



**PENERAPAN MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA
KELAS IVB SDN WONOSARI 02 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

Oleh

INAYATUL MAULA

NIM. 1401411256

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

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Inayatul Maula

nim : 1401411256

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 12 Mei 2015

Peneliti,



Inayatul Maula

NIM. 1401411256

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Inayatul Maula NIM 1401411256, dengan judul “Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 20 Mei 2015

Semarang, 18 Mei 2015

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,



Drs. Moch Ichsan, M.Pd.

NIP. 19500612198403 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD,



Dra. Hartati, M.Pd.

NIP. 19551005 198012 2 001



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Inayatul Maula NIM 1401411256, dengan judul “Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 20 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi:



Ketua,

Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd.

NIP. 195604271986031001

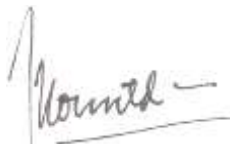
Sekretaris,



Fitria Dwi P, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198506062009122007

Penguji Utama,



Dra. Munisah, M.Pd.

NIP. 195506141988032001

Penguji I



Drs. Susilo, M.Pd.

NIP.195412061982031004

Penguji II



Drs. Moch Ichsan, M.Pd.

NIP. 195006121984031001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.”(QS.Al-Mujadalah: 11)

Kita tidak bisa mengajari orang apapun. Kita hanya bisa membantu mereka menemukannya di dalam diri mereka. (Galileo Galilei)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT

karya yang sederhana ini saya persembahkan kepada :

Kedua Orang tua “Bapak Kiswanto dan Ibu Supikanah”

Kedua adikku tersayang (Ida Ayu Fatkhi Izza dan Najma Cantika Febriana),

Kos Keluarga Cemara Bahagia dan Mukhlison Addien Perdana,

yang tak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan do’a terindahannya,

Almamaterku.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang”.

Skripsi ini dapat selesai karena bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan untuk memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Drs. Moch. Ichsan, M.Pd, Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
5. Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu. Kepala SDN Wonosari 02 Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
6. Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd., M.Pd, guru kelas IVB SDN Wonosari 02 Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada kepada Allah SWT kita tawakkal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 12 Mei 2015

Peneliti

ABSTRAK

Maula, Inayatul. 2015. *Penerapan Model Pair Check Berbantuan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Moch Ichsan, M.Pd.

IPS adalah suatu kajian yang mempelajari tentang telaah manusia dengan kehidupannya. Masalah dalam penelitian adalah kualitas pembelajaran IPS di SDN Wonosari 02 Kota Semarang yang belum optimal dalam mengelola kelas sehingga aktivitas siswa kurang terkelola dengan baik. Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan memberi penilaian terhadap pekerjaan siswa lain sehingga kemandirian dan tanggungjawab siswa belum terlihat dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, guru belum menggunakan media yang inovatif sehingga siswa belum memperoleh pembelajaran yang bermakna. Rumusan masalah penelitian adalah bagaimanakah penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang?. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang.

Desain penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dengan prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru praktikan dan 38 siswa SDN Wonosari 02 Kota Semarang dengan variabel penelitian meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, non tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 26 kategori cukup, siklus II memperoleh skor 34 kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 41 kategori sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 18,1 kategori cukup, siklus II memperoleh skor 23,1 kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 27,3 kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada siklus I sebesar 63,15% kategori cukup, siklus II sebesar 73,61% kategori baik, siklus III sebesar 84,97% kategori sangat baik.

Simpulan dari penelitian ini adalah model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Saran bagi guru dalam menggunakan model *pair check* hendaknya memberi arahan kepada siswa untuk bekerjasama dan melaksanakan tugas sesuai perannya dengan baik.

Kata Kunci: *flashcard*; ips; kualitas; *pair check*; pembelajaran

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	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2. RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH	7
1.2.1. Rumusan Masalah	7
1.2.2. Pemecahan Masalah	7
1.3. TUJUAN PENELITIAN	9
1.3.1. Tujuan Umum	9
1.3.2. Tujuan Khusus	9
1.4. MANFAAT PENELITIAN	9
1.4.1. Manfaat Teoritis	9
1.4.2. Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. KAJIAN TEORI	11
2.1.1. Model Kooperatif	11
2.1.2. Model Kooperatif Tipe <i>Pair Check</i>	13
2.1.3. Media Pembelajaran	16

2.1.4. Teori Pembelajaran yang mendasari pembelajaran menggunakan model <i>Pair Check</i> berbantuan media <i>Flashcard</i>	23
2.1.5. Penerapan model <i>Pair Check</i> berbantuan media <i>Flashcard</i>	25
2.1.6. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	26
2.1.7. Hakikat Belajar	32
2.1.8. Hakikat Pembelajaran	33
2.1.9. Kualitas Pembelajaran	34
2.1.9.1. Keterampilan Guru.....	37
2.1.9.2. Aktivitas Siswa	46
2.1.9.3. Hasil Belajar.....	50
2.2. KAJIAN EMPIRIS	60
2.3. KERANGKA BERPIKIR	62
2.4. HIPOTESIS TINDAKAN	66
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. RANCANGAN PENELITIAN	67
3.1.1. Menyusun Rancangan Tindakan (<i>Planning</i>).....	68
3.1.2. Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>).....	68
3.1.3. Pengamatan (<i>Observing</i>).....	69
3.1.4. Refleksi (<i>Reflecting</i>).....	69
3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN	70
3.2.1. Siklus Pertama.....	70
3.2.2. Siklus Kedua	72
3.2.3. Siklus Ketiga	74
3.3. SUBJEK PENELITIAN	77
3.4. VARIABEL PENELITIAN	77
3.5. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA	78
3.5.1. Sumber Data	78
3.5.2. Jenis Data	79
3.5.3. Teknik Pengumpulan Data	79
3.6. TEKNIK ANALISIS DATA	82
3.6.1. Data Kuantitatif	82

3.6.2. Data Kualitatif	84
3.6.2.1. Analisis data Keterampilan Guru	86
3.6.2.2. Analisis data Aktivitas Siswa.....	87
3.6.2.3. Analisis data Hasil Belajar	89
3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN	92
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	93
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	93
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	115
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	136
4.2. Pembahasan	160
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	160
4.2.2. Uji Hipotesis	176
4.2.3. Implikasi Hasil Penelitian	177
BAB V PENUTUP	
5.1 SIMPULAN	179
5.2 SARAN	180
DAFTAR PUSTAKA	182
LAMPIRAN	184

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel standar isi mata pelajaran IPS semester II	28
Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar mata pelajaran IPS kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang	83
Tabel 3.2 Kriteria Data Kualitatif	85
Tabel 3.3 Kriteria Data Keterampilan Guru	86
Tabel 3.4 Kriteria Data Aktivitas Siswa	88
Tabel 3.5 Kriteria Data Nilai Afektif	90
Tabel 3.6 Kriteria Data Nilai Psikomotorik	91
Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	97
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	102
Tabel 4.3 Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Siklus I	106
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I	108
Tabel 4.5 Data Hasil Belajar Psikomotorik Siswa Siklus I	109
Tabel 4.6 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	119
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	124
Tabel 4.8 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus II	129
Tabel 4.9 Data Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus II	130
Tabel 4.10 Data Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siswa Siklus II	132
Tabel 4.11 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	140
Tabel 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	145
Tabel 4.13 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus III	149
Tabel 4.14 Data Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus III	151
Tabel 4.15 Data Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siswa Siklus III	152
Tabel 4.16 Rekapitulasi Data Siklus I, II, dan III	156

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir	65
Bagan 3.1 Posedur Penelitian Tindakan Kelas	68

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Observasi Keterampilan guru Siklus I	98
Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	102
Diagram 4.3 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I	107
Diagram 4.4 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I	108
Diagram 4.5 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I ...	110
Diagram 4.6 Hasil Observasi Keterampilan guru Siklus II	120
Diagram 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	125
Diagram 4.8 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II.....	129
Diagram 4.9 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus II.....	131
Diagram 4.10 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus II...	132
Diagram 4.11 Hasil Observasi Keterampilan guru Siklus III	141
Diagram 4.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	145
Diagram 4.13 Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III ..	150
Diagram 4.14 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus III	151
Diagram 4.15 Hasil Observasi Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus III .	153
Diagram 4.16 Pencapaian Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III.....	157
Diagram 4.17 Pencapaian Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	158
Diagram 4.18 Pencapaian Hasil Belajar Aspek Kognitif Siklus I, II, dan III..	159
Diagram 4.19 Pencapaian Hasil Belajar Aspek Afektif Siklus I, II, dan III ...	159
Diagram 4.20 Pencapaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Siklus I, II, dan III	160

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru	185
Lampiran 2 Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa	187
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	189
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	191
Lampiran 5 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	194
Lampiran 6 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Afektif.....	196
Lampiran 7 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I.....	198
Lampiran 8 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II	200
Lampiran 9 Lembar Pengamatan Hasil Belajar Psikomotorik Siklus III.....	202
Lampiran 10 Catatan Lapangan	204
Lampiran Siklus I	205
Lampiran 11 Penggalan Silabus Pembelajaran IPS Siklus I.....	206
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Siklus I.....	207
Lampiran Materi Pokok Siklus I.....	212
Lampiran Media Pembelajaran Siklus I.....	216
Lampiran Lembar Kerja Kelompok Siklus I	218
Lampiran Kisi-kisi soal Siklus I.....	219
Lampiran Soal Evaluasi Siklus I.....	220
Lampiran 13 Lembar Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	224
Lampiran 14 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	227
Lampiran 15 Lembar Data Awal	228
Lampiran 16 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus I	230
Lampiran 17 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Afektif Siklus I	232
Lampiran 18 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Psikomotorik Siklus I	233
Lampiran 19 Lembar Catatan Lapangan Siklus I.....	235
Lampiran 20 Dokumentasi Siklus I.....	237
Lampiran 21 Lembar Hasil Pekerjaan Siswa Aspek Kognitif Siklus	239
Lampiran 22 Lembar Hasil Pekerjaan Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I..	241
Lampiran Siklus II	243

Lampiran 15 Penggalan Silabus Pembelajaran IPS Siklus II.....	244
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Siklus II.....	245
Lampiran Materi Pokok Siklus II	250
Lampiran Media Pembelajaran Siklus II	252
Lampiran Lembar Kerja Kelompok Siklus II	254
Lampiran Kisi-kisi soal Siklus II	255
Lampiran Soal Evaluasi Siklus II	256
Lampiran 17 Lembar Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	260
Lampiran 19 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	263
Lampiran 20 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus II.....	264
Lampiran 21 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Afektif Siklus II.....	266
Lampiran 22 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Psikomotorik Siklus II	267
Lampiran 18 Lembar Catatan Lapangan Siklus II	269
Lampiran 23 Dokumentasi Siklus II	271
Lampiran 24 Lembar Hasil Pekerjaan Siswa Aspek Kognitif Siklus II.....	273
Lampiran 25 Lembar Hasil Pekerjaan Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II.	274
Lampiran Siklus III	276
Lampiran 26 Penggalan Silabus Pembelajaran IPS Siklus III	277
Lampiran 27 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Siklus III	278
Lampiran Materi Pokok Siklus III	283
Lampiran Media Pembelajaran Siklus III	286
Lampiran Lembar Kerja Kelompok Siklus III.....	288
Lampiran Kisi-kisi soal Siklus III.....	289
Lampiran Soal Evaluasi Siklus III	290
Lampiran 28 Lembar Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	294
Lampiran 30 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	299
Lampiran 31 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Kognitif Siklus III.....	300
Lampiran 32 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Afektif Siklus III.....	302
Lampiran 33 Lembar Observasi Hasil belajar Aspek Psikomotorik Siklus III	303
Lampiran 29 Lembar Catatan Lapangan Siklus III	305

Lampiran 34 Dokumentasi Siklus III	307
Lampiran 35 Lembar Hasil Pekerjaan Siswa Aspek Kognitif Siklus III	309
Lampiran 36 Lembar Hasil Pekerjaan Siswa Aspek Psikomotorik Siklus III	311
Lampiran Surat Penelitian	314

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia diawali dengan meningkatnya kecerdasan bangsa. Hal ini sesuai dengan tujuan nasional bangsa Indonesia yang tertuang dalam alenia empat pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang menyatakan bahwa “...untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia, yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa...”. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan itu, di sekolah perlu dilaksanakan pembelajaran yang komprehensif yang mengarah pada bagaimana kehidupan manusia pada masa kini maupun masa depan ada dalam semua mata pelajaran.

Untuk menciptakan manusia yang berkualitas tentu tidak terlepas dari dunia pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu upaya yang ditempuh dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tentunya harus menempuh proses belajar. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk

berpartisipasi aktif, mengembangkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar SD/MI yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Selain itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Untuk kegiatan belajar mengajar dikenal adanya tujuan pembelajaran. Sebelum terjadinya proses pembelajaran, perlu direncanakan tujuan dari suatu pembelajaran. Tujuan dari mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar 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).

Sumaatmadja (2008: 1.9) menyatakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Selanjutnya, Sardjiyo dkk (2008: 1.27) menjelaskan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan temuan NCSS (*National Council for thr Social Studies*) tahun 2009, dari 44% kabupaten yang disurvei telah mengurangi waktu untuk mempelajari IPS. Presentase tersebut meningkat menjadi 51% dikarenakan banyak negara yang menggunakan nilai tes membaca dan matematika untuk dijadikan satu-satunya pengukuran pembelajaran. Bahkan ketika IPS termasuk dalam standar tes yang tinggi, guru hanya menyesuaikan pembelajaran dengan kisi-kisi tes, bukan menekankan pembelajaran yang bermakna. Sebagai hasil praktik pendidikan tersebut, siswa hanya akan menerima nilai tes yang baik sehingga tingkat kesiapan siswa untuk aktif masih kurang.

Peneliti memutuskan untuk mengkaji mata pelajaran IPS karena IPS merupakan mata pelajaran yang mempunyai hubungan erat dalam kehidupan sehari-hari yang berperan penting dalam kehidupan bermasyarakat khususnya

dalam menghadapi pengaruh globalisasi. Siswa diharapkan dapat mempersiapkan diri sedini mungkin agar siswa dapat menjadi agen perubahan yang lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi diri peneliti melalui kegiatan pembelajaran Tema selalu berhemat energi di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam muatan pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS masih belum optimal karena beberapa kendala. Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan memberi penilaian terhadap pekerjaan siswa lain sehingga kemandirian dan tanggungjawab siswa belum terlihat dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, guru belum menggunakan media yang inovatif sehingga siswa belum memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang menunjukkan bahwa siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 65. Pada muatan pelajaran IPS diperoleh nilai dari 38 siswa di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang hanya 13 siswa (34,21%) yang dapat mencapai KKM, sedangkan 25 siswa (65,79%) lainnya tidak tuntas. Dari data hasil belajar tersebut, maka perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran IPS.

