1401411237

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

SILABUS PEMBELAJARAN IPS
SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / 2
Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatanekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.4 Mengenal permasa-lahan sosial di daerahnya	2.4.5 Menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal 2.4.6 Mengidentifi-kasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal 2.4.7 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal	Masalah sosial di lingkungan tempat tinggal	1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. 2. Guru menyampaikan tujuan/kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. 3. Siswa memperhatikan gambar-gambar tentang masalah sosial di sekitar kita. 4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang gambar tersebut. 5. Guru menayangkan video tentang masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggal. 6. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang isi video 7. Siswa dibagi untuk berpasangan. 8. Siswa diminta untuk membuat riwayat singkat/ringkasan. 9. Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi dari video yang telah ditayangkan tadi. 10. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. 11. Pembicara membacakan ringkasannya. 12. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. 13. Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. 14. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 15. Siswa mengerjakan tes formatif. 16. Guru menutup pembelajaran.	• Tertulis • Proses	3x35 menit	1) KTSP 2) Silabus kelas IV 3) Wisnu, Thantya, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 4) Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 01
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / 2
Hari / Tanggal : Selasa, 7 April 2015
Alokasi Waktu : 3 × 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

C. Indikator

2.4.5 Menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal
2.4.6 Mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal
2.4.7 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan pada lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal minimal 4 dengan benar.
2. Melalui pengamatan pada media video pembelajaran tentang masalah-masalah sosial di lingkungan tempat tinggal, siswa dapat mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal dengan benar.

3. Melalui pengamatan pada media video pembelajaran tentang masalah sosial di lingkungan tempat tinggal, siswa dapat menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal dengan benar.

   Karakter siswa yang diharapkan: Komunikatif/Bersahabat, Bertanggung jawab, Disiplin, dan Jujur

E. Materi Ajar

Masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal (pedesaan)

F. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode

a. Ceramah
b. Tanya jawab
c. Diskusi
d. Penugasan

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media

a) Video pembelajaran tentang contoh-contoh masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal
b) Laptop, *speaker*, dan LCD proyektor

2. Sumber Belajar

a. Depdiknas (2007). *Standar Proses*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
b. Huda, Miftahul. 2013.*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
c. Silabus kelas IV

d. Wisnu, Thantya, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
e. Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
f. Internet dan sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (± 20 menit)

a. Salam pembuka dan diikuti dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
b. Guru mengkondisikan kelas dan mengecek kehadiran siswa.
c. Apersepsi: "Anak- anak, pernahkah di desa kalian terjadi pencurian? Coba siapa yang tahu pencurian termasuk ke dalam masalah apa? Masalah pribadi atau masalah sosial?"
d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran yaitu menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal, mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal, dan menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal.
e. Guru memberikan motivasi dengan mengajak siswa menyerukan jargon kelas IV yang berbunyi "Cerdas Ceria" dan menyanyikan lagu "Membuang sampah pada tempatnya" bersama-sama.

2. Kegiatan Inti (± 65 menit)

a. Siswa memperhatikan gambar-gambar tentang masalah sosial di sekitar kita. (mengamati)
b. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang gambar tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberikan waktu untuk berpikir menjawab pertanyaan. (menanya)
c. Guru menayangkan video tentang masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggal. (mengamati)

d. Siswa mengamati tayangan audiovisual. (mengamati)
e. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang isi video yang ditayangkan guru. (menanya)

"Anak-anak, setelah melihat tayangan tadi. Sekarang, coba sebutkan contoh masalah-masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggal kita?"

Guru memberikan waktu berpikir yang cukup untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

f. Siswa dibagi untuk berpasangan.
g. Siswa diminta untuk membuat riwayat singkat/ringkasan tentang permasalahan sosial yang terjadi di sekitar kita serta upaya mengatasi permasalahan sosial. Guru menegur siswa yang tidak mencatat hal-hal penting (ringkasan) dan membuat kegaduhan. (menalar)
h. Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi dari video yang telah ditayangkan tadi dengan bimbingan guru melalui pertanyaan-pertanyaan untuk meningkatkan aktivitas bertanya dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. (mencoba)
i. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Sebelum pelaksanaan diskusi kelompok, guru memberikan petunjuk contoh pelaksanaan sesuai langkah-langkah model *Cooperative Script*.
j. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. (menalar dan mencoba)
k. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Guru berkeliling mengontrol kinerja siswa dalam melaksaanakan peran masing-masing. (menalar dan mencoba)
l. Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. (menalar)
m. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya. Guru memberikan *reward* kepada kelompok presentasi. (mengkomunikasikan)
n. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat terhadap hasil diskusi. (menanya)

o. Siswa yang aktif dalam pembelajaran diberi *reward*.

3. Kegiatan Akhir (± 20 menit)

a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa.

b. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa yang berani mengemukakan pendapatnya dengan jawaban yang benar akan diberikan *reward* oleh guru.

c. Siswa mengerjakan tes formatif.

d. Guru melakukan penilaian dan refleksi dengan bertanya kepada siswa, "Apakah kalian senang dengan pembelajaran hari ini?".

e. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi arahan untuk pertemuan selanjutnya sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat belajar.

f. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

I. Penilaian

1. Prosedur

a. Tes awal	: ada, dalam apersepsi
b. Tes dalam proses	: ada, selama kegiatan pembelajaran
c. Tes akhir	: ada, terlampir

2. Jenis tes
   a. Lembar Kerja Siswa (terlampir)
   b. Soal Evaluasi (terlampir)
3. Bentuk : pilihan ganda, uraian, dan unjuk kerja
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif, afektif, dan psikomotorik

Semarang, 7 April 2015

Kolaborator	Guru Kelas
Satimah, S.Pd, SD.	**Nofia Lailul Muna**
NIP. 19620417 198304 2 010	**NIM. 1401411237**

Mengetahui
Kepala SD N Mangkangkulon 01,

Hj. Sriwati S.A., S.Pd.
NIP. 19580612 197802 2 003

LAMPIRAN-LAMPIRAN

MATERI SIKLUS II
MASALAH SOSIAL DI LINGKUNGAN TEMPAT TINGGAL

Masalah sosial merupakan masalah yang terjadi di masyarakat. Masalah sosial merupakan kondisi masyarakat yang tidak normal atau tidak semestinya. Masalah sosial terjadi karena faktor ekonomi, kepribadian, lingkungan masyarakat dan negara. Saat ini di wilayah tempat tinggal kita, masih banyak kita jumpai permasalahan sosial, antara lain sebagai berikut:

1. Pengangguran

Pengangguran adalah orang dewasa yang tidak bekerja dan tidak mendapatkan penghasilan. Jumlah pengangguran semakin banyak karena jumlah lulusan sekolah lebih banyak dari pada jumlah lapangan pekerjaan. Selain itu para pengusaha dihadapkan pada persoalan kenaikan tarif listrik dan harga bahan bakar minyak yang mahal. Hal itu menyebabkan banyaknya perusahaan yang tutup dan bangkrut, atau setidaknya mengurangi jumlah karyawannya. Kamu bisa membayangkan jika orang tuamu tidak lagi bekerja dan tidak punya penghasilan. Apa yang akan terjadi? Tentunya keluargamu akan kesulitan memenuhi kebutuhan hidup baik makan, pakaian, biaya sekolah serta kebutuhan yang lainnya. Itulah sebabnya pengangguran dapat menimbulkan permasalahan sosial lainnya. Seperti kemiskinan, kejahatan, perjudian, kelaparan, kurang gizi bahkan meningkatnya angka bunuh diri.

Gambar 1. Pengangguran

2. Kemiskinan

Semakin banyak dan semakin lama orang menganggur menyebabkan kemiskinan. Di Indonesia jumlah rakyat miskin masih cukup banyak, walaupun pemerintah telah berupaya mengatasinya. Orang yang miskin tidak dapat memenuhi kebutuhan pokoknya seperti pangan, sandang dan papan.

Gambar 2. kemiskinan

Kemiskinan dapat menyebabkan berbagai permasalahan sosial yang lain, seperti kejahatan, kelaparan, putus sekolah, kurang gizi, rentan penyakit dan stress. Apa penyebab dari kemiskinan? Kemiskinan bisa disebabkan oleh dua hal. Yakni dari dalam diri seseorang (internal) dan faktor dari luar (eksternal). Faktor internal antara lain karena pendidikan yang rendah, tidak memiliki keterampilan dan karena sifat malas. Sedangkan faktor eksternal antara lain disebabkan oleh kondisi ekonomi negara yang buruk, harga-harga melambung tinggi dan kurangnya perhatian pemerintah.

3. Kejahatan

Kejahatan sering disebut sebagai tindak kriminal atau perbuatan yang melanggar hukum. Pengangguran dan kemiskinan dapat menyebabkan tindak kejahatan. Jika tidak dilandasi keimanan dan akal sehat, pengangguran mengambil jalan pintas untuk mengatasi kemiskinannya. Banyak cara keliru yang dijalani misalnya melakukan judi, penipuan, pencurian, pencopetan, perampokan hingga pada pembunuhan. Yang stress dan tidak kuat bisa kemudian minum-minuman keras atau memakai narkoba.

4. Pertikaian Kelompok

Pertikaian bisa disebabkan banyak hal, antara lain karena salah paham, emosi yang tidak terkendali atau karena memperebutkan sesuatu. Sesuatu yang diperebutkan dapat berupa suatu prinsip, seseorang atau suatu barang. Pertikaian dapat terjadi di dalam suatu keluarga atau di masyarakat. Pertikaian yang tidak segera diselesaikan bisa berakibat fatal. Suatu pertikaian bahkan

dapat menimbulkan korban jiwa. Masyarakat yang didalamnya terdapat pertikaian atau konflik menyebabkan suasana tidak aman dan nyaman. Pertikaian yang terjadi di keluarga juga dapat menyebabkan suasana menjadi tidak tenang dan tentram.

5. Masalah sampah

Salah satu masalah sosial yang dihadapi masyarakat adalah sampah. Masalah sampah sangat mengganggu, terutama kalau tidak dikelola dengan baik. Bagaimana dengan pengelolaan sampah di lingkunganmu? Sampah yang menumpuk menimbulkan bau tidak sedap. Sampah yang ditumpuk dapat menjadi sumber berbagai penyakit menular.Misalnya, muntah berak (muntaber), penyakit kulit, paru-paru, dan pernapasan. Masalah lain berkaitan dengan sampah adalah kebiasaan buruk membuang sampah sembarangan. Di banyak tempat banyak warga yang biasa membuang sampah ke sungai dan saluran air. Sungai dan aliran air menjadi mampet. Akibatnya, sering terjadi banjir jika hujan lebat.

Gambar 3. Sampah yang menumpuk

MEDIA PEMBELAJARAN

SIKLUS II

- Penayangan video pembelajaran tentang masalah-masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan tempat tinggal (pedesaan), seperti kasus pencurian, keadaan kelas yang rusak, kemiskinan, pengangguran, dan sebagainya.
- Contoh gambar masalah sosial yang sering terjadi di sekitar kita :

Nama kelompok : .....
Nama anggota :
1. .....
2. .....

LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS II

Petunjuk :

1. Diskusikan bersama kelompokmu untuk mengerjakan LKS di bawah ini!
2. Tulislah jawaban dalam LKS ini dan salin di buku catatan masing-masing!

Soal :

Amati gambar di dalam tabel berikut, identifikasilah penyebab masalah sosial di lingkungan tempat tinggalmu dan cara mengatasi masalah sosial tersebut!

No	Gambar	Masalah sosial	Penyebab masalah sosial	Cara pemecahan masalah sosial
1		Pengangguran		

2		Kemiskinan		
3		Pencurian		
4		Pertikaian antar warga		
5		Masalah sampah		

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS II

(Kebijakan Guru)

No	Gambar	Masalah sosial	Penyebab masalah sosial	Cara pemecahan masalah sosial
1		Pengangguran	1. Rendahnya pendidikan warga 2. Kurangnya keahlian dan keterampilan warga 3. Jumlah lulusan sekolah lebih banyak dari pada jumlah lapangan pekerjaan	1. Pemerintah memberikan penyuluhan dan pelatihan keterampilan 2. Penciptaan lapangan kerja baru 3. Sebagai generasi muda kita harus belajar yang rajin sehingga menjadi manusia yang cerdas, ahli dan terampil
2		Kemiskinan	Faktor internal: 1. pendidikan yang rendah, 2. tidak memiliki keterampilan 3. mempunyai sifat malas, tidak mau berusaha. Faktor eksternal antara lain disebabkan oleh kondisi ekonomi negara yang buruk, hargaharga melambung tinggi dan kurangnya perhatian pemerintah.	1. Pemerintah memberikan penyuluhan dan pelatihan keterampilan 2. Penciptaan lapangan kerja baru 3. Memotivasi warga miskin agar mau berusaha menaikan taraf hidupnya

3		Pencurian	Kekurangan uang untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari	1. Meningkatkan iman dan taqwa karena mencuri itu dosa 2. Pemerintah memberikan penyuluhan, pelatihan keterampilan dan penciptaan lapangan kerja agar penduduk mau berusaha menghasilkan uang dan mampu mencukupi kebutuhannya
4		Pertikaian antar warga	Adanya salah paham antar warga, kurang rukun	1. Pemerintah memberikan penyuluhan sadar hokum 2. Membiasakan menyelesaikan masalah dengan cara musyawarah 3. Peningkatan rasa toleransi dan saling menghargai 4. Sering diadakan kegiatan yang melibatkan semua warga sehingga warga menjadi lebih akrab
5		Masalah sampah	Masih rendahnya kesadaran masyarakat untuk membuang sampah pada tempatnya	1. Menegur warga yang membuang sampah sembarangan karena sampah merupakan sumber penyakit dan menyebabkan banjir 2. Pemerintah memberikan penyuluhan pentingnya membuang sampah pada tempatnya

Penilaian :

$$skor = \frac{B}{N} \; x \; K$$

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/item soal pada tes bentuk uraian
N = Jumlah seluruh butir soal (5)
K = Skor maksimum skala penilaian (100)

KISI-KISI SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 15 menit

Jumlah Soal : 15

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Masalah sosial di lingkungan tempat tinggal (pedesaan)	2.4.5 Menyebutkan masalah sosial yang terjadi di ligkungan tempat tinggal	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	1, 2, 3, dan 4 1 dan 2	C1
		2.4.6 Mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat tinggal	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	5 dan 8 3	C1
		2.4.7 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan tempat inggal	Tes Non Tes	Tes tertulis Unjuk Kerja	Pilihan ganda Uraian Lembar Pengamatan Siswa	6, 7, 9 dan 10 4 dan 5	C4 P1

SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS II

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IV/2
Sekolah : SDN Mangkangkulon 01
Hari/Tanggal : Selasa, 7 April 2015
Materi : Masalah sosial di lingkungan tempat tinggal

Nama : .....
No.abs : .....

Petunjuk Umum :

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan nomor absenmu di kotak yang telah disediakan!
2. Bacalah soal-soal dengan teliti!
3. Teliti sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan Bapak/Ibu guru!

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Salah satu ciri masyarakat di pedesaan adalah ....
   a. egois
   b. kurang peduli
   c. individualis
   d. gemar bergotong royong
2. Manusia adalah mahkluk sosial, artinya ... .
   a. manusia adalah seorang pribadi
   b. manusia mampu hidup tanpa orang lain
   c. manusia harus hidup bersama orang lain
   d. manusia tidak bisa berkembang bersama orang lain
3. Berikut ini yang merupakan masalah sosial adalah ... .
   a. dimarahi ibu guru
   b. perampokan
   c. menyontek saat ulangan
   d. tidur di dalam kelas
4. Berikut ini yang merupakan sifat masalah sosial adalah ... .
   a. dampaknya dirasakan oleh masyarakat luas
   b. dapat diselesaikan sendiri
   c. hanya merugikan diri sendiri jika tidak diselesaikan
   d. terjadi karena kelalaian pribadi
5. Orang dewasa yang tidak bekerja dan tidak mempunyai penghasilan disebut....
   a. anak jalanan
   b. pengangguran

c. orang miskin
d. pencuri

6. Pengangguran terjadi karena tidak tersedianya ....
   a. tempat tinggal
   b. tenaga kerja
   c. lowongan pekerjaan
   d. tenaga ahli
7. Keamanan lingkungan menjadi tanggung jawab ….
   a. bersama warga
   b. ketua RW
   c. pemerintah
   d. lurah
8. Di bawah ini yang bukan menjadi penyebab pertikaian adalah ....
   a. salah paham
   b. beda prinsip
   c. emosi
   d. kerjasama
9. Tindakan yang harus diambil kalau rumah warga mengalami kebakaran adalah ... .
   a. menonton petugas pemadam kebakaran bekerja
   b. menutup jalan masuk ke lokasi kebakaran
   c. menggunakan kesempatan untuk mencuri
   d. membantu memadamkan api
10. Pemerintah telah memberikan BOS kepada anak sekolah. BOS adalah ….
    a. Bantuan Obat Sosial
    b. Bimbingan Organisasi Sekolah
    c. Bantuan Operasional Sekolah
    d. Bimbingan Orang Susah

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Apakah yang dimaksud dengan masalah sosial ?
   Jawab :.....
   .....
2. Sebutkan 4 masalah sosial yang terdapat di lingkungan sekitarmu!
   Jawab :.....
   .....
3. Apa yang akan terjadi jika kita membuang sampah sembarangan?
   Jawab :.....
   .....
4. Apa yang harus dilakukan agar lingkungan tempat tinggal kita aman dari pencurian?
   Jawab :.....
   .....
5. Sebutkan 2 upaya yang dilakukan pemerintah dalam mengatasi masalah kemiskinan!
   Jawab :.....
   .....
   .....

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS II

A. Pilihan ganda

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

B. Uraian

1. Masalah sosial adalah masalah-masalah yang terjadi di dalam masyarakat dan dampaknya dirasakan langsung oleh masyarakat.
2. Kebakaran, pencurian, perkelahian, pengangguran, pemukiman kumuh, kemiskinan, masalah sampah, dll.
3. Sampah dapat menjadi sumber penyakit dan menyebabkan banjir
4. Sebelum tidur atau berpergian semua jendela dan pintu dikunci rapat, menyimpan uang dalam skala besar di bank, jangan membiasakan pamer harta kekayaan, menjaga keamanan lingkungan desa dengan mengadakan siskamling
5. Usaha-usaha yang dilakukan pemerintah antara lain mencanangkan program KB, menyediakan lapangan pekerjaan, memberikan pelatihan keterampilan, memberikan bantuan langsung tunai (BLT) kepada warga miskin, dll.

PENILAIAN :

A. Skor tiap nomor = 1

Skor maksimal = 10

B. Skor tiap nomor = 2

Skor maksimal =10

Nilai Akhir soal evaluasi = $\frac{skor\ A + skor\ B}{20\ (skor\ maksimal)}\ x\ 100$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

LAMPIRAN 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV SEMESTER II

Disusun untuk Penelitian Tindakan Kelas Siklus III

Oleh:

NOFIA LAILUL MUNA

1401411237

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

SILABUS PEMBELAJARAN IPS
SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / 2
Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.4 Mengenal permasa-lahan sosial di daerahnya	2.4.8 Menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan 2.4.9 Mengidentifi-kasi penyebab dari masalah-masalah sosial di perkotaan 2.4.10 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah-masalah sosial di perkotaan	Masalah sosial yang terjadi di perkotaan	1. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan. 2. Guru menyampaikan tujuan/kompetensi yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran. 3. Guru memutarkan film tentang masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan. 4. Siswa mengamati tayangan audiovisual. 5. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang tayangan tadi. 6. Siswa dibagi untuk berpasangan. 7. Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi yang telah ditayangkan tadi. 8. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. 9. Pembicara membacakan ringkasannya. 10. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. 11. Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. 12. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 13. Siswa mengerjakan tes formatif. 14. Guru menutup pembelajaran.	• Tertulis • Proses	3x35 menit	1) KTSP 2) Silabus kelas IV 3) Wisnu, Thantya, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional 4) Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 01
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : IV / 2
Hari / Tanggal : Selasa, 14 April 2015
Alokasi Waktu : 3 × 35 menit

A. Standar Kompetensi

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

B. Kompetensi Dasar

2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya

C. Indikator

2.4.8 Menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan
2.4.9 Mengidentifikasi penyebab dari masalah - masalah sosial di perkotaan
2.4.10 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah – masalah sosial di perkotaan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan terhadap peristiwa di lingkungan sekitar, siswa dapat menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan minimal 4 dengan benar.
2. Melalui pengamatan pada media video pembelajaran tentang masalah-masalah sosial di lingkungan perkotaan, siswa dapat mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan dengan benar.

3. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan dengan benar.

   Karakter siswa yang diharapkan: Komunikatif/Bersahabat, Bertanggung jawab, Disiplin, dan Jujur

E. Materi Ajar

Masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan (terlampir)

F. Metode dan Model Pembelajaran

1. Metode

a. Ceramah
b. Tanya jawab
c. Diskusi
d. Penugasan

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual

G. Media dan Sumber Belajar

1. Media

a. Video pembelajaran tentang contoh-contoh masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan
b. Laptop, *speaker*, dan LCD proyektor

2. Sumber Belajar

a. Depdiknas (2007). *Standar Proses*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
b. Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
c. Silabus kelas IV
d. Wisnu, Thantya, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

e. Sadiman, dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4 Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
f. Internet dan sumber lain yang relevan

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (± 20 menit)

a. Salam pembuka dan diikuti dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
b. Guru mengkondisikan kelas dengan meminta siswa untuk merapikan tempat duduk, duduk dengan tenang, serta menghadap ke depan (papan tulis) dan mengecek kehadiran siswa.
c. Guru memotivasi dengan mengajak siswa menyerukan jargon kelas dan menyanyikan lagu yang berjudul "Membuang sampah pada tempatnya" bersama-sama dengan tepuk tangan.
d. Apersepsi: "Anak- anak, pernahkah kalian pergi ke pusat Kota Semarang? Bagaimana keadaan disana? Panas, berdebu, macet? Semua itu adalah contoh masalah sosial yang terjadi di perkotaan."
e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran yaitu menyebutkan masalah-masalah sosial yang terjadi di perkotaan, mengidentifikasi penyebab dari masalah-masalah sosial di perkotaan, dan menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah-masalah sosial di perkotaan.

2. Kegiatan Inti (± 65 menit)

a. Guru memutarkan film tentang masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan. (mengamati)
b. Siswa mengamati tayangan audiovisual. Guru menegur siswa jika ada yang tidak memperhatikan dan asyik berbicara dengan temannya. (mengamati)
c. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang tayangan tadi. Guru berusaha mengajukan pertanyaan secara individual dengan menunjuk beberapa siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa. (menanya)

d. Siswa dibagi untuk berpasangan.
e. Guru meminta siswa untuk menyampaikan kembali materi yang telah ditayangkan tadi. (mencoba)
f. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar. Sebelum kegiatan diskusi kelompok dilaksanakan, guru memberikan penjelasan dan contoh pelaksanaan langkah-langkah model *Cooperative Script* secara jelas dan rinci. Kemudian guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum jelas terhadap pelaksanaan diskusi kelompok.
g. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. (menalar dan mencoba)
h. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. (menalar dan mencoba)
i. Siswa mengerjakan LKS secara berpasangan. Guru mendekati dan menegur siswa jika ada siswa yang berjalan-jalan selama diskusi berlangsung dan tidak ikut bekerjasama dengan kelompoknya. (menalar)
j. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusinya. Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. (mengkomunikasikan)
k. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan pendapat terhadap hasil diskusi. Guru memberikan penguatan verbal misalnya dengan kata “pintar”, “benar” serta penguatan berupa bnda (*reward*) kepada siswa yang berani menyampaikan pendapatnya. (menanya)
l. Siswa yang aktif dan kelompok yang ikut berpatisipasi dalam pembelajaran diberi reward.

3. Kegiatan Akhir (± 20 menit)

a. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dimengerti siswa. Guru bertanya kepada siswa, “Adakah yang ingin ditanyakan?”.
b. Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
c. Siswa mengerjakan tes formatif.

d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang pembelajaran yang dilakukan guru.
e. Guru melakukan tindak lanjut dengan memberi arahan untuk pertemuan selanjutnya sehingga siswa termotivasi untuk lebih giat belajar.
f. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

I. Penilaian

1. Prosedur
   a. Tes awal : ada, dalam apersepsi
   b. Tes dalam proses : ada, selama kegiatan pembelajaran
   c. Tes akhir : ada, terlampir
2. Jenis tes
   a. Lembar Kerja Siswa (terlampir)
   b. Soal Evaluasi (terlampir)
3. Bentuk : pilihan ganda, uraian, dan unjuk kerja
4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi
5. Jenis penilaian : kognitif, afektif, dan psikomotorik

Semarang, 14 April 2015

Kolaborator	Guru Kelas
Satimah, S.Pd, SD.	**Nofia Lailul Muna**
NIP. 19620417 198304 2 010	**NIM. 1401411237**

Mengetahui
Kepala SDN Mangkangkulon 01,

PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SD MANGKANG KULON 01 KEC. TUGU

Hj. Sriwati S.A., S.Pd.
NIP. 19580612 197802 2 003

LAMPIRAN-LAMPIRAN

MATERI AJAR SIKLUS III
MASALAH SOSIAL DI LINGKUNGAN PERKOTAN

Beberapa masalah sosial yang sering terjadi di perkotaan adalah sebagai berikut :

1. **Rusaknya atau buruknya fasilitas umum**

   Coba sebutkan apa saja fasilitas umum di lingkunganmu? Beberapa fasilitas umum yang mudah dijumpai adalah sarana transportasi (kereta api, bis, angkot, kapal laut, kapal terbang), sarana pendidikan (sekolah), sarana kesehatan (Puskesmas, balai kesehatan ibu anak, Posyandu, rumah sakit), dan sarana hiburan (rekreasi). Bagaimana keadaan fasilitas umum ini di lingkunganmu? Apakah dalam keadaan baik atau rusak? Apa yang kamu lakukan kalau melihat fasilitas umum dalam keadaan rusak? Mengapa buruknya fasilitas umum menjadi masalah sosial? Fasilitas umum digunakan secara bersama oleh masyarakat. Kalau fasilitas umum itu rusak, maka masyarakat tidak bisa menggunakannya. Apa yang terjadi jika bisbis dan angkot rusak? Apa yang terjadi ketika kereta api rusak atau anjlok? Ratusan bahkan ribuan warga masyarakat terlantar. Mereka tidak bisa bepergian ke tempat lain. Mereka juga pasti menderita kerugian yang sangat besar. Coba kamu perhatikan keadaan fasilitas umum di lingkunganmu. Banyak fasilitas umum dalam keadaan rusak atau tidak terpelihara, bukan. Banyak sarana transportasi seperti bus, kereta api, dan kapal sudah tua dan kotor. Demikian juga fasilitas-fasilitas sosial lainnya seperti telpon umum, WC umum, tempat hiburan dan rekreasi, dan sebagainya.