Kualitas pembelajaran merupakan suatu tingkatan pencapaian mutu pembelajaran yang melibatkan beberapa komponen di dalamnya. Menurut Depdiknas (2004: 7) terdapat enam komponen dalam kualitas pembelajaran yaitu: perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

Selanjutnya, Susanto (2014: 53-54) menyatakan bahwa proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan. Keberhasilan pembelajaran IPS ditentukan dengan ketercapaian tujuan pendidikan IPS. Menurut Sumaatmadja (2008: 1.10) melalui pendidikan IPS, siswa dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggungjawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Dalam penelitian ini, peneliti bersama guru mitra memutuskan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Peneliti memilih model *pair check* karena kelebihan dari model *pair check* yaitu dapat melatih kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, melatih tanggung jawab sosial siswa, kerjasama, dan kemampuan memberi penilaian (Huda, 2013: 211). Dengan model *pair check* memungkinkan bagi siswa untuk saling bertukar pendapat dan saling memberikan saran. Penerapan model pembelajaran akan terlaksana secara maksimal apabila didukung dengan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *flashcard*. Menurut Indriana (2011: 69) *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar seukuran postcard atau sekitar (25x30)cm. Gambar dalam kartu adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada ditempelkan pada lembar kartu. Gambar tersebut merupakan rangkaian pesan disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Dengan adanya

media *flashcard*, pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga diharapkan dengan kegiatan tersebut guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa.

Beberapa penelitian yang memperkuat peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan *flashcard* antara lain penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Linuwih pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Pair Checks* Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan *Social Skill*”. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 2 Wangon Banyumas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Social Skill* dan hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini menekankan adanya kerjasama dan komunikasi yang baik antar siswa dalam satu kelompok sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran maksimal.

Penelitian yang dilakukan Budi Rahman dan Haryanto pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2.

Dari latar belakang di atas, peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti memfokuskan perumusan masalah yang akan diteliti yaitu “bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *pair check* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang?”. Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. apakah penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang?
- b. apakah penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang?
- c. apakah penerapan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka untuk memecahkan masalah tersebut diadakan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Sintaks model *pair check* menurut Spancer Kagan (dalam Huda, 2013: 211) antara lain: 1) bekerja berpasangan; 2) pembagian peran pelatih dan partner; 3) pelatih memberi

soal, partner menjawab; 4) bertukar peran; 5) penyimpulan; 6) evaluasi; dan 7) refleksi.

Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* sebagai berikut:

- a. guru menyampaikan konsep mengenai perkembangan teknologi.
- b. siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui media *flashcard*. Kartu dipegang setinggi dada agar siswa dapat melihat gambar yang terdapat pada kartu.
- c. siswa dibagi ke dalam 9 tim. Setiap tim terdiri dari empat siswa. Dalam satu tim ada dua pasang. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda yaitu partner dan pelatih.
- d. partner bertugas menjawab soal dan pelatih bertugas membacakan soal serta mengecek jawaban dari partner.
- e. setelah pelatih selesai mengecek jawaban, siswa saling bertukar peran dan melaksanakan tugas yang sama.
- f. setiap pasangan kembali ke tim awal untuk mencocokkan jawaban satu sama lain dan mempresentasikan hasil diskusi.
- g. guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.
- h. guru memberikan *reward*.
- i. guru memberikan soal evaluasi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* dalam proses pembelajaran IPS.

1.3.2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian tindakan kelas ini antara lain:

- a. meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* di kelas IVB SDN Wonosari 02.
- b. meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* di kelas IVB SDN Wonosari 02.
- c. meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* di kelas IVB SDN Wonosari 02.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat menjadi kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Bagi Guru

Guru dapat memilih pendekatan pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar IPS, memberdayakan potensi menuju

profesionalisme pendidik, serta meningkatkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

1.4.2.2. Bagi Siswa

Penerapan model *pair check* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, melatih siswa untuk saling bekerja sama dan berkomunikasi diantara siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

1.4.2.3. Bagi Sekolah

Dengan menggunakan model *pair check* dan media *flashcard*, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, menambah model pembelajaran yang variatif, serta sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan sosial untuk mengembangkan proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Model Kooperatif

2.1.1.1. Pengertian Model kooperatif

Suyanto dan Djihad (2012: 163) menuturkan bahwa model kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antarsiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, Anitah (2009: 3.7) belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran yang menuntut para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, 2015: 4). Menurut Hamdani (2011: 31) pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan siswa kedalam kelompok kecil yang terdiri dari 2-6 siswa dengan tingkat kemampuan,

jenis kelamin, dan latar belakang yang berbeda untuk dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajaran serta pengetahuan yang diperoleh siswa.

2.1.1.2. Karakteristik Model Kooperatif

Suyanto dan Djihad (2012: 163) menyatakan bahwa terdapat empat ciri-ciri model kooperatif yaitu: 1) bertujuan menuntaskan materi yang dipelajari, dengan cara siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif; 2) kelompok dibentuk yang terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; 3) diupayakan agar dalam kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda; 4) penghargaan atas keberhasilan belajar lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Hamdani (2011: 31) menyebutkan bahwa ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah: 1) setiap anggota memiliki peran; 2) terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa; 3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman dalam kelompoknya; 4) guru membantu keterampilan-keterampilan intrpersonal kelompok; 5) guru berinteraksi dalam kelompok ketika diperlukan.

2.1.1.3. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2012: 211) terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif antara lain:

2.1.1.3.1. menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.

2.1.1.3.2. *menyajikan informasi*

Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

2.1.1.3.3. *mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar*

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.

2.1.1.3.4. *membimbing kelompok bekerja dan belajar*

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas mereka.

2.1.1.3.5. *evaluasi*

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

2.1.1.3.6. *memberikan penghargaan*

Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.

2.1.2. Model Kooperatif tipe *Pair Check*

2.1.2.1. Pengertian Model Kooperatif tipe *Pair Check*

Model kooperatif tipe *Pair check* merupakan merupakan model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk saling berpasangan dan menyelesaikan persoalan yang diberikan (Shoimin, 2014: 119). Lebih lanjut, Huda (2013: 211) menyatakan bahwa *pair check* merupakan metode berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada

1990. Model ini menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, melatih tanggung jawab sosial siswa, kerjasama, dan kemampuan memberi penilaian. Shoimin (2014: 119) dalam model pembelajaran ini, siswa guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menuangkan ide, pikiran, pengalaman, dan pendapatnya dengan benar.

2.1.2.2. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif tipe *Pair Check*

Menurut Huda (2013: 211) sintaks pembelajaran *pair check* antara lain: 1) bekerja berpasangan; 2) pembagian peran pelatih dan partner; 3) pelatih memberi soal, partner menjawab; 4) bertukar peran; 5) penyimpulan; 6) evaluasi; dan 7) refleksi. Berdasarkan sintaks tersebut, langkah-langkah rinci penerapan model *pair check* adalah sebagai berikut:

- a. guru menjelaskan konsep.
- b. siswa dibagi ke dalam beberapa tim. Setiap tim terdiri dari empat orang.
Dalam satu tim ada dua pasang. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda yaitu partner dan pelatih.
- c. guru memberikan soal kepada partner.
- d. partner menjawab soal, dan si pelatih bertugas mengecek jawabannya.
Partner yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapatkan satu kupon dari pelatih.
- e. pelatih dan partner saling bertukar peran. Pelatih menjadi partner, dan partner menjadi pelatih.
- f. guru membagikan soal kepada partner.

- g. partner menjawab pertanyaan, dan pelatih bertugas mengecek jawabannya. Partner yang menjawab satu soal dengan benar berhak mendapat satu kupon dari pelatih.
- h. setiap pasangan kembali ke tim awal dan mencocokkan jawaban satu sama lain.
- i. guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.
- j. setiap tim mengecek jawabannya.
- k. guru memberikan *reward*.
- l. siswa mengerjakan soal evaluasi

2.1.2.3. Kelebihan Model Kooperatif tipe *Pair Check*

Kelebihan model kooperatif tipe *pair check* menurut Shoimin (2014: 119) antara lain: 1) melatih siswa untuk bersabar; 2) melatih siswa memberikan dan menerima motivasi dari pasangannya secara tepat dan efektif; 3) melatih siswa untuk bersikap terbuka terhadap kritik atau saran yang membangun dari pasangannya atau pasangan lainnya dalam kelompoknya; 4) memberikan kesempatan kepada siswa untuk membimbing pasangannya; 5) melatih siswa untuk bertanya atau meminta bantuan kepada pasangannya dengan cara yang baik (bukan langsung meminta jawaban namun dengan mengerjakan soal); 6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menawarkan bantuan atau bimbingan pada orang lain dengan cara yang baik; 7) memberikan kesempatan siswa untuk belajar menjaga ketertiban kelas; 8) belajar menjadi pelatih dengan

pasangannya; 9) menciptakan saling kerja sama di antara siswa; 10) melatih dalam komunikasi.

2.1.3. Media pembelajaran

2.1.3.1. Hakikat Media pembelajaran

2.1.3.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi konstruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2011: 243). Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Indriana (2011: 51) menyatakan bahwa media pembelajaran berguna dalam meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Proses belajar mengajar menggunakan media membuat siswa mampu menyerap pelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk mengirimkan pesan dari guru ke siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.3.1.2. Ciri-ciri media pembelajaran

Menurut Indriana (2011: 53-54) terdapat empat ciri-ciri umum media pembelajaran antara lain:

- a. sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pembelajaran adalah keperagaan, yang berasal dari kata dasar “raga”. Sedangkan kata raga berarti sesuatu yang dapat diindra, yakni dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Namun yang menjadi komponen utama indra adalah penglihatan dan pendengaran.
- b. media pembelajar merupakan bentuk komunikasi guru dan murid.
- c. media pembelajaran merupakan alat bantu utama dalam mengajar di dalam kelas atau luar kelas.
- d. media pembelajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

Lebih lanjut, menurut Hamdani (2011: 254-255) terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media, yaitu:

- a. ciri fiksatif (*fixitive property*) menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. ciri manipulasi (*manipulative property*) menggambarkan bahwa media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek.
- c. ciri distributif (*distributive property*) menggambarkan bahwa media menggunkan suatu objek atau kejadian yang ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada jumlah besar siswa serta stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

2.1.3.2. Fungsi media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa. Menurut Indriana (2011: 47-48) fungsi media

pembelajaran yaitu : 1) pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar; 2) pembelajaran bisa menjadi lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat; 5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan; 7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Menurut Anita (2009: 6.10) fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut: 1) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak; 2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; 3) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil; 4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat dan lambat.

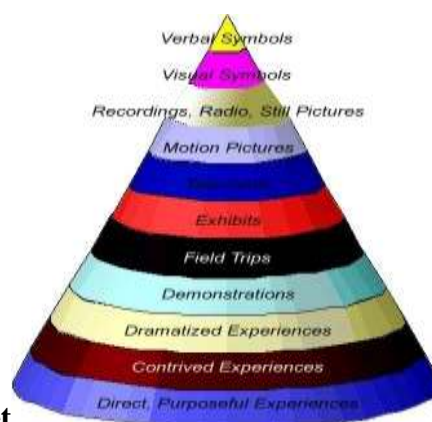
2.1.3.3. Landasan penggunaan media pembelajaran

Menurut Bruner (dalam Gunawan, 2011: 10) terdapat tiga tingkatan utama modus pembelajaran yaitu: pengalaman langsung (*evactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, sikap, dan keterampilan). Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar digambarkan oleh Dale (1969) sebagai suatu proses komunikasi. Dale menyimpulkan bahwa semakin bawah menunjukkan pengetahuan yang diperoleh semakin besar. Berikut ini adalah kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Daryanto, 2011: 13):

Abstrak



Konkret



Dasar pengembangan kerucut di atas bukan tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berpengaruh terhadap perkembangan tingkat belajar siswa.

2.1.3.4. Macam-macam media pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 250-254) terdapat enam jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:

2.1.3.4.1. media grafis

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Penyampaian pesan melalui indera penglihatan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Terdapat lima jenis media grafis yaitu: 1) gambar atau foto; 2) sketsa; 3) diagram; 4) bagan (*chart*); 5) grafik.

2.1.3.4.2. *teks*

Media ini membantu siswa untuk berfokus pada materi karena cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi namun jika digunakan dalam multimedia membutuhkan tempat penyimpanan yang besar dalam komputer.

2.1.3.4.3. *audio*

Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasi objek-objek, mampu menunjukkan hubungan dari suatu objek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

2.1.3.4.4. *grafik*

Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

2.1.3.4.5. *animasi*

Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses.

2.1.3.4.6. *video*

Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Media ini memaparkan hal real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

2.1.3.5. Media *Flashcard*

Media *flashcard* termasuk ke dalam media grafis jenis gambar/foto. *Flashcard* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang

diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia. Gambar-gambar pada *flashcard* dikelompok-kelompokkan dalam beberapa seri: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka, profesi, dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda (Huda, 2013: 317).

Menurut Indriana (2011: 69) *flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar seukuran postcard atau sekitar 25x30cm. Gambar dalam kartu adalah gambaran tangan atau foto yang sudah ada ditempelkan pada lembar kartu. Gambar tersebut merupakan rangkaian pesan disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Menurut Indriana (2011: 135-138) langkah-langkah dalam membuat dan mengoperasikan media *flashcard* sebagai berikut:

2.1.3.5.1. proses pembuatan *flashcard*

Guru harus mempersiapkan atau mengikuti beberapa langkah sebagai berikut:

- a. menyiapkan kertas agak tebal seperti dupleks atau kardus berfungsi menyimpan atau menempel gambar sesuai tujuan pembelajaran.
- b. kertas ditandai dengan pensil atau spidol menggunakan penggaris untuk menentukan ukuran (25x30) cm.
- c. memotong kertas ukuran (25x30) cm dan membuat gambar yang akan ditempel.

- d. jika objek gambar dibuat dengan tangan maka kertas alas dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, seperti kertas hvs, karton, dan sebagainya.
- e. memulai menggambar menggunakan alat gambar seperti kuas, cat, air, spidol, dan pensil warna. Membuat desain dengan bantuan komputer sesuai ukuran, kemudian ditempel pada alas kartu.
- f. jika memanfaatkan gambar yang ada, maka tinggal dipotong sesuai ukuran lalu ditempel.
- g. langkah terakhir adalah memberikan pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada di bagian depannya.

2.1.3.5.2. proses persiapan

Setelah membuat *flashcard* sesuai materi yang disampaikan, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. persiapan. Guru harus menguasai materi pembelajaran dan terampil dalam menggunakan *flashcard*. Berlatih menguasai penggunaan media dan mempersiapkan bahan serta alat-alat pendukung lainnya yang dibutuhkan
- b. mempersiapkan *flashcard*. Guru hendaknya memastikan jumlah sesuai kebutuhan dan bantuan media lain jika ada.
- c. mempersiapkan tempat. Posisi guru sebagai penyampai pesan pembelajaran disesuaikan kondisi dan posisi siswa menyimak.
- d. mengkondisikan siswa. Kondisi siswa diatur agar menunjang proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

2.1.3.5.3. *proses pengoperasian flashcard dalam pembelajaran*

Setelah melakukan empat langkah persiapan, maka proses pembelajaran dan pengajaran menggunakan media siap dimulai. Langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) kartu-kartu disusun dipegang setinggi dada menghadap ke siswa; 2) mencabut satu per satu kartu setelah guru selesai menerangkan; 3) membagi kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa. Siswa diminta mengamati kartu secara bergantian; 4) jika sajian menggunakan jenis atau cara permainan, kreatifitas guru diperlukan untuk mendapatkan proses pengajaran yang menarik sambil bermain *flashcard*.