   Fasilitas umum memang dipelihara dan dijaga oleh pemerintah. Meskipun demikian, masyarakat harus membantu merawat dan menjaga supaya tidak cepat rusak. Kalau ada fasilitas umum yang rusak, hendaknya segera melapor ke pihak berwenang.

2. Perilaku tidak disiplin

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

a. Menjalankan kendaraan melawan arus. Hal ini umumnya dilakukan pengendara sepeda motor.
b. Mengendarai sepeda motor di tempat yang bukan semestinya, misalnya di trotoar dan jalur cepat.
c. Pengandara mobil yang parkir sembarangan.
d. Angkot dan bis sering berhenti di sembarang tempat untuk menaikkan atau menurunkan penumpang.
e. Pejalan kaki menyebrang jalan meskipun rambu untuk pejalan kaki menyala merah. Banyak juga pejalan kaki yang menyeberang bukan pada tempat semestinya.

Masih banyak lagi contoh perilaku tidak disiplin dalam masyarakat. Misalnya perilaku tidak disiplin menempatkan sampah, tidak disiplin membayar pajak, tidak disiplin dalam antre, dan lain-lain. Coba kamu sebutkan tiga lagi contoh perilaku tidak disiplin di lingkunganmu.

3. Anak jalanan

Pernahkah kamu jika jalan-jalan ke kota melihat segerombolan anakanak di jalan? Mereka adalah anak jalanan. Anak jalanan adalah anak yang hidup di lingkungan jalan. Mereka hidup dengan mencari nafkah di jalan, seperti dengan cara menjadi pengamen, pembersih mobil, penjual koran, bahkan menjadi pengemis. Mereka kebanyakan tidak bersekolah seperti selayaknya anak seusia mereka. Biasanya mereka melakukan itu karena tidak mempunyai uang dan membantu ekonomi keluarganya.

4. Penyalahgunaan narkoba dan alkohol

Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat-obatan berbahaya. Narkotika adalah obat untuk menenangkan syaraf, menghilangkan rasa sakit, dan meningkatkan rangsangan, contohnya morfin, heroin, dan kokain. Zat-zat

yang tergolong narkoba umumnya dipakai dalam dunia medis. Siapa pun yang menggunakannya untuk tujuan di luar tujuan pengobatan (medis) tergolong tindakan yang salah.

Penyalahgunaan narkoba menjadi masalah sosial yang sangat serius. Pemakai narkoba akan kecanduan. Zat-zat itu perlahan-lahan merusak tubuh pemakainya. Banyaknya peredaran narkoba dan penyalahgunaan narkoba sangat meresahkan.

Negara kita memiliki hukum yang sangat keras yang mengatur peredaran narkoba. Siapa yang berani mengedarkan narkoba jenis apapun akan dihukum sangat berat. Mereka yang menggunakannya pun bisa dihukum. Demikian pula penggunaan alkohol. Agama telah melarang umatnya untuk mengkonsumsi alkohol. Negara kita juga memiliki undang-undang yang melarang penjualan alkohol di sembarang tempat. Meskipun demikian, masih ada banyak orang yang menyalahgunakan alkohol. Kamu tahu apa yang terjadi kalau orang terlalu banyak minum alkohol? Orang itu akan mabuk. Dalam keadaan mabuk, orang bisa melakukan apa saja, termasuk kejahatan. Keadaan ini tentu akan mengganggu ketertiban masyarakat. Apa yang harus dilakukan untuk menghindari penyalahgunaan narkoba dan alkohol? Masing-masing kita menahan diri untuk tidak menggunakannya. Kita juga mengingatkan saudara-saudara kita, teman, atau orang lain untuk menghindari hal ini. Kalau melihat ada penyalahgunaan narkoba, kita bisa melapor ke pihak berwajib.

5. Pencemaran lingkungan

Apakah kamu masih ingat macam-macam pencemaran? Ada pencemaran air dan pencemaran udara. Apa yang menyebabkan pencemaran air seperti sungai, danau, waduk, dan laut? Perairan bisa tercemar karena ulah manusia, misalnya membuang sampah ke sungai dan menangkap ikan dengan menggunakan pestisida. Sungai, danau, atau waduk juga menjadi tercemar kalau pabrik-pabrik membuang

Pencemaran udara disebabkan asap kendaraan bermotor dan asap pabrik-pabrik. Kamu yang tinggal di kota pasti menghadapi masalah ini setiap hari. Kalau kamu habis jalan-jalan, coba usaplah wajahmu dengan kapas bersih. Apa

yang kamu lihat pada kapas itu? Kapas itu akan menjadi hitam karena kotoran yang ada di wajahmu. Kotoran itu berasal dari debu dan asap kendaraan bermotor. Udara yang kita hirup adalah udara yang sangat kotor. Bayangkan apa yang terjadi dengan paru-paru kita, kalau kita menghirup udara yang sangat kotor seperti itu.

Berbagai cara telah dilakukan pemerintah untuk mengatasi pencemaran udara. Misalnya, membuat taman kota dan menanam pohon sebanyakbanyaknya. Kita sebagai warga negara sebaiknya ikut serta dalam program ini. Selain itu, kalau kita memiliki kendaraan bermotor, usahakan supaya kendaraan tersebut layak dipakai. Jangan sampai kendaraan milik kita mengeluarkan banyak asap. Kalau bepergian kemana-mana, sebaiknya menggunakan kendaraan umum. Jumlah kendaraan di jalan jadi berkurang.

MEDIA PEMBELAJARAN

SIKLUS III

- Penayangan video pembelajaran tentang masalah-masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan oerkotaan, seperti kasus perusakan fasilitas umum, kemacetan di ibukota, penyalahgunaan narkoba, pencemaran udara, tidak disiplin dalam berkendara, dan sebagainya.
- Contoh gambar masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan perkotaan :

Nama kelompok : .....
Nama anggota :
1. .....
2. .....

LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS III

Petunjuk :

1. Diskusikan bersama kelompokmu untuk mengerjakan LKS di bawah ini!
2. Tulislah jawaban dalam LKS ini dan salin di buku catatan masing-masing!

Soal :

Amati gambar di dalam tabel berikut, identifikasilah penyebab masalah sosial di lingkungan perkotaan dan cara mengatasi masalah sosial tersebut!

No	Gambar	Masalah sosial	Penyebab masalah sosial	Cara pemecahan masalah sosial
1		Rusaknya fasilitas umum		

2		Perilaku tidak disiplin dalam berkendara		
3		Anak jalanan		
4		Pencemaran udara		
5		Penyalahgunaan narkoba		

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA KELOMPOK

SIKLUS III

(Kebijkasanaan Guru)

No	Gambar	Masalah sosial	Penyebab masalah sosial	Cara pemecahan masalah sosial
1		Rusaknya fasilitas umum	Kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga dan menggunakan fasilitas umum dengan baik	Masyarakat harus menjaga dan merawat fasilitas umum dengan baik demi kepentingan bersama
2		Perilaku tidak disiplin dalam berkendara	Kurangnya kesadaran masyarakat akan bahaya tidak disiplin dalam berkendara	1. Pemberian penyuluhan tentang pentingnya tertib berlalu lintas 2. Masyarakat harus displin dan patuh pada peraturan lalu lintas agar tidak terjadi kecelakaan lalu lintas yang dapat merugikan dirinya dan orang lain
3		Anak jalanan	Kekurangan uang untuk memenuhi kebutuhan seharihari, putus sekolah karena biaya sekolah yang mahal	1. Pemerintah memberikan penyuluhan, pelatihan keterampilan dan penciptaan lapangan kerja 2. Pemberian beasiswa bagi siswa kurang mampu agar dapat tetap melanjutkan sekolahnya

4		Pencemaran udara	Banyaknya kendaraan bermotor, asap pabrik	1. Menanam pohon untuk mengurangi pencemaran udara 2. Membiasakan diri berjalan kaki atau menggunakan kendaraan yang ramah lingkungan seperti sepeda
5		Penyalahgunaan narkoba	Kurangnya perhatian dari orang tua, lingkungan yang buruk, lemahnya mental, iman dan taqwa	1. Peningkatan rasa keimanan dengan lebihmendekatkan diri kepada Tuhan YME 2. Peningkatan pengawasan orang tua 3. Berteman dan bergaul dengan orang yang baik 4. Bagi yang sudah terkena narkoba dibawa ke panti rehabilitasi

Penilaian :

$$skor = \frac{B}{N} \; x \; K$$

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/item soal pada tes bentuk uraian

N = Jumlah seluruh butir soal (5)

K = Skor maksimum skala penilaian (100)

KISI-KISI SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : IV/2

Alokasi Waktu : 15 menit

Jumlah Soal : 15

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian				
			Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Nomor Soal	Ranah
2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya	Masalah sosial di lingkungan perkotaan	2.4.8 Menyebutkan masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	1 2, 3, 4, dan 6 1 dan 2	C1
		2.4.9 Mengidentifikasi penyebab dari masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda Uraian	5 dan 9 7 dan 8 3	C1
		2.4.10 Menemukan pemecahan masalah untuk mengatasi masalah sosial yang terjadi di lingkungan perkotaan	Tes Non Tes	Tes tertulis Unjuk Kerja	Pilihan ganda Uraian Lembar	10 4 dan 5	C4 P1

					Pengamatan Siswa		

SOAL EVALUASI SISWA SIKLUS III

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IV/2
Sekolah : SDN Mangkangkulon 01
Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015
Materi : Masalah sosial di lingkungan perkotaan

Nama : .....
No.abs : .....

Petunjuk Umum :

1. Tulislah terlebih dahulu nama dan nomor absenmu di kotak yang telah disediakan!
2. Bacalah soal-soal dengan teliti!
3. Teliti sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan Bapak/Ibu guru!

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Di perkotaan kita dapat menjumpai ....
   a. hutan
   b. sawah
   c. pantai
   d. anak jalanan
2. Narkoba singkatan dari ....
   a. Nama korban bencana alam
   b. Narkotika dan obat-obatan berbahaya
   c. Narapidana kota berbahaya
   d. Narkotika dan obat-obatan berguna
3. Contoh dari narkoba adalah ....
   a. obat sakit kepala
   b. obat sakit gigi
   c. sabu – sabu
   d. parasetamol
4. Ada bermacam-macam fasilitas umum. Contohnya adalah ....
   a. Pusat kesehatan masyarakat (Puskesmas)
   b. mobil pribadi
   c. kolam renang pribadi
   d. rumah penduduk
5. Jumlah kendaraan yang sangat banyak dapat menyebabkan ....
   a. kemacetan
   b. kerusakan kendaraan
   c. lampu lalu lintas mati
   d. kematian
6. Contoh perilaku tidak tertib dan tidak disiplin dalam berkendara adalah ....
   a. menyalakan lampu pada malam hari
   b. tidak memakai helm
   c. menyeberang menggunakan jembatan penyebrangan

d. menghormati pengguna jalan lainnya

7. Di bawah ini yang bukan penyebab banyaknya anak jalanan di perkotaan adalah ....
   a. kurangnya kasih sayang orang tua
   b. mahalnya biaya pendidikan sehingga tidak mampu melanjutkan sekolah
   c. pengaruh lingkungan yang buruk
   d. menyadari pentingnya pendidikan bagi anak
8. Orang yang pekerjaannya meminta-minta disebut ....
   a. pengemis
   b. pengamen
   c. pencuri
   d. perampok
9. Udara yang bersih adalah udara yang banyak mengandung ....
   a. karbondioksida
   b. debu
   c. oksigen
   d. asap
10. Cara kita menjaga fasilitas umum antara lain ....
   a. di coret-coret
   b. tidak merusaknya
   c. acuh
   d. tidak peduli

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar !

1. Sebutkan 4 masalah sosial di lingkungan perkotaan!
   Jawab : .....
   .....
2. Sebutkan 4 contoh fasilitas umum!
   Jawab : .....
   .....
3. Apa yang akan terjadi jika kita tidak mematuhi peraturan lalu lintas?
   Jawab : .....
   .....
   .....
4. Bagaimana cara agar kita sebagai generasi muda terhindar dari bahaya narkoba?
   Jawab : .....
   .....
   .....
5. Upaya apa yang kita lakukan untuk mengatasi pencemaran udara?
   Jawab : .....
   .....
   .....
   .....

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI SIKLUS III

A. Pilihan ganda

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

B. Uraian

1. Masalah sosial yang ada di perkotaan contohnya adalah anak jalanan, pengemis, polusi udara, tawuran remaja, pencopetan, perampokan, pemukiman kumuh, penyalahgunaan narkoba, perusakan fasilitas umum dll.
2. Contoh dari fasilitas umum adalah puskesmas, rumah sakit, sekolah, WC umum, sarana transportasi, taman kota dll.
3. Dapat menyebabkan kecelakan lalu lintas yang membahayakan diri kita sendiri dan orang lain.
4. Agar terhindar dari narkoba yaitu dengan meningkatkan iman dan taqwa, bergaul dengan teman-teman yang baik, menyadari bahwa kenikmatan dari narkoba adalah kenikmatan sesaat dan dapat merusak tubuh kita.
5. Untuk mengatasi pencemaran udara dapat melalui cara menanam banyak pohon, mengurangi penggunaan AC, tidak menggunakan motor dua tak (kendaraan yang mengeluarkan asap banyak)

PENILAIAN :

A. Skor tiap nomor = 1

Skor maksimal = 10

B. Skor tiap nomor = 2

Skor maksimal =10

Nilai Akhir soal evaluasi = $\frac{skor\ A + skor\ B}{20\ (skor\ maksimal)}\ x\ 100$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0

LAMPIRAN 5

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

SIKLUS I

Nama Guru : Nofia Lailul Muna

Nama SD : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IV/2

Materi Pelajaran : IPS

Materi : Masalah-Masalah Pribadi

Hari/Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

   Kriteria penilaian

   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)
3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Tanda Check (√)	Jumlah Skor
1	Melaksanakan pra pembelajaran	a. mempersiapkan ruangan	√	4
		b. mempersiapkan sumber belajar	√	
		c. memimpin berdo'a	√	
		d. mengecek kehadiran siswa	√	
2	Membuka pembelajaran	a. memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya	√	2
		b. menjelaskan kompetensi yang akan dikuasai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran		
		c. menyampaikan manfaat dari materi yang akan dipelajari	√	
		d. menyampaikan harapan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan		
3	Menyampaikan materi menggunakan media audiovisual	a. menyiapkan alat pemutar video pembelajaran	√	4
		b. menggunakan media audiovisual sebagai alat untuk menyampaikan materi	√	
		c. video yang ditayangkan sesuai dengan materi	√	
		d. video yang ditayangkan dapat terlihat oleh semua siswa di kelas	√	
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	a. memberikan pertanyaan secara klasikal yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi	√	2
		b. memberikan pertanyaan untuk memancing rasa ingin tahu siswa	√	
		c. memberikan pertanyaan kepada siswa secara individu agar siswa lebih konsentrasi		
		d. memberikan waktu untuk berpikir		
5	Membagi siswa berkelompok secara berpasangan dan	a. membantu siswa dalam berkelompok	√	3
		b. membagi kelompok sesuai tempat duduk	√	
		c. berkeliling mengecek masing-masing		

	membagi wacana	kelompok		
		d. membagikan wacana/materi tiap kelompok	√	
6	Menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar	a. menetapkan peran kepada siswa dengan suara lantang	√	2
		b. membimbing siswa melaksanakan peran masing-masing		
		c. memberikan contoh pelaksanaan pembelajaran		
		d. memberikan petunjuk ke seluruh kelas	√	
7	Membimbing siswa memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan	a. berkeliling untuk mengontrol kinerja setiap kelompok	√	2
		b. memberikan pengarahan kepada setiap kelompok tentang ringkasan materi		
		c. menanyakan yang dirasa sulit pada setiap kelompok		
		d. mengecek ringkasan yang telah dibuat dan memberikan kritik	√	
8	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan	a. memberikan penjelasan tentang keseluruhan materi yang telah diajarkan		3
		b. memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas	√	
		c. memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang belum jelas	√	
		d. memberikan penjelasan kepada seluruh siswa di dalam kelas	√	
9	Memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa	a. memberi penguatan verbal	√	2
		b. memberi penguatan gestural/gerakan		
		c. memberi penguatan dengan sentuhan		
		d. memberi penguatan berupa benda	√	
10	Menutup pembelajaran	a. bersama siswa membuat kesimpulan	√	3
		b. memberikan soal evaluasi	√	
		c. memberikan tindak lanjut		
		d. melakukan refleksi	√	
Jumlah Skor				27
Kategori: **Baik (B)**				

Mengolah data keterampilan guru

Skor tertinggi (T) = 40

Skor terendah (R) = 10

Jumlah kelas interval = 4 (karena menggunakan 4 kategori)

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

$$i = \frac{30}{4}$$

$$= 7{,}5$$

Tabel Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria ketuntasan	**Kategori**	**Tingkat Keberhasilan**
32,5 < skor ≤ 40	Sangat baik (A)	Berhasil
25 < skor ≤ 32,5	Baik (B)	Berhasil
17,5 < skor ≤ 25	Cukup (C)	Tidak berhasil
10 ≤ skor ≤ 17,5	Kurang (D)	Tidak berhasil

Semarang, 31 Maret 2015

Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

LAMPIRAN 6

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

SIKLUS II

Nama Guru : Nofia Lailul Muna

Nama SD : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IV/2

Materi Pelajaran : IPS

Materi : Masalah Sosial di Lingkungan Tempat Tinggal (Pedesaan)

Hari/Tanggal : Selasa, 7 April 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

   Kriteria penilaian

   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)
3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Tanda Check (√)	Jumlah Skor
1	Melaksanakan pra pembelajaran	a. mempersiapkan ruangan	√	4
		b. mempersiapkan sumber belajar	√	
		c. memimpin berdo'a	√	
		d. mengecek kehadiran siswa	√	
2	Membuka pembelajaran	a. memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya	√	3
		b. menjelaskan kompetensi yang akan dikuasai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran		
		c. menyampaikan manfaat dari materi yang akan dipelajari	√	
		d. menyampaikan harapan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan	√	
3	Menyampaikan materi menggunakan media audiovisual	a. menyiapkan alat pemutar video pembelajaran	√	4
		b. menggunakan media audiovisual sebagai alat untuk menyampaikan materi	√	
		c. video yang ditayangkan sesuai dengan materi	√	
		d. video yang ditayangkan dapat terlihat oleh semua siswa di kelas	√	
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	a. memberikan pertanyaan secara klasikal yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi	√	3
		b. memberikan pertanyaan untuk memancing rasa ingin tahu siswa	√	
		c. memberikan pertanyaan kepada siswa secara individu agar siswa lebih konsentrasi		
		d. memberikan waktu untuk berpikir	√	
5	Membagi siswa berkelompok secara berpasangan dan membagi wacana	a. membantu siswa dalam berkelompok	√	4
		b. membagi kelompok sesuai tempat duduk	√	
		c. berkeliling mengecek masing-masing kelompok	√	
		d. membagikan wacana/materi tiap kelompok	√	
6	Menetapkan	a. menetapkan peran kepada siswa dengan suara lantang	√	3

	siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar	b. membimbing siswa melaksanakan peran masing-masing	√	
		c. memberikan contoh pelaksanaan pembelajaran		
		d. memberikan petunjuk ke seluruh kelas	√	
7	Membimbing siswa memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan	a. berkeliling untuk mengontrol kinerja setiap kelompok	√	2
		b. memberikan pengarahan kepada setiap kelompok tentang ringkasan materi		
		c. menanyakan yang dirasa sulit pada setiap kelompok	√	
		d. mengecek ringkasan yang telah dibuat dan memberikan kritik		
8	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan	a. memberikan penjelasan tentang keseluruhan materi yang telah diajarkan		3
		b. memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas	√	
		c. memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang belum jelas	√	
		d. memberikan penjelasan kepada seluruh siswa di dalam kelas	√	
9	Memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa	1. memberi penguatan verbal	√	2
		2. memberi penguatan gestural/gerakan		
		3. memberi penguatan dengan sentuhan		
		4. memberi penguatan berupa benda	√	
10	Menutup pembelajaran	a. bersama siswa membuat kesimpulan	√	3
		b. memberikan soal evaluasi	√	
		c. memberikan tindak lanjut	√	
		d. melakukan refleksi		
Jumlah Skor				31
Kategori: **Baik (B)**				

Mengolah data keterampilan guru

Skor tertinggi (T) = 40

Skor terendah (R) = 10

Jumlah kelas interval = 4 (karena menggunakan 4 kategori)

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

$$i = \frac{30}{4}$$

$$= 7{,}5$$

Tabel Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria ketuntasan	**Kategori**	**Tingkat Keberhasilan**
32,5 < skor ≤ 40	Sangat baik (A)	Berhasil
25 < skor ≤ 32,5	Baik (B)	Berhasil
17,5 < skor ≤ 25	Cukup (C)	Tidak berhasil
10 ≤ skor ≤ 17,5	Kurang (D)	Tidak berhasil

Semarang, 7 April 2015

Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

LAMPIRAN 7

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU PADA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

SIKLUS III

Nama Guru : Nofia Lailul Muna

Nama SD : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Kelas/ Semester : IV/2

Materi Pelajaran : IPS

Materi : Masalah Sosial di Lingkungan Perkotaan

Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

   Kriteria penilaian

   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)
3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Tanda Check (√)	Jumlah Skor
1	Melaksanakan pra pembelajaran	a. mempersiapkan ruangan	√	4
		b. mempersiapkan sumber belajar	√	
		c. memimpin berdo'a	√	
		d. mengecek kehadiran siswa	√	
2	Membuka pembelajaran	a. memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi sebelumnya	√	4
		b. menjelaskan kompetensi yang akan dikuasai siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran	√	
		c. menyampaikan manfaat dari materi yang akan dipelajari	√	
		d. menyampaikan harapan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan	√	
3	Menyampaikan materi menggunakan media audiovisual	a. menyiapkan alat pemutar video pembelajaran	√	4
		b. menggunakan media audiovisual sebagai alat untuk menyampaikan materi	√	
		c. video yang ditayangkan sesuai dengan materi	√	
		d. video yang ditayangkan dapat terlihat oleh semua siswa di kelas	√	
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	a. memberikan pertanyaan secara klasikal yang berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap materi	√	3
		b. memberikan pertanyaan untuk memancing rasa ingin tahu siswa	√	
		c. memberikan pertanyaan kepada siswa secara individu agar siswa lebih konsentrasi		
		d. memberikan waktu untuk berpikir	√	
5	Membagi siswa berkelompok secara berpasangan dan membagi wacana	a. membantu siswa dalam berkelompok	√	4
		b. membagi kelompok sesuai tempat duduk	√	
		c. berkeliling mengecek masing-masing kelompok	√	
		d. membagikan wacana/materi tiap kelompok	√	
6	Menetapkan	a. menetapkan peran kepada siswa dengan suara lantang	√	4

	siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar	b. membimbing siswa melaksanakan peran masing-masing	√	
		c. memberikan contoh pelaksanaan pembelajaran	√	
		d. memberikan petunjuk ke seluruh kelas	√	
7	Membimbing siswa memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasan	a. berkeliling untuk mengontrol kinerja setiap kelompok	√	3
		b. memberikan pengarahan kepada setiap kelompok tentang ringkasan materi		
		c. menanyakan yang dirasa sulit pada setiap kelompok	√	
		d. mengecek ringkasan yang telah dibuat dan memberikan kritik	√	
8	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi yang telah diajarkan	a. memberikan penjelasan tentang keseluruhan materi yang telah diajarkan		3
		b. memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum jelas	√	
		c. memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang belum jelas	√	
		d. memberikan penjelasan kepada seluruh siswa di dalam kelas	√	
9	Memberikan penguatan dan penghargaan terhadap hasil kerja siswa	a. memberi penguatan verbal	√	3
		b. memberi penguatan gestural/gerakan	√	
		c. memberi penguatan dengan sentuhan		
		d. memberi penguatan berupa benda	√	
10	Menutup pembelajaran	a. bersama siswa membuat kesimpulan	√	4
		b. memberikan soal evaluasi	√	
		c. memberikan tindak lanjut	√	
		d. melakukan refleksi	√	
Jumlah Skor				36
Kategori: **Sangat Baik (A)**				

Mengolah data keterampilan guru

Skor tertinggi (T) = 40

Skor terendah (R) = 10

Jumlah kelas interval = 4 (karena menggunakan 4 kategori)

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

$$i = \frac{30}{4}$$

$$= 7{,}5$$

Tabel Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Kriteria ketuntasan	**Kategori**	**Tingkat Keberhasilan**
32,5 < skor ≤ 40	Sangat baik (A)	Berhasil
25 < skor ≤ 32,5	Baik (B)	Berhasil
17,5 < skor ≤ 25	Cukup (C)	Tidak berhasil
10 ≤ skor ≤ 17,5	Kurang (D)	Tidak berhasil

Semarang, 14 April 2015

Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

LAMPIRAN 8

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Indikator										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	HAA	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	14
2	YA	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	24
3	RA (pi)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	TGS	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	19
5	AA	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	24
6	BAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
7	EP	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	29
8	GAP	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	35
9	LRD	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	27
10	PZM	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	30
11	RNP	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	32
12	RA (pa)	1	3	3	2	2	2	1	1	3	2	20
13	TPY	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28
14	SBP	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	14
Jumlah Skor per Indikator		30	33	32	33	33	28	30	31	33	33	316
Rata-Rata Skor		2,14	2,36	2,29	2,36	2,36	2	2,14	2,21	2,36	2,36	22,57
Rata-Rata Skor												2,26

Semarang, 31 Maret 2015

Observer

Puspita Kartika Arum

NIM. 1401411170

LAMPIRAN 9

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	HAA	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	20
2	YA	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	29
3	RA (pi)	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
4	TGS	2	2	3	2	2	2	3	1	2	3	22
5	AA	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	33
6	BAR	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	18
7	EP	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32
8	GAP	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	32
9	LRD	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	24
10	PZM	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	33
11	RNP	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	36
12	RA (pa)	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	23
13	TPY	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	35
14	SBP	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
Jumlah Skor per Indikator		43	39	38	38	37	32	39	38	35	40	379
Rata-Rata Skor		3,1	2,8	2,7	2,7	2,6	2,3	2,8	2,7	2,5	2,9	27,29
Rata-Rata Skor												2,7

Semarang, 7 April 2015

Observer

Puspita Kartika Arum

NIM. 1401411170

LAMPIRAN 10

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator										Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	HAA	4	2	2	3	2	1	2	3	2	2	23
2	YA	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	33
3	RA (pi)	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	22
4	TGS	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	32
5	AA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38
6	BAR	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	21
7	EP	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	38
8	GAP	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	33
9	LRD	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
10	PZM	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38
11	RNP	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38
12	RA (pa)	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	27
13	TPY	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	36
14	SBP	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	25
Jumlah Skor per Indikator		51	44	45	51	43	40	43	44	43	39	443
Rata-Rata Skor		3,6	3,1	3,2	3,6	3,1	2,9	3,1	3,1	3,1	2,8	31,63
Rata-Rata Skor												3,2

Semarang, 14 April 2015

Observer

Puspita Kartika Arum

NIM. 1401411170

LAMPIRAN 11

CATATAN LAPANGAN

Penerapan Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Siklus I

Kelas/ Semester : IV/ 2
Hari/Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
Pukul : 09.15 – 11.00
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model *Cooperative Script* brbantuan media audiovisual!

Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, diantaranya yaitu menyiapkan media dan sumber belajar. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, dilanjutkan dengan menanyakan kehadiran siswa.

Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi dan bertanya kepada siswa tentang kegiatan yang baru saja dilakukan siswa pada jam istirahat. Dalam kegiatan ini tampaknya kurang menarik/menambah semangat siswa karena guru belum mengaitkannya dengan mengajak siswa bernyanyi sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pada kegiatan ini, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, selanjutnya manfaat dari materi yang akan dipelajari sudah yang disampaikan oleh guru akan tetapi kurang jelas.

Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan menunjukkan gambar-gambar tentang contoh suatu masalah yang meliputi masalah pribadi dan masalah sosial pada media *sound slide* serta diperjelas dengan tayangan video. Pada saat guru menyajikan materi, sebagian siswa memperhatikan dan menanggapi dengan

baik, namun ada beberapa siswa yang berbicara sendiri. Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat ringkasan/mencatat hal-hal yang penting dari materi yang ditayangkan pada media *sound slide* dan penjelasan dari guru.

Guru membentuk kelompok secara berpasangan sesuai tempat duduk masing-masing. Guru membagikan lembar diskusi kelompok kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan bagaimana cara mengerjakannya. Selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang pelaksanaan model *Cooperative Script* yaitu siapa siswa yang pertama berperan sebagai pembicara dan berperan sebagai pendengar. Akan tetapi guru belum memberikan contoh pelaksanannya. Setelah itu guru berkeliling untuk mebimbing kelompok diskusi secara bergantian dan menanyakan hal-hal yang dirasa sulit pada setiap kelompok. Pada saat kegiatan ini, ada beberapa siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi. Beberapa kali guru menegur siswa tersebut agar semua anggota kelompok bekerja sama dengan baik. Setelah lembar diskusi selesai dikerjakan, guru meminta masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian. Akan tetapi, siswa malu-malu dan kurang percaya diri sehingga dalam membacakan hasil diskusi suaranya kurang lantang dan tidak terdengar oleh kelompok lain.

Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil diskusi siswa berupa pembenaran jawaban yang kurang tepat dan memantapkan konsep agar siswa tidak salah dalam memahami materi. Selanjutnya guru memberikan penguatan bahwa hasil kerja siswa sudah bagus dan ada beberapa yang masih kurang untuk lebih ditingkatkan lagi. Selanjutnya guru memberikan penghargaan berupa benda (*reward*) kepada kelompok yang maju mempresentasikan di depan kelas.

Pada kegiatan akhir, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum jelas, kemudian guru membagikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan secara individu. Guru bertanya kepada siswa tentang ungkapan perasaan senang atau tidak senang terhadap pembelajaran pada hari ini. Akan tetapi, guru tidak memberikan tindak lanjut pada kegiatan ini. Terakhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

LAMPIRAN 12

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

1. Pelaksanaan pra pembelajaran sudah baik dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran, materi dan sumber belajar, serta media pembelajaran berupa *sound slide* dengan pokok bahasan masalah sosial di lingkungan sekitar kita. Guru sudah mampu dalam pengkondisian kelas, namun perlu ditingkatkan lagi. Guru harus lebih aktif dalam pengelolaan waktu.
2. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian apersepsi untuk merangsang pengetahuan siswa kemudian dikaitkan dengan cakupan materi dan tujuan pembelajaran, belum memberikan motivasi dan belum menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator pembelajaran dengan jelas.
3. Penyampaian materi menggunakan media audiovisual sesuai dengan materi yang akan dipelajari dan dapat dilihat maupun didengar oleh semua siswa di dalam kelas, didukung dengan kegiatan tanya jawab untuk meningkatkan aktivitas bertanya siswa selama proses penyampaian materi. Tetapi ada beberapa siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab.
4. Selama proses penyampaian materi, guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting (membuat rangkuman). Namun guru belum menjelaskan tentang rangkuman yang baik dan benar.
5. Kegiatan tanya jawab mengenai isi video dilakukan guru dengan mengajukan pertanyaan klasikal untuk menumbuhkan pengetahuan siswa. Guru belum dapat merangsang siswa agar berani bertanya maupun berpendapat berdasarkan video yang telah diamati. Pada kegiatan ini, guru belum memberikan waktu berpikir untuk siswa.
6. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok secara berpasangan sesuai tempat duduk mereka masing-masing. Guru dengan meminta bantuan siswa membagikan wacana/materi pembelajaran kepada tiap siswa.
7. Dalam kegiatan diskusi kelompok, guru sudah menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan pendengar, akan tetapi guru belum

memberikan contoh pelaksanaan model *Cooperative Script* secara jelas. Sehingga ada beberapa siswa yang belum paham dan tidak memperhatikan instruksi dari guru untuk bertukar peran.

8. Kegiatan diskusi kelompok dan presentasi dibimbing oleh guru. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi. Siswa yang maju ke depan belum percaya diri membacakan hasil diskusi kelompoknya. Guru belum memusatkan perhatian siswa untuk memperhatikan jalannya presentasi, sehingga ada kelompok yang tidak memperhatikan penyampaian hasil diskusi kelompok presentasi. Sesekali guru menegur siswa yang membuat kegaduhan.
9. Pemberian penjelasan dan penguatan sudah dilakukan namun belum memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung.
10. Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran, mengerjakan evaluasi, dan refleksi. Siswa tidak menggunakan kesempatan bertanya yang diberikan guru. Pada kegiatan ini, guru belum melakukan tindak lanjut.

LAMPIRAN 13

CATATAN LAPANGAN

Penerapan Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Siklus II

Kelas/ Semester	: IV/ 2
Hari/Tanggal	: Selasa, 7 April 2015
Pukul	: 09.15 – 11.00
Petunjuk	: Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model *Cooperative Script* brbantuan media audiovisual!

Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya yaitu menyiapkan media dan sumber belajar. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. Setelah selesai berdoa, guru melakukan presensi.

Sebelum masuk ke pelajaran, guru mengajak siswa menyerukan jargon kelas IV. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan mengajak siswa menyanyikan sebuah lagu yang berjudul “Membuang sampah pada tempatnya”, dilanjutkan dengan menanyakan pengalaman belajar sebelumnya tentang masalah pribadi kemudian mengaitkannya dengan materi yang akan di ajarkan. Pada kegiatan ini guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran untuk memfokuskan anak terhadap materi yang akan dicapai, karena pada siklus I guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran.

Guru memutarkan beberapa video pada media *sound slide* tentang penyebab dan cara mengatasinya dari suatu contoh permasalahan di lingkungan tempat tinggal serta menjelaskannya kepada siswa. Guru juga menunjukkan gambar pada media *sound slide*. Sebagian siswa memperhatikan dengan baik

penjelasan dari guru. Namun masih terlihat beberapa siswa yang berbicara dengan temannya. Setelah itu, guru membagikan materi/wacana kepada siswa. Kemudian guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab dari tayangan video maupun penjelasan materi oleh guru. Seperti hal nya pada pembelajaran sebelumnya, guru meminta siswa mencatat hal-hal penting (membuat ringkasan) dari materi yang disampaikan.

Guru membagi siswa berkelompok secara berpasangan sesuai tempat duduk masing-masing. Guru berkeliling untuk mebimbing dan mengontrol kinerja kelompok diskusi secara bergantian serta menanyakan hal-hal yang dirasa sulit. Pada saat diskusi berlangsung, ada siswa yang berjalan-jalan menuju kelompok lain. Namun setelah guru menegur, siswa tersebut kembali ke tempatnya semula. Seperti pada siklus I, selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang pelaksanaan model *Cooperative Script* yaitu siapa siswa yang pertama berperan sebagai pembicara dan berperan sebagai pendengar. Guru sudah memberikan conoh pelaksanaannya akan tetapi masih kurang dipahami oleh beberapa siswa. Meskipun demikian, kegiatan diskusi tetap berjalan dengan baik dan terkondisikan. Setelah lembar diskusi selesai dikerjakan, guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian. Pada saat presentasi, siswa sudah mulai percaya diri tetapi suara mereka masih kurang lantang sehingga tidak terdengar sampai belakang.

Setelah siswa selesai presentasi, guru memberikan konfirmasi terhadap hasil diskusi siswa dengan meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat. Guru kemudian memberikan penguatan bahwa hasil kerja siswa sudah bagus tetapi ada beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan lagi. Setelah itu, guru memberikan penghargaan berupa medali emas yang terbuat dari kertas dengan kalung pita merah putih (*reward*) kepada kelompok yang maju mempresentasikan di depan kelas dan stiker untuk siswa yang terlihat aktif selama pembelajaran.

Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Guru kemudian membagikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberikan

motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar lagi kemudian memberikan tugas kepada siswa untuk mempalajari materi selanjutnya yang merupakan tindak lanjut. Akan tetapi, guru tidak melakukan refleksi pada kegiatan ini dikarenakan waktunya sudah habis. Terakhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

LAMPIRAN 14

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

1. Guru sudah baik dalam melaksanakan pra pembelajaran. Guru mempersiapkan sumber belajar serta media yang akan digunakan, membuka pembelajaran dengan salam, berdo'a, dan mengecek kehadiran siswa.
2. Pada kegiatan membuka pembelajaran, guru sudah menyampaikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator pembelajaran, dan pemberian motivasi berupa jargon kelas dan mengajak siswa menyanyikan lagu dengan judul "Membuang sampah pada tempatnya" bersama-sama.
3. Proses penyampaian materi menggunakan media audiovisual sudah baik. guru meminta siswa untuk mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru maupun penayangan media audiovisual.
4. Guru mengajukan pertanyaan klasikal berkaitan tentang materi dengan memberikan waktu berpikir, dan merangsang siswa untuk bertanya tentang video yang telah diamati. Namun pemberian pertanyaan secara individual belum dilakukan.
5. Pembentukan kelompok secara berpasangan sesuai tempat duduk mereka masing-masing dilakukan seperti pada pertemuan sebelumnya. Guru membagikan wacana/materi kepada tiap siswa.
6. Pemberian contoh pelaksanaan model *Cooperative Script* sudah dilakukan oleh guru tetapi belum secara jelas dan rinci. Siswa melaksanakan peran sebagai pembicara dan pendengar setelah ditetapkan oleh guru. Pelaksanaan diskusi berjalan dengan baik, sesekali guru menegur siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok.
7. Penjelasan dan penguatan diberikan guru secara baik.
8. Pada kegiatan penutup, guru membuat kesimpulan bersama siswa, memberikan kesempatan siswa bertanya, siswa mengerjakan evaluasi, guru memberikan tindak lanjut dan menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam. Namun guru belum melakukan refleksi.

LAMPIRAN 15

CATATAN LAPANGAN

Penerapan Model *Cooperative Script* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang

Siklus III

Kelas/ Semester : IV/ 2
Hari/Tanggal : Selasa, 14 April 2015
Pukul : 09.15 – 11.00
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui model *Cooperative Script* brbantuan media audiovisual!

Guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya yaitu menyiapkan media dan sumber belajar. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam kemudian meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa. Setelah selesai berdoa, guru melakukan presensi dengan memanggil siswa satu persatu.

Sebelum memasuki pelajaran, guru memfokuskan konsentrasi siswa dengan melakukan tepuk tangan sesuai instruksi yang diberikan. Setelah siswa terlihat fokus dan kompak, kemudian guru memberikan apersepsi dengan menanyakan pengalaman belajar sebelumnya tentang masalah sosial di lingkungan tempat tinggal kemudian mengaitkannya dengan materi yang akan di ajarkan. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan harapan/manfaat setelah mempelajari materi masalah sosial di lingkungan perkotaan.