Menurut Indriana (2011: 69) kelebihan dari media *flashcard* sebagai berikut: 1) mudah dibawa kemana-mana karena seukuran postcard; 2) praktis dalam membuat dan menggunakannya; 3) gampang diingat karena kartu bergambar sangat menarik perhatian merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan; 4) sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

2.1.4. **Teori belajar yang mendasari pembelajaran menggunakan Model *Pair check* berbantuan *flashcard***

Model *Pair check* merupakan metode berkelompok antar dua orang atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan pada 1990. Model ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang didasari oleh teori belajar Piaget. Adapun penjelasan teori-teori tersebut adalah sebagai berikut.

2.1.4.1. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Trianto (2011: 13) dalam teori konstruktivis 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. Rifa'i dan Anni (2011: 137) menyebutkan bahwa inti sari teori konstruktivisme adalah bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Teori ini memandang siswa sebagai individu yang selalu memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan prinsip-prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip-prinsip tersebut apabila dianggap sudah tidak dapat digunakan lagi. Hal ini memberikan implikasi bahwa siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Teori ini sejalan dengan model *pair check* karena dalam penerapan model *pair check*, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan keterlibatan siswa ketika menjalankan tugas sesuai perannya.

2.1.4.2. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget (dalam Trianto, 2011: 14) yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran itu menjadi logis (Nur dalam Trianto, 2011). Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah:

1. bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
2. anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
4. berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Berdasarkan paparan di atas teori pembelajaran kognitif Piaget sesuai dengan Model *Pair check* karena dalam proses pembelajaran anak diajak untuk berfikir sesuai dengan usianya dan diberi keleluasaan untuk berfikir dan mencoba dengan melakukan interaksi bersama timnys untuk mendiskusikan permasalahan yang diberikan.

2.1.5. Penerapan Model *Pair check* berbantuan *Flashcard* dalam Pembelajaran IPS

Penerapan Model *Pair check* berbantuan media *flashcard* langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. guru menyampaikan konsep mengenai perkembangan teknologi.
- b. siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui media *flashcard*. Kartu dipegang setinggi dada agar siswa dapat melihat gambar yang terdapat pada kartu.

- c. siswa dibagi ke dalam 9 tim. Setiap tim terdiri dari empat siswa. Dalam satu tim ada dua pasang. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda yaitu partner dan pelatih.
- d. partner bertugas menjawab soal dan pelatih bertugas membacakan soal serta mengecek jawaban dari partner.
- e. setelah pelatih selesai mengecek jawaban, siswa saling bertukar peran dan melaksanakan tugas yang sama.
- f. setiap pasangan kembali ke tim awal untuk mencocokkan jawaban satu sama lain dan mempresentasikan hasil diskusi.
- g. guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.
- h. guru memberikan *reward*.
- i. guru memberikan soal evaluasi.

2.1.6. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.6.1. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah telaah tentang manusia dan dunianya sebagai makhluk sosial (Gunawan, 2013: 17). Menurut Astuti dkk (2009: 1) ilmu pengetahuan sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Lebih lanjut Sardjiyo dkk (2008: 1.26) menyebutkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah manusia dengan dunianya dengan

mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungannya baik mengenai gejala dan masalah sosial dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dengan tujuan melahirkan manusia yang baik dan bertanggungjawab.

2.1.6.2. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Taneo (2010: 1.26) tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis dan menjadikan negaranya tempat hidup yang lebih baik, sedangkan Susanto (2013: 145) menyebutkan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa 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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan siswa untuk peka terhadap kondisi lingkungannya sehingga siswa mampu menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan mereka dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki siswa.

2.1.6.3. Pembelajaran Pendidikan IPS di SD

2.1.6.3.1. Ruang Lingkup Pendidikan IPS di SD

Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah yang tercantum dalam BSNP (2006: 575), sebagai berikut: 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ruang lingkup pembelajaran IPS di kelas IV Semester II adalah sebagai berikut :

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.

(Tabel 2.1: Standar Isi mata pelajaran IPS SD/MI Kelas IV Semester II)

Kegiatan penelitian ini melaksanakan tindakan perbaikan pada materi pembelajaran IPS semester 2 dengan Standar Kompetensi (SK) 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi pada Kompetensi Dasar (KD) 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Indikator yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran antara lain: 1) menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini; 2)

membandingkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini; 3) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini; 4) membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi; 5) menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini; 6) membandingkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini; 7) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini; 8) membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi komunikasi; 9) menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini; 10) membandingkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini; 11) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini; 12) membuat prakarya kertas lipat mengenai alat transportasi.

2.1.6.3.2. Keterampilan dasar IPS

Menurut Hidayati (2008: 1-25) terdapat 2 (dua) komponen dalam keterampilan dasar IPS yaitu:

a. karakteristik pembelajaran IPS di SD

Sadeli (dalam Hidayati, 2008: 1-26) menyatakan bahwa bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Terpadu dalam IPS mengandung makna bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan bidang studi lainnya yang dapat ditinjau dari segi materi dan strategi penyampaiannya.

1. Materi IPS di SD

Menurut Mulyono Tjokrodikaryo (dalam Hidayati,2008: 1-26) mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. Terdapat 5 macam sumber materi IPS di SD antara lain:

- a) segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dandunia dengan berbagai permasalahannya.
- b) kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c) lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

2. strategi penyampaian IPS di SD

Mukminan (dalam Hidayati,2008: 1-27) menyebutkan bahwa strategi penyampaian pengajaran IPS sebaagian besar didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga,

kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum ini disebut “*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*”. Tipe kurikulum tersebut didasarkan pada asumsi bahwa pada awalnya anak dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya, secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

2.1.6.3.3. *Evaluasi Pembelajaran IPS*

Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh beberapa komponen. Untuk mengetahuinya, maka perlu diadakan evaluasi. Menurut Guba dan Lincoln (dalam Arifin, 2011: 5) evaluasi adalah suatu proses untuk menggambarkan siswa dan menimbanginya dari segi nilai dan arti. Suamaatmadja (2008: 1.45) menyebutkan bahwa evaluasi dalam proses pembelajaran IPS dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: 1) pra pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa 2) proses pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui perkembangan siswa selama pembelajaran IPS; 3) pasca pembelajaran, dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku/kemampuan siswa setelah pembelajaran IPS berakhir.

Evaluasi pembelajaran IPS secara menyeluruh, meliputi bentuk tes dan non tes. Bentuk penilaian tes mencakup tes objektif, tes esai, dan tes lisan sedangkan, bentuk non tes meliputi tugas dan penampilan (Sumaatmadja, 2008: 1.42). Penelitian ini menggunakan bentuk penilaian tes yaitu tes objektif yang meliputi pilihan ganda, isian, dan jawaban singkat. Tes tersebut berupa soal

evaluasi yang diberikan setiap akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2.1.7. Hakikat Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2). Lebih lanjut, Hamdani (2011: 71) menuturkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya.

Menurut Anitah (2009: 1.3-1.9) terdapat tiga atribut pokok belajar, yaitu:

a. proses

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berpikir dan merasakan.

b. perubahan Perilaku

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar ialah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman (interaksi dengan lingkungan), tempat proses mental dan emosional terjadi.

c. pengalaman

Belajar ialah mengalami, dalam arti belajar terjadi di dalam interaksi antara individu dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang secara individu sesuai potensi yang dimilikinya yang ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku.

Perubahan perilaku tersebut terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku yang disebabkan oleh interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.

2.1.8. Hakikat Pembelajaran

Menurut Siregar dan Nara (2011: 13) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Subini (2012: 8) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya, Jihad dan Haris (2012: 12-13) menyebutkan bahwa proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses kegiatan yaitu terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha sadar yang ditandai dengan adanya interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan yang terarah dan terencana serta memiliki tujuan tertentu. Tujuan dari pembelajaran adalah agar terjadi perubahan yang lebih baik dari diri siswa yang dilihat dari pengetahuan, ketrampilan, dan tingkah laku. Perumusan tujuan ini ditentukan terlebih dahulu sebelum terjadinya proses pembelajaran karena tujuan harus terencana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

2.1.9. Kualitas Pembelajaran

Keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh kualitas pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Menurut Hoy dan Miskel (dalam Hamdani, 2011: 194) menyebutkan bahwa efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan. Sedangkan Rifa'i dan Anni (2011: 81) berpendapat bahwa efektivitas belajar yang dilakukan oleh siswa di sekolah tidak hanya ditentukan oleh derajat pemilikan potensi siswa yang bersangkutan melainkan juga lingkungan, terutama pendidik yang profesional.

Menurut Susanto (2014: 53-54) kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Dari segi hasil pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Depdiknas (2004: 7) kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergis guru, siswa, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas dan faktor pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa,

iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran yang masing-masing diuraikan seperti berikut:

- a. perilaku pembelajaran guru dapat dilihat dari kinerja guru antara lain menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan keluasan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas dan merepresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa; dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa; menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran untuk membentuk kompetensi siswa yang dikehendaki.
- b. perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi siswa yang antara lain memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar; mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya; mau dan mampu membangun kebiasaan berfikir, bersikap dan bekerja produktif.
- c. iklim pembelajaran mencakup suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna; perwujudan nilai dan semangat keteladanan, prakarsa, dan kreativitas guru.
- d. materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa; ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; materi

- pembelajaran sistematis dan kontekstual; dapat mengakomodasi partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin; dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni.
- e. kualitas media pembelajaran tampak dari dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna; mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa; media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa; melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif.
 - f. sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitasnya jika sekolah dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya, memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal; memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional agar semua upaya dapat dilaksanakan secara sinergis oleh seluruh komponen sistem pendidikan dalam tubuh lembaga.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu tingkatan pencapaian mutu pembelajaran yang melibatkan guru, siswa serta lingkungan dalam menunjang terjadinya proses belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila mencakup enam indikator yaitu: perilaku guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim belajar, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji indikator kualitas pembelajaran tersebut kedalam tiga variabel penelitian yaitu: 1) keterampilan guru; 2) aktivitas

siswa; 3) hasil belajar. Pembatasan ini dilakukan karena ketiga variabel tersebut dapat mencakup enam indikator kualitas pembelajaran. Keterampilan guru mencakup 4 (empat) komponen yaitu perilaku pembelajaran guru, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Aktivitas siswa meliputi komponen perilaku siswa serta iklim pembelajaran, sedangkan hasil belajar meliputi dampak belajar siswa. Ketiga variabel tersebut akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut.

2.1.9.1 Keterampilan Guru

Sardiman (2014: 125) menyatakan bahwa guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Guru dipersyaratkan untuk menguasai keterampilan dasar mengajar. Menurut (Anitah, 2009: 7.1) keterampilan dasar mengajar merupakan satu keterampilan yang menuntut latihan terprogram untuk dapat menguasainya. Penguasaan terhadap keterampilan ini memungkinkan guru mampu mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih efektif.

Menurut Usman (2013: 74) terdapat delapan keterampilan dasar mengajar, antara lain:

2.1.9.1.1. keterampilan bertanya (questioning skill)

Menurut Rusman (2014: 82) bertanya memainkan peranan penting, hal ini dikarenakan pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan kreativitas siswa. Dampak tersebut seperti meningkatkan partisipasi siswa,

membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa, membangkitkan pola berpikir dan cara belajar aktif, menuntun proses berpikir siswa, dan memusatkan perhatian siswa terhadap masalah yang sedang dibahas.

Keterampilan bertanya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjutan. Menurut Usman (2013: 77-78) keterampilan bertanya dasar terdiri enam komponen yaitu: 1) penggunaan pertanyaan secara singkat dan jelas; 2) pemberian acuan; 3) pemindahan giliran; 4) penyebaran; 5) pemberian waktu berpikir; 6) pemberian tuntunan. Sedangkan keterampilan bertanya lanjutan terdiri dari empat komponen yaitu: 1) pengubahan tuntunan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan; 2) pengaturan urutan pertanyaan; 3) penggunaan pertanyaan pelacak; 4) peningkatan terjadinya interaksi.

2.1.9.1.2. keterampilan memberi penguatan (reinforcement skills)

Guru yang baik harus selalu memberikan penguatan baik dalam penguatan verbal (diungkapkan dengan kata-kata langsung seperti seratus, bagus, pintar dan sebagainya) maupun nonverbal (biasanya dilakukan dengan gerak isyarat, sentuhan, elusan, pendekatan dan sebagainya). Penguatan dimaksudkan untuk memberikan ganjaran atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran (Rusman, 2014: 84).

Menurut Anitah (2009: 7.25-7.28) penguatan secara verbal berupa kata-kata dan kalimat pujian, sedangkan secara nonverbal dapat dilakukan dengan: gerakan mendekati siswa, sentuhan, acungan jempol, dan kegiatan yang menyenangkan.

2.1.9.1.3. *keterampilan mengadakan variasi (variation skills)*

Mulyasa (2011: 78) menyatakan bahwa mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan siswa agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Menurut Usman (2013: 85-88) komponen-komponen keterampilan mengadakan variasi antara lain:

- a. variasi dalam cara mengajar guru, meliputi: 1) penggunaan variasi suara; 2) pemusatan perhatian siswa; 3) kesenyapan atau kebisuan guru; 4) mengadakan kontak pandang dan gerak; 5) gerakan badan mimik; 6) pergantian posisi guru di dalam kelas dan gerak guru.
- b. variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran, meliputi: 1) variasi alat atau bahan yang dapat dilihat; 2) variasi alat atau bahan yang dapat didengar; 3) variasi alat atau bahan yang dapat diraba, dimanipulasi, dan digerakkan; 4) variasi alat atau bahan yang dapat didengar, dilihat, dan diraba.
- c. variasi pola interaksi dan kegiatan siswa, meliputi: 1) pola guru-murid; 2) pola guru-murid-guru; 3) pola guru-murid-murid; 4) pola guru-murid, murid-guru, murid-murid; 5) pola melingkar.

2.1.9.1.4. *keterampilan menjelaskan (explaining skills)*

Kegiatan menjelaskan merupakan pengkajian informasi secara sistematis sehingga yang menerima penjelasan mempunyai gambaran yang jelas tentang hubungan informasi yang satu dengan yang lain (Anitah, 2009: 7.54). Selanjutnya,

Mulyasa (2011: 80) menuturkan bahwa menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Oleh sebab itu, keterampilan menjelaskan perlu ditingkatkan agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Menurut Rusman (2014: 87-88) komponen-komponen dalam kegiatan menjelaskan adalah sebagai berikut:

a. merencanakan

Kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang terencana. Guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu membuat perencanaan, baik itu berupa silabus maupun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Di dalam kegiatan pembelajaran terdapat tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam pelaksanaannya semua kegiatan tersebut memerlukan keterampilan menjelaskan dari seorang guru.

b. penyajian suatu penjelasan

Penyajian suatu penjelasan dapat ditingkatkan hasilnya dengan memerhatikan hal-hal berikut ini: 1) kejelasan; 2) penggunaan contoh dan ilustrasi; 3) pemberian tekanan; 4) penggunaan balikan.

2.1.9.1.5. keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran, sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran (Anitah, 2009: 8.3).

Menurut Usman (2013: 92-93) komponen keterampilan membuka pelajaran antara lain: 1) menarik perhatian siswa; 2) menimbulkan motivasi; 3) memberi acuan melalui berbagai usaha; 4) membuat kaitan atau hubungan di antara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Sedangkan menurut Mulyasa (2011: 88-89) kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk menutup pelajaran antara lain dengan meninjau materi-materi yang telah diajarkan, mengadakan evaluasi, dan memberikan tindak lanjut terhadap pelajaran yang telah diajarkan.

2.1.9.1.6. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Menurut Rusman (2014: 89-90) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok sebagai berikut: 1) memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi; memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman; 2) menganalisis pandangan siswa; 3) meningkatkan urunan siswa; 4) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; 5) menutup diskusi.

2.1.9.1.7. keterampilan mengelola kelas

Pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran (Mulyasa, 2011: 91). Komponen-komponen keterampilan mengelola kelas antara lain:

- a. penciptaan dan pemeliharaan iklim pembelajaran yang optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian secara visual dan verbal, memusatkan perhatian kelompok dengan cara menyiapkan siswa dalam pembelajaran, memberi petunjuk yang jelas, memberi teguran secara bijaksana, memberi penguatan jika diperlukan.
- b. keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal, seperti modifikasi perilaku, mengajarkan perilaku yang baik melalui penguatan, mengurangi perilaku buruk dengan hukuman, pengelolaan kelompok, menemukan dan mengatasi perilaku yang menimbulkan masalah.

2.1.9.1.8. keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan

Menurut Rusman (2014: 91) pembelajaran biasanya dilakukan secara klasikal, namun kebutuhan individu siswa harus diperhatikan oleh guru. Pembelajaran ini terjadi apabila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil dan seorang untuk perseorangan.

Menurut Usman (2013: 106-107) komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan antara lain: 1) keterampilan mengadakan pendekatan; 2) keterampilan mengorganisasi; 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; 4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa keterampilan guru merupakan sikap dan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dengan cara berlatih dan mengasah kemampuan agar terjadi perubahan tingkah

laku siswa kearah yang baik. Guru sebagai seorang pendidik harus dapat menguasai serta menerapkan kedelapan keterampilan guru tersebut dalam pembelajaran. Penerapan keterampilan guru tersebut bertujuan agar sebagai seorang pendidik guru mampu melaksanakan pembelajaran yang baik dan benar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal.

Dalam penelitian ini, keterampilan guru dalam mengajar dengan model *pair check* berbantuan media *flashcard* disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Indikator keterampilan guru melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. membuka pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)

Komponen membuka pelajaran meliputi memberikan salam ketika masuk kelas, menanyakan kehadiran siswa, memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)

Komponen memberikan pertanyaan kepada siswa meliputi, memberikan pertanyaan dengan jelas, menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami dalam bertanya, memberikan waktu pada siswa untuk berpikir mandiri, dan memberikan konfirmasi jawaban yang benar.

3. menyampaikan informasi mengenai materi kepada siswa (keterampilan menjelaskan)

Komponen menjelaskan materi kepada siswa meliputi kejelasan dan kelancaran ucapan dalam berbicara, menggunakan bahasa yang baik dan

benar, penjelasan sesuai dengan materi pembelajaran, dan menggunakan contoh dan ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata siswa.

4. mengadakan variasi gaya mengajar (keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar)

Komponen mengadakan variasi dalam pembelajaran yaitu suara guru dalam pembelajaran cukup jelas, posisi guru bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat), ada variasi kegiatan dalam kelas (klasikal, kelompok dan individu), melakukan kontak pandang dengan semua siswa.

5. menggunakan media *flashcard* (keterampilan menjelaskan dan keterampilan mengadakan variasi)

Komponen menggunakan media *flashcard* meliputi, media *flashcard* sesuai dengan materi pembelajaran, media *flashcard* dapat dilihat semua siswa, media *flashcard* menarik perhatian siswa, media *flashcard* membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas.

6. membimbing siswa dalam mengamati media *flashcard* (keterampilan mengelola kelas)

Komponen membimbing siswa dalam mengamati media *flashcard* meliputi, memberikan penjelasan secara umum mengenai media *flashcard* yang ditampilkan, meminta siswa untuk tidak gaduh dalam mengamati media *flashcard*, membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati media *flashcard*, dan menegur siswa yang tidak mengamati media *flashcard*.

7. mengelola kelas (keterampilan mengelola kelas)

Komponen mengelola kelas meliputi, berkeliling, memantau kerja siswa, menegur siswa yang tidak mematuhi aturan, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan mengelola waktu sesuai dengan rencana pembelajaran.

8. membimbing diskusi kelompok kecil (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)

Komponen membimbing diskusi kelompok kecil meliputi, memberikan petunjuk dan pengarahan kepada siswa dalam diskusi, memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan dalam diskusi kelompok, membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan, dan menindak lanjuti hasil diskusi.

9. memberikan penguatan (keterampilan memberikan penguatan)

Komponen memberikan penguatan meliputi, penguatan diberikan dalam bentuk *verbal* (lisan), penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas, penguatan diberikan dalam bentuk *nonverbal* (gerakan, pendekatan, symbol/benda), dan penguatan diberikan kepada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

10. menerapkan model *pair check* dalam pembelajaran (keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)

Komponen menerapkan model *pair check* dalam pembelajaran meliputi, memberikan penjelasan tentang model pembelajaran *pair check*, menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *pair check*, menyajikan informasi yang

mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan, dan membimbing siswa dalam menggunakan model *pair check*.

11. menutup pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran)

Komponen menutup pelajaran meliputi, guru bersama siswa membuat simpulan materi yang telah dipelajari, melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, dan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

2.1.9.2. Aktivitas Siswa

Sardiman (2014: 99) mengungkapkan bahwa belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Siswa harus aktif sendiri dalam menggunakan strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan suatu pengetahuan. Guru hanya sebagai fasilitator sedangkan siswa mendominasi dalam aktivitas belajar. Aktivitas belajar ialah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Menurut Usman (2013: 22) aktivitas siswa dapat digolongkan ke dalam beberapa hal antara lain:

- a. aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, menulis melakukan eksperimen, dan demokrasi.
- b. aktivitas lisan (*oral activities*) seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi.

- c. aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan.
- d. aktivitas gerak (*motor activities*) seperti senam, atletik, menari, melukis.
- e. aktivitas menulis (*writing activities*) seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat.

Lebih lanjut, Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2014: 101) menyebutkan bahwa terdapat delapan aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

1. *visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *listening activities*, sebagai contoh: mendengarkan uraian percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *writing activities*, misalnya menulis cerita, laporan, angket, menyalin.
5. *drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, , peta, diagram.
6. *motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *emotional activities*, misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang bersifat fisik maupun mental dalam mengikuti pembelajaran dengan tujuan tertentu yang meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran (*visual activities, emotional activities*)

Komponennya meliputi: siswa datang tepat waktu dan duduk dengan rapi, siswa berdoa sebelum dimulainya pelajaran, siswa bersemangat bernyanyi saat kegiatan apersepsi, siswa menyiapkan alat yang digunakan untuk belajar.

2. memperhatikan penyajian informasi materi yang akan dipelajari melalui media *flashcard*. (*visual activities, writing activities, mental activities, motor activities, emotional activities*)

Komponennya meliputi: siswa duduk dengan tenang saat guru memberi penjelasan, siswa mengamati guru dalam menyajikan informasi menggunakan *flashcard*, siswa mengamati media *flashcard* secara bergantian, siswa menulis catatan kecil dari penyajian informasi.

3. menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diberikan oleh guru. (*listening activities, oral activities, mental activities*)

Komponennya antara lain: siswa mengangkat tangan terlebih dahulu dalam menjawab pertanyaan, siswa berani dan bersemangat saat

mengemukakan pendapat menjawab pertanyaan guru, siswa menjawab sesuai pertanyaan yang diajukan guru, siswa mendengarkan pendapat dari siswa lain.

4. bekerja dalam kelompok membahas suatu masalah yang berupa lembar kerja siswa. (*oral activities, visual activities, listening activities, writing activities, drawing activities, mental activities, emotional activities*)

Komponennya antara lain: siswa tertib saat berkelompok, siswa menjalankan tugas sesuai dengan perannya, siswa berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja siswa, siswa mencatat hasil diskusi kelompok.

5. menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. (*oral activities, mental activities*)

Komponennya antara lain: siswa mengemukakan pendapat sesuai hasil diskusi kelompok, siswa bersuara keras saat menyampaikan hasil diskusi, siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami, siswa menunjukkan sikap berani saat menyampaikan hasil diskusi.

6. menyimak dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain (*visual activities, listening activities, mental activities, emotional activities*)

Komponennya meliputi: siswa memperhatikan presentasi kelompok lain, siswa menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain, siswa menggunakan bahasa yang baik ketika menanggapi, siswa bersuara keras saat menanggapi.

7. mendapatkan umpan balik (*oral activities, emotional activities*)

Komponennya antara lain: siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang tidak dimengerti, siswa senang mendapatkan reward dari guru, siswa termotivasi untuk lebih giat dan bersemangat lagi dalam belajar, siswa mengemukakan pendapat saat menarik kesimpulan bersama guru

8. mengerjakan soal evaluasi (*writing activities, visual activities, mental activities, emotional activities*)

Komponennya meliputi: siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, siswa mulai mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang ditentukan guru, siswa mengumpulkan soal evaluasi dengan tepat waktu.

2.1.9.3. Hasil Belajar

Salah satu tolok ukur keberhasilan pelaksanaan pendidikan yaitu adanya perubahan perilaku yang meliputi hasil belajar. Rifa'i dan Anni (2011: 85) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Selanjutnya, menurut Jihad dan Haris (2012: 14-15) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Lebih lanjut, Susanto (2014: 5) menyebutkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Widodo (2006: 5-14) penilaian hasil belajar sangat terkait dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Pada umumnya tujuan pembelajaran mengikuti pengklasifikasian hasil belajar yang dilakukan oleh Bloom pada tahun 1956, yaitu:

2.1.9.3.1. ranah kognitif

Kognitif (*cognitive*) adalah ranah yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Terdapat enam aspek dalam ranah kognitif yaitu: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Penjelasananya adalah sebagai berikut:

a. mengingat (C1)

Menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: mengenali dan mengingat.

b. memahami (C2)

Mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan.

c. menerapkan (C3)

Mencakup penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: menjalankan dan mengimplementasikan.

d. menganalisis (C4)

Menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsurnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut dan

struktur besarnya. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: membedakan, mengorganisir, dan menemukan pesan tersirat.

e. mengevaluasi (C5)

Membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Ada dua macam proses kognitif yang tercakup dalam kategori ini: memeriksa dan mengkritik.

f. mencipta (C6)

Menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan. Ada tiga macam proses kognitif yang tergolong dalam kategori ini, yaitu: membuat, merencanakan, dan memproduksi.

2.1.9.3.2. *ranah afektif*

Afektif (*affective*) adalah ranah yang berkaitan dengan pengembangan pengembangan perasaan, sikap nilai dan emosi (Poerwanti, 2008: 1.28-1.29).

Terdapat empat aspek dalam ranah afektif yaitu:

a. penerimaan (A1)

Kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: menanyakan, memilih, mendeskripsikan, memberikan, mengikuti, menyebutkan.

b. penanggapan (A2)

Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: menjawab,

membantu, melakukan, membaca, melaporkan, mendiskusikan, dan menceritakan.

c. penilaian (A3)

Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: melengkapi, menerangkan, membentuk, mengusulkan, mengambil bagian, memilih, dan mengikuti

d. pengorganisasian (A4)

Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: mengubah, mengatur, menggabungkan, membandingkan, mempertahankan, menggeneralisasikan, dan memodifikasikan.

e. karakterisasi (A5)

Kemampuan mengendalikan, melakukan, melaksanakan, dan memperlihatkan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial. Kata-kata operasional yang digunakan antara lain: mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, melayani, menunjukkan, membuktikan, memecahkan.

Indikator penilaian dari hasil belajar ranah afektif dapat dinilai dari penilaian karakter (A5) dalam pembelajaran. Menurut Fitri (2012: 40-43) indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang siswa berkenaan dengan mata pelajaran tertentu. Terdapat 18 nilai karakter yang harus dikembangkan dalam

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

2.1.9.3.3. ranah psikomotor

Menurut Poerwanti (2008: 1.25-1.26) ranah psikomotor (*psychomotor*) adalah ranah yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan atau keterampilan motorik. Kata operasional untuk aspek psikomotor harus menunjuk pada aktualisasi kata-kata yang dapat diamati, yang meliputi:

a. persepsi (P1)

Kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu. Contoh: menurunkan suhu AC saat merasa suhu ruangan panas.

b. kesiapan (P2)

Kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik mental, fisik, dan emosi, dalam menghadapi sesuatu. Contoh: melakukan pekerjaan sesuai urutan, menerima kelebihan dan kekurangan seseorang.

c. reaksi yang diarahkan (P3)

Kemampuan untuk memulai ketrampilan yang kompleks dengan bantuan/bimbingan dengan meniru dan uji coba. Contoh: mengikuti arahan dari instruktur.

d. reaksinatural (P4)

Kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat ketrampilan tahap yang lebih sulit. Melalui tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinnnya. Contoh: menggunakan komputer.

e. reaksi yang kompleks (P5)

Kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, dimana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efisiensi, dan efektivitasnya. Semua tindakan dilakukan secara spontan, lancar, cepat, dan tanpa ragu.

f. adaptasi (P6)

Kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan. Contoh: Melakukan perubahan secara cepat dan tepat terhadap kejadian tak terduga tanpa merusak pola yang ada.

g. kreativitas (P7)

Kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri. Contoh: melakukan unjuk kerja.

Penelitian ini menggunakan penilaian produk pada ranah psikomotorik. Menurut Kurinasih dan Sani (2014: 62) penilaian produk adalah penilaian terhadap kemampuan siswa dalam membuat produk teknologi dan seni (tiga dimensi). Penilaian produk tidak hanya diperoleh dari hasil akhir, namun juga proses pembuatannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik yang dihasilkan dari proses belajar. Hasil belajar tidak hanya diukur pada ranah kognitif namun juga diukur pada ranah afektif dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar dalam mengajar dengan model *pair check* berbantuan media *flashcard* disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Indikator hasil belajar melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

a. ranah kognitif

Indikator hasil belajar aspek kognitif dalam pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard* adalah sebagai berikut: 1) menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini (C1); 2) membandingkan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini (C5); 3) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini (C2); 4) membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi (C6); 5) menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini (C1); 6) membandingkan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini (C5); 7) menyebutkan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini (C2); 8) membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi komunikasi (C6); 9) menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini (C1); 10) membandingkan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini (C5); 11) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini (C2); 12) membuat prakarya dari kertas lipat mengenai alat transportasi (C6).

b. ranah afektif

Indikator hasil belajar aspek afektif dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Pair check* berbantuan media *flashcard* adalah sebagai berikut.