Guru memutarkan beberapa video pada media *sound slide* tentang penyebab dan cara mengatasinya dari suatu contoh permasalahan sosial di lingkungan perkotaan seperti kemacetan, penyalahgunaan narkoba dan alkohol,

pencemaran lingkungan, dan lain-lain serta menjelaskannya kepada siswa. Guru juga menunjukkan gambar pada media *sound slide*. Sebagian besar siswa sudah memperhatikan dengan baik penjelasan dari guru. Setelah itu, guru membagikan materi/wacana kepada siswa. Kemudian guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab dari tayangan video maupun penjelasan materi oleh guru. Seperti hal nya pada pertemuan sebelumnya, guru meminta siswa mencatat hal-hal penting (membuat ringkasan) dari materi yang disampaikan.

Setelah selesai menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk berkelompok seperti pada pertemuan sebelumnya. Siswa tampak lebih terkondisikan dan lebih tenang daripada pertemuan sebelumnya. Guru membagikan lembar diskusi kelompok kepada masing-masing kelompok dan memberi arahan tentang cara mengerjakannya. Setelah itu guru berkeliling untuk mebimbing kelompok diskusi dan menanyakan hal-hal yang dirasa sulit pada setiap kelompok secara bergantian. Siswa terlihat sudah tertib, sebagian besar siswa sudah berpartisipasi dengan baik dalam kelompok. Kemudian pada pelaksanaan model *Cooperative Script*, siswa sudah mampu berperan sebagai pembicara yang tugasnya membacakan hasil ringkasannya, sedangkan peran sebagai pendengar terlihat bahwa siswa sudah mampu memberi jawaban yang lebih tepat atau menambahi hasil ringkasan temannya apabila masih ada kesalahan, begitu pula sebaliknya pada saat bertukar peran. Setelah siswa selesai berdiskusi, guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka secara bergantian. Pada saat presentasi, siswa sudah mulai percaya diri, sebagian siswa sudah menyampaikan hasil diskusi dengan suara lantang.

Guru meluruskan jawaban siswa yang kurang tepat pada saat presentasi. Setelah selesai, guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa. Setelah itu, guru memberikan penghargaan berupa medali emas yang terbuat dari kertas dengan kalung pita merah putih (*reward*) kepada kelompok yang maju mempresentasikan di depan kelas dan stiker untuk siswa yang terlihat aktif selama pembelajaran.

Guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduknya masing-masing kemudian siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan

memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Guru membagikan soal evaluasi kepada masing-masing siswa untuk dikerjakan. Guru mengawasi selama siswa mengerjakan soal evaluasi. Setelah selesai, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar lagi. Guru bertanya kepada siswa tentang ungkapan perasaan senang atau tidak senang terhadap pembelajaran pada hari ini. Terakhir, guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup.

LAMPIRAN 16

ANALISIS CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

1. Guru sudah baik dalam melaksanakan pra pembelajaran dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran dan media yang akan digunakan. Guru memulai pembelajaran dengan salam, berdo'a, dan mengecek kehadiran siswa.
2. Dalam membuka pembelajaran guru sudah memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi dan menyampaikan manfaat pembelajaran dengan runtut dan baik.
3. Penyampaian materi menggunakan media audiovisual sudah dapat dilihat maupun didengar semua siswa dan isi media sudah sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
4. Kegiatan tanya jawab yang dilakukan guru dan siswa sudah sesuai dengan materi, guru mengajukan pertanyaan secara klasikal, dan pemberian waktu berpikir. Guru belum memberikan pertanyaan secara individual.
5. Selama proses penyampaian materi, siswa membuat rangkuman dari materi yang disampaikan. Guru berkeliling mengontrol kinerja siswa dan membimbing dalam membuat rangkuman yang baik dan benar.
6. Dalam pembentukan kelompok sudah baik.
7. Guru memberikan contoh pelaksanaan model *Cooperative Script* secara jelas. Meskipun masih ada siswa yang bertukar peran tidak menunggu perintah guru.
8. Guru berkeliling membimbing setiap kelompok, memusatkan perhatian siswa pada presentasi, mengarahkan siswa untuk memaparkan hasil diskusi dengan suara yang jelas, dan memberi kesempatan kelompok lain untuk menanggapi.
9. Pemberian penjelasan tentang hasil diskusi dan materi secara lebih mendalam sudah dilakukan dengan baik. Penguatan yang sudah dilakukan guru berupa penguatan verbal, gestural, dan benda.
10. Pada penutup, guru membuat kesimpulan dengan siswa, memberikan kesempatan bertanya, siswa mengerjakan evaluasi dengan mandiri, mengoreksi hasil jawaban evaluasi secara bersama, melakukan refleksi dan tindak lanjut, serta diakhiri dengan mengucapkan salam.

LAMPIRAN 17

HASIL EVALUASI SISWA
SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	HAA	**50**	**Tidak Tuntas**
2	MM	70	Tuntas
3	YA	**50**	**Tidak Tuntas**
4	RA (pi)	**60**	**Tidak Tuntas**
5	TGS	**60**	**Tidak Tuntas**
6	ANO	70	Tuntas
7	AKU	70	Tuntas
8	AA	75	Tuntas
9	BAR	**30**	**Tidak Tuntas**
10	DSM	**60**	**Tidak Tuntas**
11	EP	80	Tuntas
12	FRP	**60**	**Tidak Tuntas**
13	FAS	95	Tuntas
14	GAP	**60**	**Tidak Tuntas**
15	HS	70	Tuntas
16	IDM	**50**	**Tidak Tuntas**
17	LRD	85	Tuntas
18	NRR	70	Tuntas
19	NRS	90	Tuntas
20	PDP	70	Tuntas
21	PZM	70	Tuntas
22	RS	**55**	**Tidak Tuntas**
23	RNP	85	Tuntas
24	RA (pa)	**60**	**Tidak Tuntas**
25	TPY	95	Tuntas
26	UHS	70	Tuntas
27	ZAP	80	Tuntas
28	AD	75	Tuntas
29	SBP	**45**	**Tidak Tuntas**
Nilai Terendah			**30**
Nilai Tertinggi			**95**
Persentase Siswa yang Tuntas			**59%**
Persentase Siswa yang Tidak Tuntas			**41%**

(Keterangan: KKM SDN Mangkangkulon 01 Semarang = 63)

Semarang, 31 Maret 2015

Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

1. Tentukan nilai rentang
   Rentang = nilai tertinggi - nilai terendah
   = 95 – 30
   = 60
2. Tentukan banyak kelas digunakan
   k = 1 + (3,3) (log n)
   = 1 + (3,3) (log 29)
   = 1 + (3,3) (1,46)
   = 1 + 4,82
   = 5,82 (dibulatkan 6)
3. Tentukan panjang kelas
   $$p = \frac{rentang}{k}$$
   $$p = \frac{60}{6} = 10 \ atau \ 11$$
4. Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama
   Nilai ujung bawah kelas interval pertama boleh mengambil nilai data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari nilai data yang terkecil. Kemungkinan kedua ini bisa dilakukan dengan syarat, nilai data yang terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
5. Masukkan semua data ke dalam interval kelas

Nilai Interval	Frekuensi
30-40	1
41-51	4
52-62	7
63-73	8
74-84	3
85-95	6
Jumlah	29

Ukuran Pemusatan data

1) Nilai rata-rata kelas

Nilai Interval	f	Tanda Kelas (xi)	f.xi
30-40	1	35	35
41-51	4	46	184
52-62	7	57	399
63-73	8	68	544
74-84	3	79	237
85-95	6	90	540
Jumlah	29		1939

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

$$x = \frac{1939}{29} = 66{,}86$$

2) Median

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

$$Me = 62{,}5 + 11\left(\frac{14{,}5 - 12}{8}\right)$$

Me = 62,5 + 11 (0,3125)
Me = 62,5 + 3,4
Me = 65,9

3) Modus

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

$$Mo = 62{,}5 + 11\left(\frac{1}{1 + 5}\right)$$

Mo = 62,5 + 11 (0,167)
Mo = 62,5 + 1,84
Mo = 64,3

Tabel Distribusi Frekuensi Relatif

No	Interval Nilai	f	xi	f.xi	Persentase Ketuntasan	Kualifikasi
1.	30-40	1	35	35	3%	Tidak Tuntas
2.	41-51	4	46	184	14%	Tidak Tuntas
3.	52-62	7	57	399	24%	Tidak Tuntas
4.	63-73	8	68	544	28%	**Tuntas**
5.	74-84	3	79	237	10%	**Tuntas**
6.	85-95	6	90	540	21%	**Tuntas**
Jumlah		**29**		**1939**	**100%**	
Nilai Tertinggi			**95**			
Nilai Terendah			**30**			
Mean			**66,86**			
Median			**65,9**			
Modus			**64,3**			

LAMPIRAN 18

HASIL EVALUASI SISWA
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	HAA	**55**	**Tidak Tuntas**
2	MM	100	Tuntas
3	YA	**40**	**Tidak Tuntas**
4	RA (pi)	70	Tuntas
5	TGS	**50**	**Tidak Tuntas**
6	ANO	80	Tuntas
7	AKU	80	Tuntas
8	AA	80	Tuntas
9	BAR	**50**	**Tidak Tuntas**
10	DSM	65	Tuntas
11	EP	90	Tuntas
12	FRP	80	Tuntas
13	FAS	100	Tuntas
14	GAP	80	Tuntas
15	HS	80	Tuntas
16	IDM	**60**	**Tidak Tuntas**
17	LRD	**60**	**Tidak Tuntas**
18	NRR	**50**	**Tidak Tuntas**
19	NRS	75	Tuntas
20	PDP	75	Tuntas
21	PZM	80	Tuntas
22	RS	**60**	**Tidak Tuntas**
23	RNP	100	Tuntas
24	RA (pa)	70	Tuntas
25	TPY	100	Tuntas
26	UHS	80	Tuntas
27	ZAP	85	Tuntas
28	AD	75	Tuntas
29	SBP	70	Tuntas
Nilai Terendah			**40**
Nilai Tertinggi			**100**
Persentase Siswa yang Tuntas			**72%**
Persentase Siswa yang Tidak Tuntas			**28%**

(Keterangan: KKM SDN Mangkangkulon 01 Semarang = 63)

Semarang, 7 April 2015

Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

1. Tentukan nilai rentang
   Rentang = nilai tertinggi - nilai terendah
   = 100 – 40
   = 60
2. Tentukan banyak kelas digunakan
   k = 1 + (3,3) (log n)
   = 1 + (3,3) (log 29)
   = 1 + (3,3) (1,46)
   = 1 + 4,82
   = 5,82 (dibulatkan 6)
3. Tentukan panjang kelas
   $$p = \frac{rentang}{k}$$
   $$p = \frac{60}{6} = 10 \ atau \ 11$$
4. Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama
   Nilai ujung bawah kelas interval pertama boleh mengambil nilai data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari nilai data yang terkecil. Kemungkinan kedua ini bisa dilakukan dengan syarat, nilai data yang terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
5. Masukkan semua data ke dalam interval kelas

Nilai Interval	Frekuensi
33-42	1
43-52	3
53-62	4
63-72	4
73-82	11
83-92	2
93-100	4
Jumlah	29

Ukuran Pemusatan data

1) Nilai rata-rata kelas

Nilai Interval	f	Tanda Kelas (xi)	f.xi
33-42	1	37,5	37,5
43-52	3	47,5	142,5
53-62	4	57,5	230
63-72	4	67,5	270
73-82	11	77,5	852,5
83-92	2	87,5	175
93-100	4	96,5	386
Jumlah	29		**2093,5**

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

$$x = \frac{2093,5}{29} = 72,19$$

2) Median

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

$$Me = 72,5 + 10\left(\frac{14,5 - 12}{11}\right)$$

Me = 72,5 + 10 (0,23)
Me = 72,5 + 2,3
Me = 74,8

3) Modus

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

$$Mo = 72,5 + 10\left(\frac{7}{7 + 9}\right)$$

Mo = 72,5 + 10 (0,44)
Mo = 72,5 + 4,4
Mo = 76,9

Tabel Distribusi Frekuensi Relatif

No	Interval Nilai	f	xi	f.xi	Persentase Ketuntasan	Kualifikasi
1.	33-42	1	37,5	37,5	3%	Tidak Tuntas
2.	43-52	3	47,5	142,5	10%	Tidak Tuntas
3.	53-62	4	57,5	230	14%	Tidak Tuntas
4.	63-72	4	67,5	270	14%	**Tuntas**
5.	73-82	11	77,5	852,5	38%	**Tuntas**
6.	83-92	2	87,5	175	7%	**Tuntas**
7.	93-100	4	96,5	386	14%	**Tuntas**
Jumlah		**29**		**2093,5**	**100%**	

Nilai Tertinggi	**100**
Nilai Terendah	**40**
Mean	**72,19**
Median	**74,8**
Modus	**76,9**

LAMPIRAN 19

HASIL EVALUASI SISWA
SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	HAA	**55**	**Tidak Tuntas**
2	MM	100	Tuntas
3	YA	**60**	**Tidak Tuntas**
4	RA (pi)	**60**	**Tidak Tuntas**
5	TGS	75	Tuntas
6	ANO	85	Tuntas
7	AKU	80	Tuntas
8	AA	100	Tuntas
9	BAR	**55**	**Tidak Tuntas**
10	DSM	**55**	**Tidak Tuntas**
11	EP	90	Tuntas
12	FRP	80	Tuntas
13	FAS	100	Tuntas
14	GAP	80	Tuntas
15	HS	90	Tuntas
16	IDM	75	Tuntas
17	LRD	90	Tuntas
18	NRR	75	Tuntas
19	NRS	85	Tuntas
20	PDP	80	Tuntas
21	PZM	85	Tuntas
22	RS	80	Tuntas
23	RNP	100	Tuntas
24	RA (pa)	75	Tuntas
25	TPY	100	Tuntas
26	UHS	85	Tuntas
27	ZAP	90	Tuntas
28	AD	80	Tuntas
29	SBP	70	Tuntas
Nilai Terendah			**55**
Nilai Tertinggi			**100**
Persentase Siswa yang Tuntas			**83%**
Persentase Siswa yang Tidak Tuntas			**17%**