1. Jujur

Menurut Kurinasih dan Sani (2014: 68) jujur adalah perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, perbuatan, dan pekerjaan. Deskriptor dari karakter jujur meliputi: 1) siswa membentuk kelompok secara benar dan adil; 2) siswa mengerjakan perannya dengan baik; 3) siswa tidak mencontek; 4) siswa tidak memberi contekan.

2. Disiplin

Menurut Fitri (2012: 108) disiplin adalah membiasakan diri mematuhi peraturan atau kesepakatan yang telah dibuat. Deskriptor dari karakter disiplin meliputi: 1) siswa hadir tepat waktu; 2) siswa mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan; 3) siswa tertib saat pembelajaran berlangsung; 4) siswa mengerjakan tugas sesuai perannya.

3. Kerjasama

Fitri (2012: 107) menyatakan bahwa kerjasama adalah menggabungkan tenaga diri pribadi dengan orang lain untuk bekerja demi mencapai tujuan tertentu. Deskriptor dari karakter kerjasama meliputi: 1) siswa mengerjakan tugas secara berkelompok; 2) siswa melakukan diskusi dalam mengerjakan tugas; 3) siswa mengecek jawabannya sebelum disampaikan di depan kelas; 4) siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok.

4. Tanggungjawab

Tanggungjawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan tuhan yang maha esa (Kurinasih dan Sani, 2014: 69). Deskriptor dari karakter tanggung jawab meliputi: 1) siswa mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik; 2) siswa bertanggung jawab terhadap perannya; 3) siswa mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama; 4) siswa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.

c. ranah psikomotorik

Indikator hasil belajar aspek psikomotorik dalam pembelajaran IPS menggunakan model *pair check* berbantuan media *flashcard* adalah sebagai berikut.

1. Siklus I

a) Persiapan

Deskriptornya meliputi: 1) siswa duduk di tempatnya masing-masing; 2) siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan; 3) siswa memperhatikan langkah-langkah pembuatan gambar alat teknologi produksi; 4) siswa memilih jenis gambar yang akan dibuat.

b) Pelaksanaan

Deskriptornya meliputi: 1) siswa membuat gambar mengenai alat teknologi produksi; 2) siswa membuat gambar sesuai dengan aturan yang telah ditentukan; 3) siswa membuat gambar secara mandiri; 4) siswa memaksimalkan waktu pembuatan yang telah di tentukan.

c) Produk

Deskriptornya meliputi: 1) siswa dapat membuat gambar alat teknologi produksi; 2) gambar yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan; 3) siswa dapat menyebutkan gambar yang dibuat; 4) siswa dapat menjelaskan fungsi dari gambar yang dibuat.

2. Siklus II

a) Persiapan

Deskriptornya meliputi: 1) siswa duduk di tempatnya masing-masing; 2) siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan; 3) siswa memperhatikan penjelasan ketentuan membuat gambar; 4) siswa memilih jenis alat komunikasi yang akan dibuat menjadi gambar.

b) Pelaksanaan

Deskriptornya meliputi: 1) siswa membuat gambar mengenai alat teknologi komunikasi; 2) siswa membuat gambar sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan; 3) siswa menggambar secara mandiri; 4) siswa memaksimalkan waktu pembuatan yang telah di tentukan.

c) Produk

Deskriptornya meliputi: 1) siswa dapat membuat gambar mengenai alat teknologi komunikasi; 2) gambar yang dihasilkan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan; 3) siswa dapat menggambar mengenai alat komunikasi; 4) siswa dapat menjelaskan fungsi dari alat komunikasi yang dipilih.

3. Siklus III

a) Persiapan

Deskriptornya meliputi: 1) siswa duduk di tempatnya masing-masing; 2) siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan; 3) siswa memperhatikan cara membuat hasta karya menggunakan kertas lipat; 4) siswa memilih jenis hasta karya yang akan dibuat.

b) Pelaksanaan

Deskriptornya meliputi: 1) siswa membuat hasta karya menggunakan kertas lipat; 2) siswa membuat prakarya sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan; 3) siswa bekerjasama dalam membuat prakarya menggunakan kertas lipat; 4) siswa memaksimalkan waktu pembuatan yang telah ditentukan.

c) Produk

Deskriptornya meliputi: 1) siswa dapat membuat prakarya menggunakan kertas lipat; 2) prakarya yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan; 3) siswa dapat menyebutkan jenis alat transportasi yang dibuat; 4) siswa dapat menjelaskan fungsi dari prakarya yang dibuat.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap model *Pair check* berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Adapun penelitian tersebut adalah :

- a. Penelitian Bagus Riyan Diguna pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui *pair check*”. Penelitian ini

dilakukan di kelas IVB SDN 07 Metro Pusat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar mengalami peningkatan. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pembelajaran aktif sehingga siswa dituntut untuk berperan aktif dan percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dalam pembelajaran.

- b. Penelitian Reni Utami (2014) “*Pair check* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar”. Penelitian ini dilakukan di kelas IV B SDN 06 Metro Pusat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar meningkat setelah menerapkan model *cooperative learning* tipe *pair check*. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pembelajaran tematik sehingga menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam menerapkan model dan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
- c. Penelitian Lailatul Maghfiroh dan Ulhaq Zuhdi pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada pembelajaran Tematik. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Denanyar II Jombang. Dalam penelitian ini, peneliti membuktikan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Jurnal Nasional oleh Parminingsih pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan hasil belajar bahasa sastra dan budaya jawa melalui *pair check*”.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas VIB SDN Jetis 1 Yogyakarta. Dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada peningkatan kemampuan membaca siswa dengan menerapkan model *pair check*.

- e. Jurnal Internasional oleh Pamukkale pada tahun 2008 dengan judul “*Effects of Cooperative Learning Method of Pairs Check Technique on Reading Comprehension*”. The results of this study showed that cooperative learning method of pairs check technique increased students’ reading comprehension in the Turkish course (hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *pair check* meningkatkan pemahaman membaca dalam mata pelajaran bahasa Turki).

Dari kajian empiris tersebut didapatkan informasi bahwa penerapan pembelajaran dengan model *pair check* maupun media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Hal ini memacu penelitian serupa dengan memadukan penerapan model *pair check* dengan media *flashcard* demi menguatkan hasil temuan yang telah ada. Oleh karena itu peneliti menerapkan model *Pair check* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 Kota Semarang.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari

berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Pengetahuan sosial telah ada pada masing-masing individu namun, hal itu belum cukup karena kehidupan bermasyarakat beserta persoalannya semakin berkembang. Dengan demikian, pendidikan IPS menjadi sebuah tuntutan yang tidak dapat diabaikan pada pendidikan formal. Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena dapat membekali siswa dengan pengetahuan sosial, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosial sebagai warga negara Indonesia yang bertanggungjawab merealisasikan tujuan nasional.

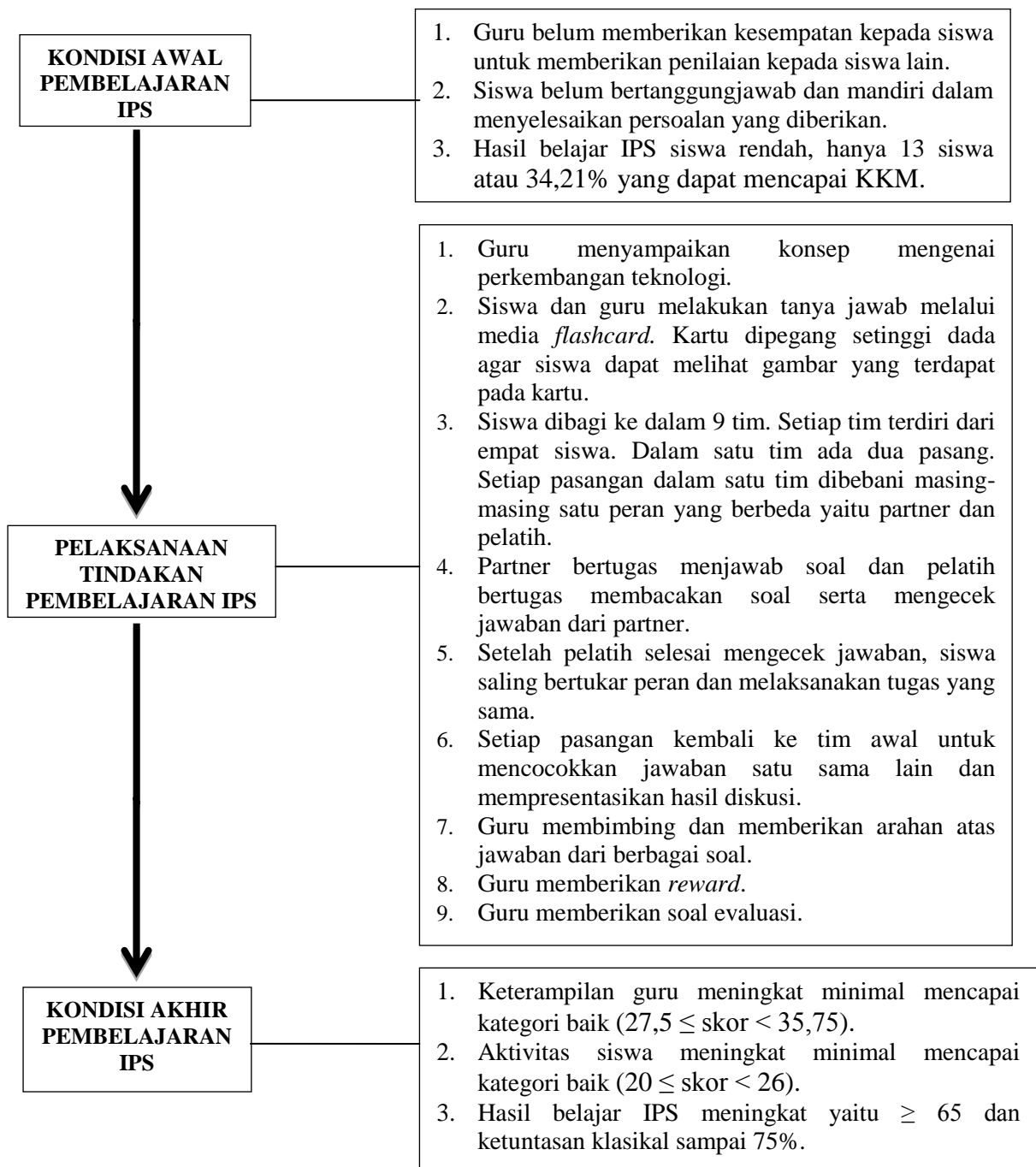
Namun dalam mencapai tujuan mata pelajaran IPS, guru belum optimal dalam mengelola kelas sehingga aktivitas siswa kurang terkelola dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Dengan demikian, salah satu tantangan yang harus dihadapi guru ialah kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan lebih menekankan pada aktivitas siswa, bukan pada aktivitas guru.

Permasalahan yang terjadi di SDN Wonosari 02 yaitu pembelajaran IPS masih belum berkualitas karena beberapa kendala. Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan memberi penilaian terhadap pekerjaan siswa lain sehingga kemandirian dan tanggungjawab siswa belum terlihat dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, guru belum menggunakan media yang inovatif sehingga siswa belum memperoleh pembelajaran yang bermakna.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dalam tema selalu berhemat energi KD 3.5 di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang menunjukkan bahwa siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 65. Pada muatan pelajaran IPS diperoleh nilai dari 38 siswa di kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang hanya 13 siswa (34,21%) yang dapat mencapai KKM, sedangkan 25 siswa (65,79%) lainnya tidak tuntas. Dari data hasil belajar tersebut, maka perlu diadakan perbaikan kualitas pembelajaran IPS.

Dalam penelitian ini, peneliti bersama guru mitra memutuskan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Peneliti memilih model *pair check* karena kelebihan dari model *pair check* yaitu dapat melatih kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan. Selain itu, melatih tanggung jawab sosial siswa, kerjasama, dan kemampuan memberi penilaian kepada siswa lain. Penerapan model pembelajaran akan terlaksana secara maksimal apabila didukung dengan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Dengan adanya media *flashcard*, pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga diharapkan dengan kegiatan tersebut guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna untuk siswa.

Pemecahan masalah yang ditetapkan peneliti dan guru mitra yaitu dengan menggunakan model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Adapun bagan alur kerangka berfikir adalah:



Bagan 2.1 Bagan kerangka berfikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

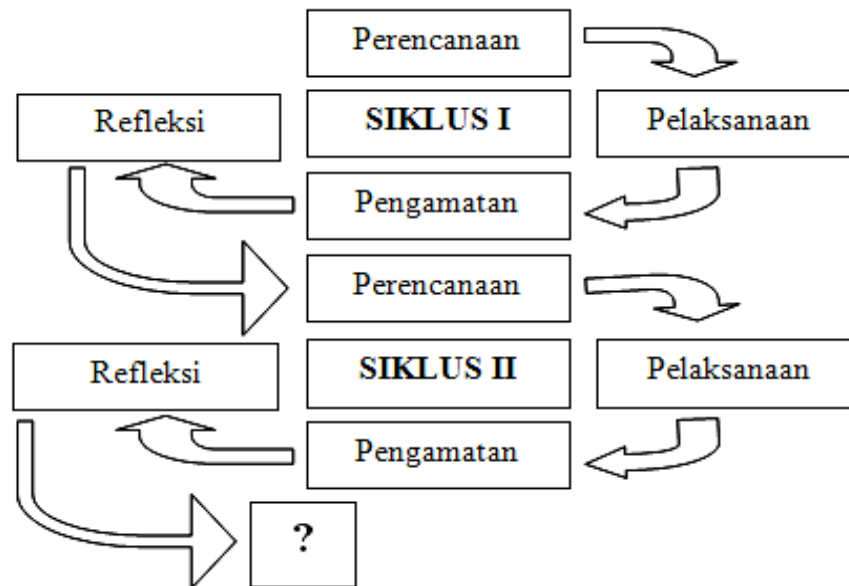
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Wardhani (2008: 1.7) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hamdani (2011: 326) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan ilmiah yang mampu merefleksikan kegiatan pembelajaran di kelas melalui penelitian ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan dengan prosedur dan persyaratan, yang bisa dilakukan oleh seorang guru tanpa mengurangi perhatiannya pada kelas dan prestasi siswa. Lebih lanjut, Arikunto (2014: 3) menyatakan bahwa suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersama dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

Rancangan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus. Masing-masing siklus terdapat empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Bagan 3.1 Bagan Prosedur PTK (Kurt Lewin dalam Arikunto, 2014:16)

Menurut Arikunto (2014: 16-19), tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut.