(Keterangan: KKM SDN Mangkangkulon 01 Semarang = 63)

Semarang, 14 April 2015

Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

1. Tentukan nilai rentang
   Rentang = nilai tertinggi - nilai terendah
   = 100 – 55
   = 45
2. Tentukan banyak kelas digunakan
   k = 1 + (3,3) (log n)
   = 1 + (3,3) (log 29)
   = 1 + (3,3) (1,46)
   = 1 + 4,82
   = 5,82 (dibulatkan 6)
3. Tentukan panjang kelas
   $$p = \frac{rentang}{k}$$
   $$p = \frac{45}{6} = 7{,}5$$
   Jadi dimungkingkan panjang kelas yang digunakan adalah 7 atau 8
4. Tentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama
   Nilai ujung bawah kelas interval pertama boleh mengambil nilai data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari nilai data yang terkecil. Kemungkinan kedua ini bisa dilakukan dengan syarat, nilai data yang terbesar harus tercakup dalam interval nilai data pada kelas interval terakhir.
5. Masukkan semua data ke dalam interval kelas

Nilai Interval	Frekuensi
55-62	5
63-70	1
71-78	4
79-86	10
87-94	4
95-100	5
Jumlah	29

Ukuran Pemusatan data

1) Nilai rata-rata kelas

Nilai Interval	f	Tanda Kelas (xi)	f.xi
55-62	5	58,5	292,5
63-70	1	66,5	66,5
71-78	4	74,5	298
79-86	10	82,5	825
87-94	4	90,5	362
95-100	5	97,5	487,5
Jumlah	29		**2331,5**

$$x = \frac{\sum f.xi}{\sum f}$$
$$x = \frac{2331{,}5}{29} = 80{,}4$$

2) Median

$$Me = B_b + p\left(\frac{\frac{n}{2} - F}{f_m}\right)$$
$$Me = 78{,}5 + 8\left(\frac{14{,}5 - 10}{10}\right)$$
Me = 78,5 + 8 (0,45)
Me = 78,5 + 3,6
Me = 82,1

3) Modus

$$Mo = B_b + p\left(\frac{b_1}{b_1 + b_2}\right)$$
$$Mo = 78{,}5 + 8\left(\frac{6}{6 + 6}\right)$$
Mo = 78,5 + 8 (0,5)
Mo = 78,5 + 4
Mo = 82,5

Tabel Distribusi Frekuensi Relatif

No	Interval Nilai	f	xi	f.xi	Persentase Ketuntasan	Kualifikasi
1.	55-62	5	58,5	292,5	17%	Tidak Tuntas
2.	63-70	1	66,5	66,5	3%	**Tuntas**
3.	71-78	4	74,5	298	14%	**Tuntas**
4.	79-86	10	82,5	825	35%	**Tuntas**
5.	87-94	4	90,5	362	14%	**Tuntas**
6.	95-100	5	97,5	487,5	17%	**Tuntas**
Jumlah		**29**			**2331,5**	**100%**
Nilai Tertinggi			**100**			
Nilai Terendah			**55**			
Mean			**80,4**			
Median			**82,1**			
Modus			**82,5**			

LAMPIRAN 20

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA

No.	Nama	Nilai	Ket.	Nilai	Ket.	Nilai	Ket.
1	HAA	**50**	**TT**	**55**	**TT**	**55**	**TT**
2	MM	70	T	100	T	100	T
3	YA	**50**	**TT**	**40**	**TT**	**60**	**TT**
4	RA (pi)	**60**	**TT**	70	T	**60**	**TT**
5	TGS	**60**	**TT**	**50**	**TT**	75	T
6	ANO	70	T	80	T	85	T
7	AKU	70	T	80	T	80	T
8	AA	75	T	80	T	100	T
9	BAR	**30**	**TT**	**50**	**TT**	**55**	**TT**
10	DSM	**60**	**TT**	65	T	**55**	**TT**
11	EP	80	T	90	T	90	T
12	FRP	**60**	**TT**	80	T	80	T
13	FAS	95	T	100	T	100	T
14	GAP	**60**	**TT**	80	T	80	T
15	HS	70	T	80	T	90	T
16	IDM	**50**	**TT**	**60**	**TT**	75	T
17	LRD	85	T	**60**	**TT**	90	T
18	NRR	70	T	**50**	**TT**	75	T
19	NRS	90	T	75	T	85	T
20	PDP	70	T	75	T	80	T
21	PZM	70	T	80	T	85	T
22	RS	**55**	**TT**	**60**	**TT**	80	T
23	RNP	85	T	100	T	100	T
24	RA (pa)	**60**	**TT**	70	T	75	T
25	TPY	95	T	100	T	100	T
26	UHS	70	T	80	T	85	T
27	ZAP	80	T	85	T	90	T
28	AD	75	T	75	T	80	T
29	SBP	**45**	**TT**	70	T	70	T
Nilai Tertinggi		95		100		100	
Nilai Terendah		30		40		55	
Persentase Ketuntasan Klasikal		59%		72%		83%	

Semarang, 14 April 2015

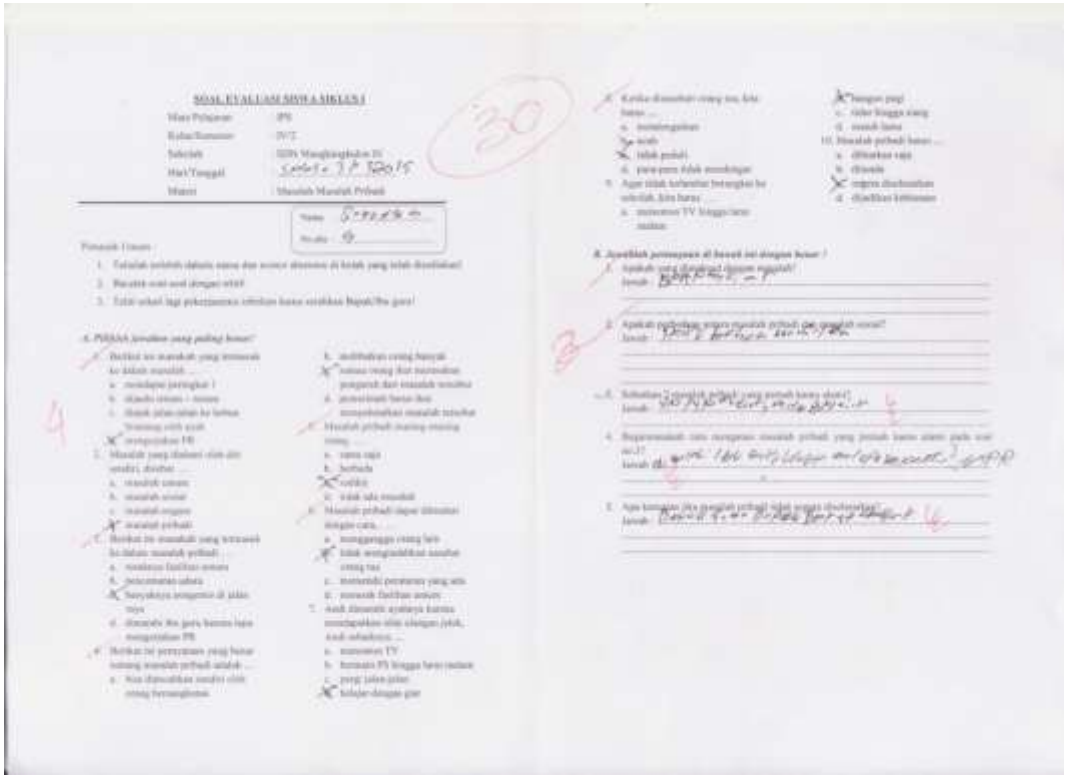
Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.

NIP. 19620417 198304 2 010

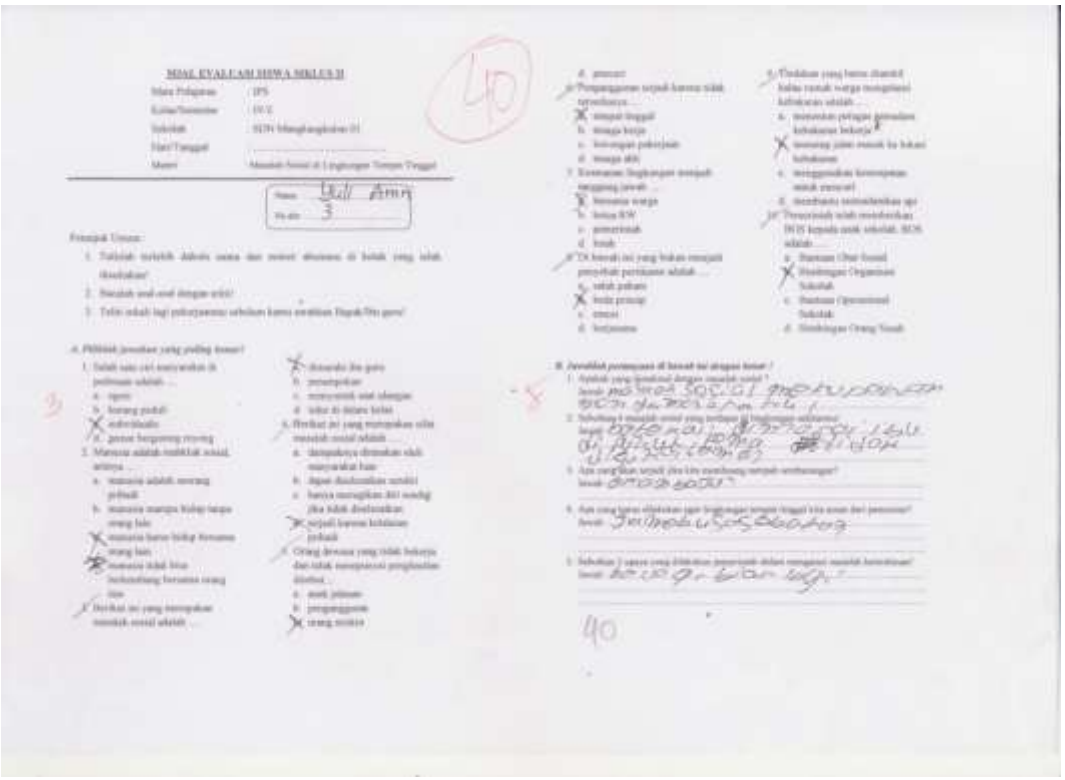
LAMPIRAN 21

HASIL PEKERJAAN SISWA SIKLUS I



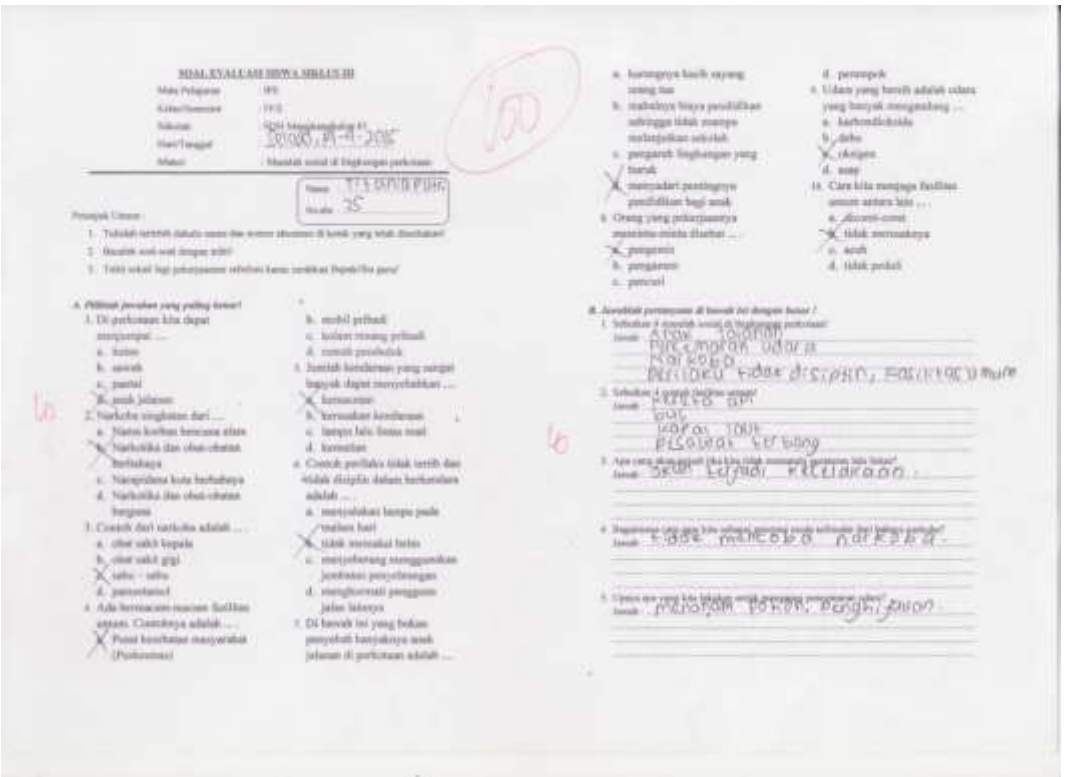
LAMPIRAN 22

HASIL PEKERJAAN SISWA SIKLUS II



LAMPIRAN 23

HASIL PEKERJAAN SISWA SIKLUS III



SOAL EVALUASI SIWA SIKLUS III

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VI/II
Sekolah : SDN Mangkangkulon 01
Hari/Tanggal : Senin, 10-9-2015
Materi : Manusia sosial di lingkungan perkotaan

Nilai : 25

Petunjuk Umum :
1. Tulislah terlebih dahulu nama dan nomor absensi di kotak yang telah disediakan!
2. Bacalah soal-soal dengan teliti!
3. Tulis sikap baik pekerjaanmu sebelum kamu serahkan Bapak/Ibu guru!