3.1.1. Menyusun rancangan tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dengan pihak yang mengamati tindakan. Istilah untuk cara ini adalah penelitian kolaboratif. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan yang dilakukan (Arikunto, 2014: 17).

3.1.2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan di kelas

(Arikunto, 2014: 18). Pelaksanaan tindakan dilaksanakan secara bersiklus melalui model pembelajaran *pair check* berbantuan media *flashcard*, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus pertama peneliti akan melaksanakan pembelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi produksi. Pada siklus kedua peneliti membahas tentang perkembangan teknologi komunikasi. Sedangkan pada siklus ketiga materinya adalah perkembangan teknologi transportasi.

3.1.3. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observasi peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung (Arikunto, 2014: 19). Peneliti menggunakan lembar observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, catatan lapangan, dokumentasi serta lembar soal dalam pengumpulan data-data di lapangan. Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard*.

3.1.4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Setelah pelaksanaan tindakan selesai guru pelaksana, peneliti dan subjek peneliti mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Hal ini dilakukan untuk menemukan hal-hal yang sudah sesuai dengan rancangan maupun hal-hal yang perlu diperbaiki. (Arikunto, 2014: 19). Berdasarkan hasil analisis peneliti melakukan refleksi, yaitu mencoba merenungkan atau mengingat

serta menghubungkan kejadian interaksi di kelas. Peneliti mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas dan hasil belajar siswa serta melihat ketercapaian indikator penelitian pada setiap siklus.

3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- a. menelaah kurikulum IPS kelas IV semester II dan konsultasi dengan guru mitra mengenai materi serta RPP yang akan dibuat.
- b. menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), kisi-kisi evaluasi, soal evaluasi, dan penyekoran dengan SK 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dengan indikator sebagai berikut: 1) menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini; 2) membandingkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini; 3) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini; 4) membuat gambar yang berkaitan dengan alat produksi.
- c. membuat lembar observasi keterampilan mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *pair check* berbantuan media *flashcard*.

- d. menyiapkan lembar catatan lapangan.
- e. menyiapkan alat perekam dan dokumentasi untuk merekam proses pembelajaran.

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan yang telah direncanakan dalam RPP siklus I yaitu menggunakan langkah-langkah model *pair check* berbantuan media *flashcard*.

3.2.1.3. Observasi

Selama penelitian berlangsung peneliti bersama guru mitra melakukan pengamatan proses pembelajaran, aspek-aspek yang diamati meliputi:

- a. melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru sesuai langkah-langkah model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS.
- b. melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi produksi setelah menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*.
- c. melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model *pair check* dengan media *flashcard* pada pembelajaran IPS.
- d. mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran dalam catatan lapangan.

3.2.1.4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama guru mitra:

- a. mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan dampak tindakan yang ditimbulkan pada siklus pertama.
- b. menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan.
- c. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama dari aspek keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
- d. merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II.

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus pertama. Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut:

- a. konsultasi dengan guru mitra mengenai materi dan RPP yang akan dibuat
- b. menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), kisi-kisi evaluasi, soal evaluasi, dan penyekoran dengan SK 2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, KD 2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dengan indikator sebagai berikut: 1) menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini; 2) membandingkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini; 3) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi

- komunikasi masa lalu dengan masa kini; 4) membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi komunikasi.
- c. membuat lembar observasi keterampilan mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *pair check* berbantuan media *flashcard*.
 - d. menyiapkan lembar catatan lapangan.
 - e. menyiapkan alat perekam dan dokumentasi untuk merekam proses pembelajaran.

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan yang telah direncanakan dalam RPP siklus II yaitu menggunakan langkah-langkah Model *pair check* berbantuan media *flashcard*.

3.2.2.3. Observasi

Setelah melaksanakan siklus II, peneliti menganalisis tes hasil belajar siswa dan lembar observasi mengenai ketercapaian indikator keberhasilan dalam penelitian. Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. menelaah pelaksanaan pembelajaran siklus ke II.
- b. melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru sesuai langkah-langkah model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS.
- c. melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi komunikasi setelah menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*.

- d. melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model *pair check* dengan media *flashcard* pada pembelajaran IPS.
- e. mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran dalam catatan lapangan.

3.2.2.4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama guru mitra:

- a. mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan dampak tindakan yang ditimbulkan pada siklus kedua .
- b. menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan.
- c. membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua dari aspek keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
- d. merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus III.

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus ketiga adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus kedua. Tahap perencanaan meliputi sebagai berikut:

- a. konsultasi dengan guru mitra mengenai materi dan RPP yang akan dibuat
- b. menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa (LKS), kisi-kisi evaluasi, soal evaluasi, dan penyekoran dengan SK 2. Menenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi, KD 2.3 Menenal perkembangan teknologi

produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya dengan indikator sebagai berikut: 1) menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini; 2) membandingkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini; 3) menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini; 4) membuat prakarya dari kertas lipat mengenai alat transportasi.

- c. membuat lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran *pair check* berbantuan media *flashcard*.
- d. menyiapkan lembar catatan lapangan.
- e. menyiapkan alat perekam dan dokumentasi untuk merekam proses pembelajaran.

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan yang telah direncanakan dalam RPP siklus III yaitu menggunakan langkah-langkah model *Pair check* berbantuan media *flashcard*.

3.2.3.3. Observasi

Setelah melaksanakan siklus III, peneliti menganalisis tes hasil belajar siswa dan lembar observasi mengenai ketercapaian indikator keberhasilan dalam penelitian. Dalam tahap observasi ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. menelaah pelaksanaan pembelajaran siklus ke III.

- b. melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru sesuai langkah-langkah model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS.
- c. melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi transportasi setelah menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*.
- d. melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menggunakan model *pair check* dengan media *flashcard* pada pembelajaran IPS.
- e. mencatat kejadian yang terjadi dalam pembelajaran dalam catatan lapangan.

3.2.3.4. Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, peneliti bersama guru mitra:

- a. mengkaji ulang pelaksanaan pembelajaran dan dampak tindakan yang ditimbulkan pada siklus ketiga .
- b. menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan.
- c. menganalisis kelemahan dan keberhasilan setelah menerapkan model *Pair check* berbantuan media *flashcard*, kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya.
- d. mengkaji pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan siklus III.

Mengukur keberhasilan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Pair check* berbantuan media *flashcard* pada siklus I, II, III

3.3. SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Wonosari 02 Kota Semarang dengan subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan siswa kelas IVB sebanyak 38 siswa yang terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pengamatan aktivitas siswa dan hasil belajar aspek afektif pada 10 siswa berdasarkan tingkat kemampuan belajar. Pengamatan dilakukan pada kelompok sehingga 10 siswa yang diambil berasal dari perwakilan kelompok-kelompok dalam pembelajaran menggunakan model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Hal ini sesuai dengan pendapat Hopkins (dalam Wardhani, 2010: 2.23) yang menyatakan bahwa terdapat lima karakteristik kunci observasi. Salah satu karakteristik kunci observasi adalah fokus. Fokus pengamatan yang sempit atau spesifik akan menghasilkan data yang sangat bermanfaat bagi pertumbuhan profesional guru.

3.4. VARIABEL PENELITIAN

PTK ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014 / 2015 pada siswa kelas IVB SDN Wonosari 02. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Keterampilan guru kelas IVB SDN Wonosari 02 dalam pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model *Pair check* berbantuan media *flashcard*.
- b. Aktivitas siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 dalam pembelajaran IPS melalui model *Pair check* berbantuan media *flashcard*.
- c. Hasil belajar siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 pada pembelajaran IPS melalui model *Pair check* berbantuan media *flashcard*.

3.5. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.5.1. Sumber Data

3.5.1.1. Siswa

Sumber data siswa kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 yang diperoleh dari hasil observasi selama siklus pertama sampai siklus ketiga yang berupa lembar aktivitas dan hasil belajar siswa pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair check* Berbantuan media *Flashcard*.

3.5.1.2. Guru

Sumber data guru kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 yang berasal dari lembar pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair check* Berbantuan media *Flashcard*.

3.5.1.3. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal sebelum dilakukan tindakan, video, dan foto dalam kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 Kota Semarang.

3.5.1.4. Catatan Lapangan

Penelitian ini juga menggunakan sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan observer selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Pair Check* berbantuan media *Flashcard*.

3.5.2. Jenis Data

3.5.2.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang bisa diolah dengan perhitungan-perhitungan statistik. Data yang demikian biasanya disimbolkan dengan jumlah secara kuantitas yang berupa angka-angka (Sanjaya, 2013: 85). Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 melalui model *Pair Check* berbantuan media *Flashcard* yang diperoleh melalui evaluasi dalam bentuk tes tertulis yang dilaksanakan setiap akhir siklus selama pembelajaran IPS berlangsung.

3.5.2.2. Data Kualitatif

Sanjaya (2013: 85) menyatakan bahwa data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kualitas tertentu seperti baik, sedang, dan kurang. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, catatan lapangan, serta dokumentasi berupa foto dan video selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Pair Check* berbantuan media *Flashcard* yang dikategorikan menjadi empat yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

3.5.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes, dan teknik nontes berupa observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

3.5.3.1. Teknik Tes

Menurut Poerwanti (2008: 1-5) tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran IPS melalui model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Tes yang akan dilakukan adalah tes tertulis yang akan dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

3.5.3.2. Teknik Non Tes

Penilaian non tes merupakan prosedur yang dilalui untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik minat, sifat, dan kepribadian (Jihad dan Haris, 2012: 69). Terdapat tiga jenis teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

3.5.3.2.1. observasi (pengamatan)

Menurut Jihad dan Haris (2012: 67) pengamatan adalah alat penilaian yang pengisiannya dilakukan oleh guru atas dasar pengamatan terhadap perilaku siswa, baik secara perorangan atau kelompok, di dalam kelas maupun di luar kelas. Sedangkan Poerwanti (2008: 3-22) menjelaskan bahwa observasi adalah mengamati dengan suatu tujuan, dengan menggunakan berbagai teknik untuk merekam atau memberi kode pada apa yang diamati.

Observasi digunakan untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan Model *Pair check* berbantuan media *flashcard*. Lembar observasi dilakukan untuk mengetahui

bagaimana kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Alat penilaiannya adalah menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru untuk mengamati guru yang sedang mengajar, lembar pengamatan aktivitas siswa untuk mengamati siswa, dan hasil belajar afektif serta psikomotorik selama mengikuti pembelajaran.

3.5.3.2.2. *dokumentasi*

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal atau variabel berupa catatan lapangan, transkrip, buku, surat notulen rapat, lengger, surat kabar, majalah, prasasti, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa data awal dari hasil evaluasi kemampuan siswa dan data-data lain dari hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I, siklus II, dan siklus III dalam pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair check* berbantuan media *flashcard*. Selain itu juga menggunakan video dan foto untuk mengetahui gambaran aktivitas dan hasil belajar afektif dalam pembelajaran.

3.5.3.2.3. *catatan lapangan*

Catatan lapangan berisi rangkuman seluruh data lapangan yang terkumpul selama sehari atau periode tertentu (Trianto, 2011: 57). Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Pair check* berbantuan media *flashcard*. Catatan lapangan ini digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi.

3.6. TEKNIK ANALISIS DATA

Peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

3.6.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean yang disajikan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan skor berdasarkan proporsi, rumusnya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

N : Nilai

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

St : skor teoritis (banyaknya butir soal pada pilihan ganda, jumlah skor keseluruhan). (Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.16)

- b. Menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah dikonstruksikan dalam

pembelajaran (Poerwanti, 2008: 6.16). Menghitung persentase ketuntasan belajar secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

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

(Aqib, 2010:41)

c. Menghitung *mean* atau rata-rata

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

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

Keterangan:

\bar{x} = nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

(Aqib, 2011:40)

Pemerolehan nilai dari hasil penghitungan rumus-rumus di atas, dibandingkan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikategorikan menjadi dua, yaitu tuntas (≥ 65) dan tidak tuntas (< 65), disesuaikan dengan KKM mata pelajaran IPS di SDN Wonosari 02 Semarang.

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan Minimal	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

(Sumber: KKM mata pelajaran IPS kelas IVB SDN Wonosari 02)

Dengan adanya kriteria ketuntasan belajar maka dapat diketahui dan ditentukan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3.6.2. Data Kualitatif

Arikunto (2011: 131) mengemukakan bahwa data kualitatif adalah data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif). Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Pair Check* berbantuan media *Flashcard* yang kemudian dijabarkan dalam bentuk deskriptif kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori dalam beberapa paragraf menurut kriteria agar diperoleh kesimpulan.

Pedoman penilaian keterampilan guru dan aktivitas siswa yang diamati dapat dihitung dengan menentukan skor dalam 4 kriteria. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. menentukan skor tertinggi (m)
2. menentukan skor terendah (k)
3. membagi rentang nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang
4. menentukan jarak interval

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

(Widoyoko, 2012: 110-111)

Skor yang diperoleh dari lembar observasi kemudian dikonversikan dengan tabel rentang dan kategori data kualitatif untuk mengetahui rentang skor dan kategorinya.

Tabel 3.2
Skor dan Kategori

Skor	Kategori Penilaian	Kualifikasi
$(k+3(i)) \leq \text{skor} \leq m$	Sangat Baik	Tuntas
$(k+2(i)) \leq \text{skor} < (k+3(i))$	Baik	Tuntas
$(k+i) \leq \text{skor} < (k+2(i))$	Cukup	Tidak Tuntas
$k \leq \text{skor} < (k+i)$	Kurang	Tidak Tuntas

Keterangan:

- a. kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan $(k+3(i))$ kurang dari sama dengan m
- b. kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan $(k+2(i))$ kurang dari $(k+3(i))$
- c. kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan $(k+i)$ kurang dari $(k+2(i))$
- d. kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan k kurang dari $(k+i)$

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

3.6.2.1. Analisis data keterampilan guru

Keterangan Penilaian

$$R = \text{skor terendah} = 11 \times 1 = 11$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 11 \times 4 = 44$$

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

$$= \frac{44 + 11}{2} = 27,5$$

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

$$= \frac{44 - 11}{4} = \frac{33}{4} = 8,25$$

$$(k+i) = 11 + 8,25 = 19,25$$

$$(k+2(i)) = 11 + 2(8,25) = 11 + 16,5 = 27,5$$

$$(k+3(i)) = 11 + 3(8,25) = 11 + 24,75 = 35,75$$

$$(k+4(i)) = 11 + 4(8,25) = 11 + 33 = 44$$

Tabel 3.3

Kriteria Data Keterampilan Guru

Skor	Nilai
$35,75 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik
$27,5 \leq \text{skor} < 35,75$	Baik
$19,25 \leq \text{skor} < 27,5$	Cukup
$11 \leq \text{skor} < 19,25$	Kurang

Keterangan:

- a. kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 35,75
kurang dari sama dengan 44

- b. kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 27,5 kurang dari 35,75
- c. kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 19,25 kurang dari 27,5
- d. kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 11 kurang dari 19,25.

Kriteria data keterampilan guru diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair Check* Berbantuan media *Flashcard* yang terdiri atas: 1) membuka pelajaran; 2) memberikan pertanyaan kepada siswa; 3) menjelaskan materi kepada siswa; 4) mengadakan variasi gaya mengajar; 5) menggunakan media *flashcard*; 6) membimbing siswa dalam mengamati media *flashcard*; 7) mengelola kelas; 8) membimbing diskusi kelompok kecil; 9) memberikan penguatan; 10) menerapkan model *pair check* dalam pembelajaran; 11) menutup pelajaran.

3.6.2.2. Analisis data Aktivitas siswa

Keterangan Penilaian

$$R = \text{skor terendah} = 8 \times 1 = 8$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 8 \times 4 = 32$$

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

$$= \frac{32 + 8}{2} = 40$$

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

$$= \frac{32 - 8}{4} = \frac{24}{4} = 6$$

$$(k+i) = 8+6= 14$$

$$(k+2(i)) = 8+2(6)=8+12=20$$

$$(k+3(i)) = 8+3(6)=8+18= 26$$

$$(k+4(i)) = 8+4(6)=8+24= 32$$

Tabel 3.4

Kriteria Data Aktivitas Siswa

Skor	Nilai
$26 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik
$20 \leq \text{skor} < 26$	Baik
$14 \leq \text{skor} < 20$	Cukup
$8 \leq \text{skor} < 14$	Kurang

Keterangan:

- a. kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 26 kurang dari sama dengan 32
- b. kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 20 kurang dari 26
- c. kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 14 kurang dari 20
- d. kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 8 kurang dari 14

Tabel kriteria data aktivitas siswa diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair Check* Berbantuan media *Flashcard* yang terdiri atas: 1) mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran; 2) memperhatikan penyajian informasi materi

yang akan dipelajari melalui media *flashcard*; 3) menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diberikan oleh guru; 4) bekerja dalam kelompok membahas suatu masalah yang berupa lembar kerja siswa; 5) menyampaikan hasil diskusi di depan kelas; 6) menyimak dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain; 7) mendapatkan umpan balik; 8) mengerjakan soal evaluasi.

3.6.2.3. Analisis data hasil belajar siswa

3.6.2.3.1. Ranah afektif

Keterangan Penilaian Afektif

$$R = \text{skor terendah} = 4 \times 1 = 4$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 4 \times 4 = 16$$

$$\begin{aligned} \text{Median} &= \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \\ &= \frac{16 + 4}{2} = 10 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jarak Interval (i)} &= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{16 - 4}{4} = \frac{12}{4} = 3 \end{aligned}$$

$$(k+i) = 4+3= 7$$

$$(k+2(i)) = 4+2(3)=4 +6= 10$$

$$(k+3(i)) = 4+3(3)=4+9= 13$$

$$(k+4(i)) = 4+4(3)=4+12= 16$$

Tabel 3.5

Kriteria Data Nilai Afektif

Skor	Nilai
$13 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik
$10 \leq \text{skor} < 13$	Baik
$7 \leq \text{skor} < 10$	Cukup
$4 \leq \text{skor} < 7$	Kurang

Keterangan:

- a. kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 13 kurang dari sama dengan 16
- b. kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 10 kurang dari 13
- c. kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 7 kurang dari 10
- d. kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 4 kurang dari 7

Tabel kriteria data afektif siswa diperoleh dari skor tiap indikator afektif siswa dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair check* Berbantuan *flashcard* yang terdiri atas: jujur, disiplin, kerjasama, tanggungjawab.

3.6.2.3.2. *Ranah psikomotorik*

Keterangan Penilaian Psikomotorik

$$R = \text{skor terendah} = 3 \times 1 = 3$$

$$T = \text{skor tertinggi} = 3 \times 4 = 12$$

$$\begin{aligned}\text{Median} &= \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \\ &= \frac{12 + 3}{2} = 7,5\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Jarak Interval (i)} &= \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} \\ &= \frac{12 - 3}{4} = \frac{9}{4} = 2,25\end{aligned}$$

$$(k+i) = 3 + 2,25 = 5,25$$

$$(k+2(i)) = 3 + 2(2,25) = 3 + 4,5 = 7,5$$

$$(k+3(i)) = 3 + 3(2,25) = 3 + 6,75 = 9,75$$

$$(k+4(i)) = 3 + 4(2,25) = 3 + 9 = 12$$

Tabel 3.6

Kriteria Data Nilai Psikomotorik

Skor	Nilai
$9,75 \leq \text{skor} \leq 12$	Sangat Baik
$7,5 \leq \text{skor} < 9,75$	Baik
$5,25 \leq \text{skor} < 7,5$	Cukup
$3 \leq \text{skor} < 5,25$	Kurang

Keterangan:

- a. kategori sangat baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 9,75 kurang dari sama dengan 12
- c. kategori baik dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 7,5 kurang dari 9,75
- d. kategori cukup dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 5,25 kurang dari 7,5

- e. kategori kurang dengan jumlah skor lebih dari sama dengan 3 kurang dari 5,25

Tabel kriteria data psikomotorik siswa diperoleh dari skor tiap indikator psikomotorik siswa dalam melaksanakan pembelajaran pembelajaran IPS menggunakan Model *Pair check* Berbantuan *flashcard* yang terdiri atas: 1) persiapan; 2) pelaksanaan; 3) produk.

3.7. INDIKATOR KEBERHASILAN

Penerapan Model *Pair Check* berbantuan media *Flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya pada siswa kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model *Pair check* berbantuan media *flashcard* meningkat dengan kategori baik ($27,5 \leq \text{skor} < 35,75$) dalam lembar pengamatan keterampilan guru.
2. aktivitas siswa kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 dalam memahami materi pada mata pelajaran IPS menggunakan model *Pair check* berbantuan media *flashcard* meningkat dengan kategori baik ($20 \leq \text{skor} < 26$) dalam lembar pengamatan aktivitas siswa
3. adanya peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS dengan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 65 dan ketuntasan klasikal sampai 75% (28 siswa) dari 38 siswa kelas IVB SD Negeri Wonosari 02 kota Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SD Wonosari 02 Kota Semarang. Peningkatan tersebut terjadi pada tiga variabel penelitian antara lain: (1) keterampilan guru dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 dengan menerapkan model pembelajaran *pair check* meningkat; (2) aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 dengan menggunakan media *flashcard* meningkat; (3) hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB SDN Wonosari 02 sesuai KKM dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*.

Hipotesis tindakan telah terbukti kebenarannya yaitu dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada mata pelajaran IPS, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Wonosari 02 meningkat.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran IPS, guru seharusnya selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model dan media

yang inovatif. Model dan media yang inovatif salah satunya adalah model *pair check* dan media *flashcard*. Dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*, siswa dapat bekerjasama dan memberi penilaian terhadap pekerjaan siswa lain sehingga siswa mandiri dan bertanggungjawab dalam menyelesaikan persoalan. Dalam pencapaian hasil belajar IPS, siswa seharusnya selalu rajin belajar agar hasil belajar yang dicapai sesuai dengan KKM serta dapat dipertahankan dan ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, Catharina Tri dan Achmad Rifa'i. 2011. *Psikologi Pendidikan* Semarang: UNNES Press.
- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Depdiknas, 2007. *Standar isi mata pelajaran SD/MI*. Semarang: UNNES
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas.2007.*Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*.Jakarta: Depdiknas Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Diguna, Bagus Riyan, dkk. 2014. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Index Card Match*. Jurnal Universitas Lampung. 2 (6): Diguna
- Djihad, Asep dan Suyanto. 2012. *Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar offset.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta : Diva Press.

- Sumaatmadja, dkk. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Jihad, Asep, Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kustandi, Cecep, Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Lestari, R, dkk. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Checks Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Social Skill Siswa*. Jurnal Universitas Negeri Semarang. 8, (2012), 190-194: Lestari
- Maghfiroh, Lailatul, dkk. 2013. *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya. 1 (2): Maghfiroh.
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mulyasa, E. 2011. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Parminingsih. 2014. *Peningkatan hasil belajar bahasa sastra dan budaya jawa melalui pair check*. Jurnal Ilmiah Guru. No. 01/Tahun XVIII/Mei 2014: Parminingsih
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Online <http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/permendiknas-no-22-tahun-2006.pdf> - (accessed 23/12/2014)
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahman, Budi, dkk. 2013. *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Flashcard Pada Siswa Kelas I SDN Bajayau Tengah 2*. Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta. 2 (2): Rahman
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya,Wina.2012.*Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*.Jakarta:Kencana.
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : Rosda.
- Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo.

- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline, Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Subini, Nini, dkk. 2012. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Taneo, Silvester Petrus dkk. 2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Dirjendikti Depdiknas.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Usman, Moh. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Utami, Reni, dkk. 2014. *Pair Check Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar*. Jurnal Universitas Lampung. 2 (2): Utami
- Wardhani, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaningsih, Septi, dkk. 2014. *Eksperimentasi model pembelajaran pair checks berbantuan kartu domino dengan melihat kemampuan awal siswa*. Jurnal Universitas Muhammadiyah Purworejo. 7 (3): Wijaningsih

**LAMPIRAN INSTRUMEN
PENGUMPULAN DATA**

LAMPIRAN 1

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU
DALAM MENERAPKAN MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN IPS**

Langkah Pembelajaran Model <i>Pair check</i> berbantuan <i>Flashcard</i>	Keterampilan Guru (Usman, 2011: 74-108)	Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran dengan Model <i>Pair check</i> berbantuan <i>Flashcard</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan konsep mengenai perkembangan teknologi. 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui media <i>flashcard</i>. Kartu dipegang setinggi dada agar siswa dapat melihat gambar yang terdapat pada kartu. 3. Siswa dibagi ke dalam 9 tim. Setiap tim terdiri dari empat siswa. Dalam satu tim ada dua pasang. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda yaitu partner dan pelatih. 4. Partner bertugas menjawab soal dan pelatih bertugas membacakan soal serta mengecek jawaban dari partner. 5. Setelah pelatih selesai mengecek jawaban, siswa saling bertukar peran dan melaksanakan tugas yang sama. 6. Setiap pasangan kembali ke tim awal untuk mencocokkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan bertanya 2. Keterampilan memberi penguatan 3. Keterampilan mengadakan variasi 4. Keterampilan Menjelaskan 5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 7. Keterampilan mengelola kelas 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran (Keterampilan membuka dan menutup pelajaran) 2. Memberikan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya) 3. Menyampaikan informasi mengenai materi (keterampilan menjelaskan) 4. Mengadakan variasi gaya mengajar (Keterampilan mengadakan variasi gaya mengajar) 5. Menggunakan media <i>flashcard</i> (Keterampilan menjelaskan dan keterampilan mengadakan variasi) 6. Membimbing siswa dalam mengamati media <i>flashcard</i> (keterampilan mengelola kelas) 7. Mengelola kelas (Keterampilan mengelola kelas) 8. Membimbing diskusi kelompok kecil (Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 9. Memberikan penguatan (Keterampilan memberikan penguatan) 10. Menerapkan model <i>Pair Check</i> dalam pembelajaran (keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil)

<p>jawaban satu sama lain dan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>7. Guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.</p> <p>8. Guru memberikan <i>reward</i>.</p> <p>9. Guru memberikan soal evaluasi.</p>		<p>dan perseorangan)</p> <p>11. Menutup pelajaran (Keterampilan membuka dan menutup pelajaran)</p>
--	--	--

LAMPIRAN 2

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA DALAM
MENERAPKAN MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD PADA PEMBELAJARAN IPS**

Langkah Pembelajaran Model <i>Pair check</i> berbantuan <i>Flashcard</i>	Aktivitas siswa (Diedrich (dalam Sardiman, 2014: 101))	Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan Model <i>Pair check</i> berbantuan <i>Flashcard</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan konsep mengenai perkembangan teknologi. 2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui media <i>flashcard</i>. Kartu dipegang setinggi dada agar siswa dapat melihat gambar yang terdapat pada kartu. 3. Siswa dibagi ke dalam 9 tim. Setiap tim terdiri dari empat siswa. Dalam satu tim ada dua pasang. Setiap pasangan dalam satu tim dibebani masing-masing satu peran yang berbeda yaitu partner dan pelatih. 4. Partner bertugas menjawab soal dan pelatih bertugas membacakan soal serta mengecek jawaban dari partner. 5. Setelah pelatih selesai mengecek jawaban, siswa saling bertukar peran dan melaksanakan tugas yang sama. 6. Setiap pasangan kembali ke tim awal untuk mencocokkan jawaban satu sama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Visual activities</i>, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. 2. <i>Oral activities</i>, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. 3. <i>Listening activities</i>, sebagai contoh mendengarkan: uraian percakapan, diskusi, musik, pidato. 4. <i>Writing activities</i>, seperti misalnya menulis cerita, cerita, laporan, angket, menyalin. 5. <i>Drawing activities</i>, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram. 6. <i>Motor activities</i>, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak. 7. <i>Mental activities</i>, sebagai contoh 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran (<i>visual activities, emotional activities</i>) 2. Memerhatikan penyajian informasi materi yang akan dipelajari melalui media <i>flashcard</i>. (<i>visual activities, writing activities, mental activities, motor activities, emotional activities</i>) 3. Menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diberikan oleh guru. (<i>listening activities, oral activities, mental activities</i>) 4. Bekerja dalam kelompok membahas suatu masalah yang berupa lembar kerja siswa. (<i>oral activities, visual activities, listening activities, writing activities, drawing activities, mental activities, emotional activities</i>) 5. Menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. (<i>oral activities, mental activities</i>) 6. Menyimak dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain (<i>visual activities, listening activities, mental activities, emotional activities</i>) 7. Mendapatkan umpan balik (<i>oral activities, emotional activities</i>) 8. Mengerjakan soal evaluasi

<p>lain dan mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>7. Guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal.</p> <p>8. Guru memberikan <i>reward</i>.</p> <p>9. Guru memberikan soal evaluasi.</p>	<p>misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.</p> <p>8. <i>Emotional activities</i>, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.</p>	<p><i>(writing activities, visual activities, mental activities, emotional activities)</i></p>
--	---	--

LAMPIRAN 3

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/ Instrumen
1	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Pair check</i> berbantuan media <i>flashcard</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka pelajaran 2. Memberikan pertanyaan kepada siswa 3. Menyampaikan informasi mengenai materi 4. Mengadakan variasi gaya mengajar 5. Menggunakan media <i>flashcard</i> 6. Membimbing siswa dalam mengamati media <i>flashcard</i> 7. Mengelola kelas 8. Membimbing diskusi kelompok kecil 9. Memberikan penguatan 10. Menerapkan model <i>Pair Check</i> dalam pembelajaran 11. Menutup pelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Foto 3. Catatan lapangan 4. Video 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar Observasi keterampilan guru 2. Catatan Lapangan 3. Kamera digital
2	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Pair check</i> berbantuan media <i>flashcard</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran 2. Memperhatikan penyajian informasi materi yang akan dipelajari melalui media <i>flashcard</i>. 3. Menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang diberikan oleh guru. 4. Bekerja dalam kelompok membahas suatu masalah yang berupa lembar kerja siswa. 5. Menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. 6. Menyimak dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain 7. Mendapatkan umpan balik 8. Mengerjakan soal evaluasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Foto 3. Catatan lapangan 4. Video 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar pengamatan aktivitas siswa 2. Catatan Lapangan
3	Hasil belajar siswa dalam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Hasil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar tes formatif

	pembelajaran IPS melalui model <i>Pair check</i> berbantuan media <i>flashcard</i>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Membandingkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini 3. Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini 4. Membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi. 5. Menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini 6. Membandingkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini 7. Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini 8. Membuat gambar mengenai alat teknologi komunikasi 9. Menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini 10. Membandingkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini 11. Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini 12. Membuat prakarya kertas lipat mengenai alat teknologi transportasi. 	tes formatif	<ol style="list-style-type: none"> 2. Lembar kerja kelompok 3. Lembar kerja siswa
--	--	--	--------------	---

Semarang, 12 Mei 2015

Observer



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 4

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus.....Pertemuan.....