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!
1. Di perkotaan kita dapat menjumpai ....
a. kolam
b. sawah
c. pantai
d. anak jalanan
2. Narkoba singkatan dari ....
a. Nama korban bencana alam
b. Narkotika dan obat-obatan berbahaya
c. Narapidana kota berbahaya
d. Narkotika dan obat-obatan bagusan
3. Contoh dari narkoba adalah ....
a. obat sakit kepala
b. obat sakit gigi
c. sabu – sabu
d. parasetamol
4. Ada bermacam-macam fasilitas umum. Contohnya adalah ....
a. Pusat kesehatan masyarakat (Puskesmas)
b. mobil pribadi
c. kolam renang pribadi
d. rumah produksi
5. Jumlah kendaraan yang sangat banyak dapat menyebabkan ....
a. kemacetan
b. kerusakan kendaraan
c. lampu lalu lintas mati
d. kematian
6. Contoh perilaku tidak tertib dan tidak disiplin dalam berkendara adalah ....
a. menyalakan lampu pada malam hari
b. tidak memakai helm
c. menyeberang menggunakan jembatan penyebrangan
d. menghormati pengguna jalan lainnya
7. Di bawah ini yang bukan penyebab banyaknya anak jalanan di perkotaan adalah ....
a. karangnya kasih sayang orang tua
b. mahalnya biaya pendidikan sehingga tidak mampu melanjutkan sekolah
c. pengaruh lingkungan yang buruk
d. menyadari pentingnya pendidikan bagi anak
8. Orang yang pekerjaannya memintai-minta disebut ....
a. pengemis
b. pengamen
c. pencuri
d. penampek
9. Udara yang bersih adalah udara yang banyak mengandung ....
a. karbondioksida
b. debu
c. oksigen
d. asap
10. Cara kita menjaga fasilitas umum antara lain ....
a. dicoret-coret
b. tidak merusaknya
c. asuh
d. tidak peduli

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!
1. Sebutkan 4 masalah sosial di lingkungan perkotaan!
Jawab : Anak jalanan, pengemis, udara kotor, perilaku tidak disiplin, fasilitas mahal
2. Sebutkan 4 contoh fasilitas umum!
Jawab : Kereta api, bus, jembatan, lampu lalu lintas
3. Apa cara akan terjadi jika kita tidak menjaga fasilitas lalu lintas!
Jawab : Sering kecelakaan
4. Bagaimana cara agar kita terhindar masalah sosial di lingkungan perkotaan!
Jawab : tidak membuang sampah
5. Upaya apa yang kita lakukan untuk menjaga fasilitas umum!
Jawab : menjaga barang, bangi jalan

SOAL EVALUASI SIWA SIKLUS III

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VI/II
Sekolah : SDN Mangkangkulon 01
Hari/Tanggal : Senin, 10-9-2015
Materi : Manusia sosial di lingkungan perkotaan

Nilai : 2

Petunjuk Umum :
1. Tulislah terlebih dahulu nama dan nomor absensi di kotak yang telah disediakan!
2. Bacalah soal-soal dengan teliti!
3. Tulis sikap baik pekerjaanmu sebelum kamu serahkan Bapak/Ibu guru!

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!
1. Di perkotaan kita dapat menjumpai ....
a. kolam
b. sawah
c. pantai
d. anak jalanan
2. Narkoba singkatan dari ....
a. Nama korban bencana alam
b. Narkotika dan obat-obatan berbahaya
c. Narapidana kota berbahaya
d. Narkotika dan obat-obatan bagusan
3. Contoh dari narkoba adalah ....
a. obat sakit kepala
b. obat sakit gigi
c. sabu – sabu
d. parasetamol
4. Ada bermacam-macam fasilitas umum. Contohnya adalah ....
a. Pusat kesehatan masyarakat (Puskesmas)
b. mobil pribadi
c. kolam renang pribadi
d. rumah produksi
5. Jumlah kendaraan yang sangat banyak dapat menyebabkan ....
a. kemacetan
b. kerusakan kendaraan
c. lampu lalu lintas mati
d. kematian
6. Contoh perilaku tidak tertib dan tidak disiplin dalam berkendara adalah ....
a. menyalakan lampu pada malam hari
b. tidak memakai helm
c. menyeberang menggunakan jembatan penyebrangan
d. menghormati pengguna jalan lainnya
7. Di bawah ini yang bukan penyebab banyaknya anak jalanan di perkotaan adalah ....
a. karangnya kasih sayang orang tua
b. mahalnya biaya pendidikan sehingga tidak mampu melanjutkan sekolah
c. pengaruh lingkungan yang buruk
d. menyadari pentingnya pendidikan bagi anak
8. Orang yang pekerjaannya memintai-minta disebut ....
a. pengemis
b. pengamen
c. pencuri
d. penampek
9. Udara yang bersih adalah udara yang banyak mengandung ....
a. karbondioksida
b. debu
c. oksigen
d. asap
10. Cara kita menjaga fasilitas umum antara lain ....
a. dicoret-coret
b. tidak merusaknya
c. asuh
d. tidak peduli

B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!
1. Sebutkan 4 masalah sosial di lingkungan perkotaan!
Jawab : [illegible]
2. Sebutkan 4 contoh fasilitas umum!
Jawab : [illegible]
3. Apa cara akan terjadi jika kita tidak menjaga fasilitas lalu lintas!
Jawab : [illegible]
4. Bagaimana cara agar kita terhindar masalah sosial di lingkungan dari bahaya narkoba!
Jawab : [illegible]
5. Upaya apa yang kita lakukan untuk menjaga fasilitas umum!
Jawab : [illegible]

LAMPIRAN 24

LEMBAR WAWANCARA GURU
SELAMA PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL
***COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL**
SIKLUS III

Nama SD : SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang
Nama Guru : Nofia Lailul Muna
Materi : Masalah Sosial di Lingkungan Perkotaan
Hari/ tanggal : Selasa, 14 April 2015

Pertanyaan:

1. Bagaimanakah pendapat Ibu dengan pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan?

   Jawab : Pembelajarannya sudah baik, sudah meningkat. Medianya juga dikemas dengan baik dan menggunakan contoh-contoh di sekitar siswa. Siswa juga bisa lebih aktif berpendapat selama pembelajaran berlangsung dan diskusi kelompok.

2. Apakah pembelajaran yang tadi saya lakukan langkah-langkahnya sudah sesuai dengan pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual yang terdapat pada RPP?

   Jawab: Sudah sesuai. Semua langkah-langkah pembelajarannya sudah dilakukan.

3. Apa sajakah kekurangan yang masih terdapat dalam pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual tadi?

   Jawab : Pelaksanaan pembelajaran hari ini sudah baik sehingga kekurangan yang ada pada pertemuan sebelumnya sudah tidak terulangi, bahkan sudah

dilengkapi. Akan tetapi, misal ada siswa yang ramai dan berjalan-jalan sebaiknya langsung ditegur.

4. Apakah menurut Ibu melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual yang baru saja dilaksanakan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS?
   Jawab : Melihat pembelajaran hari ini dan yang sebelumnya, tentu bisa. Pembelajarannya sudah dikemas dengan baik. Siswa terlihat sudah aktif.

5. Apakah menurut Ibu melalui model *Cooperative Script* berbantuan media audiovisual tadi cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas IV?
   Jawab : Iya, cocok diterapkan. Guru menggunakan media audiovisual sebagai pendukung pembelajaran supaya menarik dan menyenangkan. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Semarang, 14 April 2015
Kolaborator

Satimah, S.Pd, SD.
NIP. 19620417 198304 2 010

FOTO–FOTO PENELITIAN

LAMPIRAN 25

FOTO PENELITIAN SIKLUS I

Gambar 1. Guru menyampaikan apersepsi

Gambar 2. Siswa menanggapi apersepsi dari guru

Gambar 3. Guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan

Gambar 4. Guru menyampaikan materi menggunakan media audiovisual

Gambar 5. Siswa membuat rangkuman selama proses penyampaian materi

Gambar 6. Siswa asyik dengan kegiatannya sendiri

Gambar 7. Siswa melakukan peran sebagai pembicara dan pendengar

Gambar 8. Guru membimbing pelaksanaan diskusi kelompok

Gambar 9. Guru memberikan *reward* kepada kelompok presentasi

Gambar 10. Guru bersama siswa membuat kesimpulan

Gambar 11. Peneliti wawancara bersama kolaborator

LAMPIRAN 26

FOTO PENELITIAN SIKLUS II

Gambar 1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Gambar 2. Guru mengajak siswa bernyanyi bersama

Gambar 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting

Gambar 4. Guru menegur siswa yang memakai topi di dalam kelas

Gambar 5. Siswa merasa senang terhadap pembelajaran

Gambar 6. Siswa aktif menanggapi pertanyaan dari guru

Gambar 7. Siswa berani menuliskan jawaban di depan kelas

Gambar 8. Guru membimbing pelaksanaan diskusi kelompok

Gambar 9. Guru berkeliling mengontrol kinerja siswa

Gambar 10. Guru memberikan reward kepada siswa yang aktif dan kelompok presentasi

Gambar 11. Peneliti bersama kolaborator melakukan wawancara

LAMPIRAN 27

FOTO PENELITIAN SIKLUS III

Gambar 1. Guru membuka pembelajaran

Gambar 2. Siswa bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok

Gambar 3. Siswa melaksanakan peran secara berpasangan

Gambar 4. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan hasil diskusi

Gambar 5. Guru membimbing siswa dalam membuat rangkuman

Gambar 6. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara inividu

Gambar 7. Guru melakukan refleksi

Gambar 8. Peneliti melakukan wawancara bersama kolaborator

LAMPIRAN 28

SURAT IJIN PENELITIAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 1368 / UN 37.1.1.1 / KM / 2015
Lamp. : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Mangkangkulon 01 Semarang
di SDN Mangkangkulon 01 Semarang

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

Nama	:	NOFIA LAILUL MUNA
NIM	:	1401411237
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik	:	MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN MANGKANGKULON 01 KOTA SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 23 Maret 2015

Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 19[illegible]04271986031001

LAMPIRAN 29

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SDN MANGKANGKULON 01
KECAMATAN TUGU
Jl. Raya Walisongo Km. 15 Tugu Semarang Telp. (024) - 8665218

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/52/2015

Berdasarkan Surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang Nomor 1368/UN37.1.1.1/KM/2015 tanggal 30 Maret 2015 yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Hj. Sriwati S.A., S.Pd**
NIP : **19580612 197802 2 003**
Jabatan : **Kepala SDN Mangkangkulon 01 Kota Semarang**

Menerangkan bahwa:

Nama : **Nofia Lailul Muna**
NIM : **1401411237**
PRODI : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 31 Maret 2015 sampai dengan tanggal 14 April 2015 dengan judul penelitian **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN MANGKANGKULON 01 KOTA SEMARANG.**

Demikian surat keterangan kami buat bagi yang berkepentingan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, April 2015

Mengetahui
Kepala SDN Mangkangkulon 01,

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD MANGKANGKULON 01
KEC. TUGU
DINAS PENDIDIKAN

Hj. Sriwati S.A., S.Pd.
NIP. 19580612 197802 2 003

LAMPIRAN 30

SURAT KETERANGAN KRITERA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD MANGKANGKULON 01
KECAMATAN TUGU
Jl. Raya Walisongo Km. 15 Tugu Semarang Telp. (024) - 8665218

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)
SD NEGERI MANGKANGKULON 01 TUGU SEMARANG
2014/2015

NO	MATA PELAJARAN	NILAI KKM KELAS					
		I	II	III	IV	V	VI
1	Pendidikan Agama Islam	65	65	65	65	67	68
2	Pendidikan Kewarganegaraan	61	62	62	62	65	65
3	Bahasa Indonesia	62	62	63	63	63	63
4	Matematika	61	61	60	60	60	60
5	Ilmu Pengetahuan Alam	60	60	60	61	61	63
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	60	62	61	63	62	62
7	Seni,Budaya dan Ketrampilan	67	67	67	67	67	67
8	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	67	67	67	67	67	67
9	Mulok :						
	a. Bahasa Jawa	62	61	61	61	61	61
	b. Kepedulian Pada Diri dan Lingkungan	-	-	68	68	67	69
	c. Bahasa Inggris	56	56	56	56	56	57

Semarang, Juli 2014
Kepala Sekolah

Hj.Sri Wati SA,S.Pd
NIP 19580612 197802 2 003