Nama Guru :
 Sekolah : SD Negeri Wonosari 02
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IVB/2
 Pokok Bahasan :
 Hari, tanggal :
 Nama Pengamat :

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran	a) memberikan salam ketika masuk kelas		
		b) menanyakan kehadiran siswa		
		c) memberikan apersepsi		
		d) menyampaikan tujuan pembelajaran		
2	Memberikan pertanyaan kepada siswa	a) memberikan pertanyaan dengan jelas		
		b) menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami dalam bertanya		
		c) memberikan waktu pada siswa untuk berpikir mandiri		
		d) memberikan konfirmasi jawaban yang benar.		
3	Menyampaikan informasi mengenai	a) kejelasan dan kelancaran ucapan dalam berbicara		
		b) menggunakan bahasa yang baik dan benar		

	materi kepada siswa	c) penjelasan sesuai dengan materi pembelajaran d) menggunakan contoh dan ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata siswa.		
4	Mengadakan variasi gaya mengajar	a) suara guru dalam pembelajaran cukup jelas b) posisi guru bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat) c) ada variasi kegiatan dalam kelas (klasikal, kelompok dan individu) d) melakukan kontak pandang dengan semua siswa		
5	Menggunakan media <i>flashcard</i>	a) media <i>flashcard</i> sesuai dengan materi pembelajaran b) media <i>flashcard</i> dapat dilihat semua siswa c) media <i>flashcard</i> menarik perhatian siswa d) media <i>flashcard</i> membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas		
6	Membimbing siswa dalam mengamati media <i>flashcard</i>	a) memberikan penjelasan secara umum mengenai media <i>flashcard</i> yang ditampilkan b) meminta siswa untuk tidak gaduh dalam mengamati media <i>flashcard</i> c) membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati media <i>flashcard</i> d) menegur siswa yang tidak mengamati media <i>flashcard</i>		
7	Mengelola kelas	a) berkeliling memantau kerja siswa b) menegur siswa yang tidak mematuhi aturan c) menciptakan suasana kelas yang kondusif d) mengelola waktu sesuai dengan rencana pembelajaran		
8	Membimbing diskusi kelompok kecil	a) memberikan petunjuk dan pengarahan kepada siswa dalam diskusi b) memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan dalam diskusi kelompok c) membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan d) menindak lanjuti hasil diskusi		
9	Memberikan penguatan	a) penguatan diberikan dalam bentuk <i>verbal</i> (lisan) b) penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas c) penguatan diberikan dalam bentuk <i>nonverbal</i> (gerakan, pendekatan, symbol/benda) d) penguatan diberikan kepada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran		

10	Menerapkan model <i>Pair Check</i> dalam pembelajaran	a) memberikan penjelasan tentang model pembelajaran <i>Pair Check</i>		
		b) menerapkan langkah-langkah model pembelajaran <i>Pair Check</i>		
		c) menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan		
		d) membimbing siswa dalam menggunakan model <i>Pair Check</i>		
11	Menutup pelajaran	a) guru bersama siswa membuat simpulan materi yang telah dipelajari		
		b) melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan		
		c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran		
		d) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Total Skor				

Semarang,.....2015

Observer,

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 5

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Siklus

Nama Siswa :

Kelas/Semester : IVB/2

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran	a) siswa datang tepat waktu dan duduk dengan rapi		
		b) siswa berdoa sebelum dimulainya pelajaran		
		c) siswa bersemangat bernyanyi saat kegiatan apersepsi		
		d) siswa menyiapkan alat yang digunakan untuk belajar		
2	Memperhatikan penyajian informasi materi yang akan dipelajari melalui media <i>flashcard</i>	a) siswa duduk dengan tenang saat guru memberi penjelasan		
		b) siswa mengamati guru dalam menyajikan informasi menggunakan <i>flashcard</i>		
		c) siswa mengamati media <i>flashcard</i> secara bergantian		
		d) siswa menulis catatan kecil dari penyajian informasi		
3	Menjawab dan menjelaskan pertanyaan yang	a) siswa mengangkat tangan terlebih dahulu dalam menjawab pertanyaan		
		b) siswa berani dan bersemangat saat mengemukakan		

	diberikan oleh guru	pendapat menjawab pertanyaan guru		
		c) siswa menjawab sesuai pertanyaan yang diajukan guru		
		d) siswa mendengarkan pendapat dari siswa lain		
4	Bekerja dalam kelompok membahas suatu masalah yang berupa lembar kerja siswa	a) siswa tertib saat berkelompok		
		b) siswa menjalankan tugas sesuai dengan perannya		
		c) siswa berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja siswa		
		d) siswa mencatat hasil diskusi kelompok		
5	Menyampaikan hasil diskusi di depan kelas	a) siswa mengemukakan pendapat sesuai hasil diskusi kelompok		
		b) siswa bersuara keras saat menyampaikan hasil diskusi		
		c) siswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami		
		d) siswa menunjukkan sikap berani saat menyampaikan hasil diskusi		
6	Menyimak dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain	a) siswa memperhatikan presentasi kelompok lain		
		b) siswa menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain		
		c) siswa menggunakan bahasa yang baik ketika menanggapi		
		d) siswa bersuara keras saat menanggapi		
7	Mendapatkan umpan balik	a) siswa mengajukan pertanyaan tentang hal yang tidak dimengerti		
		b) siswa senang mendapatkan reward dari guru		
		c) siswa termotivasi untuk lebih giat dan bersemangat lagi dalam belajar		
		d) siswa mengemukakan pendapat saat menarik kesimpulan bersama guru		
8	Mengerjakan soal evaluasi	a) siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang		
		b) siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri		
		c) siswa mulai mengerjakan soal evaluasi sesuai waktu yang ditentukan guru		
		d) siswa mengumpulkan soal evaluasi dengan tepat waktu		
Total Skor				

Semarang,.....2015

Observer

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd**NIP. 198005162008012011**

LAMPIRAN 6

**LEMBAR HASIL BELAJAR AFEKTIF SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN *FLASHCARD***

Siklus

Nama Siswa :

Kelas/Semester : IVB/2

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Berilah tanda check (✓) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak tampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

2. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (✓)	Skor
1.	Jujur	1. siswa membentuk kelompok secara benar dan adil.		
		2. siswa mengerjakan perannya dengan baik		
		3. siswa tidak mencontek		
		4. siswa tidak memberi contekan		
2.	Disiplin	1. siswa hadir tepat waktu		
		2. siswa mengumpulkan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan		
		3. siswa tertib saat pembelajaran berlangsung		
		4. siswa mengerjakan tugas sesuai perannya		
3.	Kerjasama	1. siswa mengerjakan tugas secara berkelompok		
		2. siswa melakukan diskusi dalam mengerjakan tugas		
		3. siswa mengecek jawabannya		

		sebelum disampaikan di depan kelas		
		4. siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok		
4.	Tanggung jawab	1. siswa mengerjakan tugas dengan baik		
		2. siswa bertanggung jawab terhadap perannya		
		3. siswa mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama		
		4. siswa bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas.		

Semarang,

2015

Observer,

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd**NIP. 198005162008012011**

LAMPIRAN 7

**LEMBAR HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
*FLASHCARD***

Siklus I

Nama Siswa :

Kelas/Semester : IVB/2

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Persiapan	1. siswa duduk di tempatnya masing-masing		
		2. siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan		
		3. siswa memperhatikan langkah-langkah pembuatan gambar alat teknologi produksi		
		4. siswa memilih jenis gambar yang akan dibuat		
2.	Pelaksanaan	1. siswa membuat gambar mengenai alat teknologi produksi		
		2. siswa membuat gambar sesuai dengan aturan yang telah ditentukan		
		3. siswa membuat gambar secara mandiri		

		4. siswa memaksimalkan waktu pembuatan yang telah di tentukan		
3.	Produk	1. siswa dapat membuat gambar alat teknologi produksi		
		2. gambar yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan		
		3. siswa dapat menyebutkan gambar yang dibuat		
		4. siswa dapat menjelaskan fungsi dari gambar yang dibuat		

Semarang,
Observer,

2015

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 8

**LEMBAR HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
*FLASHCARD***

Siklus II

Nama Siswa :

Kelas/Semester : IVB/2

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Persiapan	1. siswa duduk di tempatnya masing-masing		
		2. siswa mempersiapkan alat tulis yang akan digunakan		
		3. siswa memperhatikan penjelasan cara bercerita yang baik		
		4. siswa memilih jenis alat komunikasi yang akan dibuat menjadi cerita		
2.	Pelaksanaan	1. siswa membuat cerita mengenai pengalaman menggunakan alat teknologi komunikasi		
		2. siswa membuat cerita sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan		

		3. siswa membuat cerita secara mandiri		
		4. siswa memaksimalkan waktu pembuatan yang telah di tentukan		
3.	Produk	1. siswa dapat membuat cerita mengenai pengalaman menggunakan alat teknologi komunikasi		
		2. cerita yang dihasilkan sesuai dengan tema yang sudah ditentukan		
		3. siswa dapat bercerita mengenai pengalaman menggunakan alat komunikasi		
		4. siswa dapat menjelaskan fungsi dari alat komunikasi yang dipilih		

Semarang,
Observer,

2015

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 9

**LEMBAR HASIL BELAJAR PSIKOMOTORIK SISWA PADA
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
*FLASHCARD***

Siklus III

Nama Siswa :

Kelas/Semester : IVB/2

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Pokok Bahasan :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Persiapan	1. siswa duduk di tempatnya masing-masing		
		2. siswa mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan		
		3. siswa memperhatikan cara membuat hasta karya menggunakan kertas lipat		
		4. Siswa memilih jenis hasta karya yang akan dibuat		
2.	Pelaksanaan	1. siswa membuat hasta karya menggunakan kertas lipat		
		2. siswa membuat hasta karya sesuai dengan langkah-langkah yang telah diajarkan		
		3. siswa bekerjasama dalam membuat		

		hasta karya menggunakan kertas lipat		
		4. siswa memaksimalkan waktu pembuatan yang telah ditentukan		
3.	Produk	1. Siswa dapat membuat hasta karya menggunakan kertas lipat		
		2. hasta karya yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan		
		3. siswa dapat menyebutkan jenis alat transportasi yang dibuat		
		4. siswa dapat menjelaskan fungsi dari hasta karya yang dibuat		

Semarang,

2015

Observer,

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd**NIP. 198005162008012011**

LAMPIRAN 10

CATATAN LAPANGAN SIKLUS

Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Semarang

Nama Guru :
 Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Pokok bahasan :
 Hari / Tanggal :
 Pukul :

Petunjuk:

Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru dalam menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS!

.....

Semarang,

2015

Observer,

Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN SIKLUS I

RPP, HASIL OBSERVASI, HASIL BELAJAR,

CATATAN LAPANGAN DOKUMENTASI DAN

DATA AWAL

LAMPIRAN 11

Penggalan Silabus Pembelajaran IPS

Siklus I

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar/ Alat
2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknologi produksi masa lalu dan masa kini 2. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi produksi masa lalu 3. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi produksi masa kini 	<ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 Menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini. 2.3.2 Membandingkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini. 2.3.3 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini. 2.3.4 Membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi. 	Tertulis	1 x Pertemuan	<ol style="list-style-type: none"> a. Standar Isi mata pelajaran IPS Kelas IV b. Silabus mata pelajaran IPS Kelas IV c. RPP mata pelajaran IPS Kelas IV d. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu e. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman f. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Retno Heny Pujiati Umi Yulianti g. Shoimin, Aris. 2014. <i>68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013</i>. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. h. Indriana, Dina. 2011. <i>Ragam Alat Bantu Media Pengajaran</i>. Jogjakarta : Diva Press.

LAMPIRAN 12

**RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN IPS
SIKLUS PERTAMA**

Nama Sekolah : SDN Wonosari 02

Kelas/Semester : IVB / 2

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

- 2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

III. Indikator

- 2.3.1 Menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
- 2.3.2 Membandingkan alat teknologi masa lalu dan masa kini.
- 2.3.3 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini.
- 2.3.4 Membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *flashcard* tentang alat teknologi produksi, siswa dapat menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini dengan benar.
2. Dengan kerjasama kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini dengan benar.

3. Dengan kerjasama kelompok, siswa dapat menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan teknologi produksi masa kini dengan benar.
4. Dengan penugasan, siswa dapat membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi dengan cermat.

❖ Kriteria yang diharapkan : jujur
bertanggung jawab
kerjasama
disiplin

V. Materi Pokok

1. Teknologi produksi masa lalu dan masa kini (Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman halaman 101-102)
2. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi produksi masa lalu dan masa kini (Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu halaman 174)

VI. Metode dan Model Pembelajaran

1. Penugasan
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Tanya jawab

Model Pembelajaran: Model Kooperatif tipe *Pair check*

VII. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media pembelajaran: Media *Flashcard* berupa gambar mengenai teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
2. Sumber pembelajaran:
 - a. Standar Isi mata pelajaran IPS Kelas IV
 - b. Silabus mata pelajaran IPS Kelas IV Semester 2
 - c. RPP mata pelajaran IPS Kelas IV Semester 2
 - d. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu

- e. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman
- f. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Retno Heny Pujiati Umi Yuliati

VIII. Skenario Pembelajaran

a. Kegiatan awal (± 5 menit)

1. Guru mengucapkan salam dengan ucapan 'selamat pagi'.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dengan menanyakan siapakan siswa yang tidak hadir.
4. Guru melakukan apersepsi pembelajaran, guru bertanya kepada siswa tentang:
 - “ siapakah yang pernah bermain di sawah?”
 - “pernahkah kalian melihat petani yang sedang membajak sawahnya?”
 - “ alat apa yang digunakan petani saat menggarap sawahnya?”
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai perkembangan teknologi produksi.
6. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Kegiatan Inti (± 80 menit)

1. Guru memegang kartu setinggi dada dan menunjukkan gambar tentang alat produksi (eksplorasi)
2. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru (eksplorasi)
3. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang gambar alat produksi (eksplorasi)
4. Guru memberikan informasi mengenai alat produksi masa lalu dan masa kini (eksplorasi)
5. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa (elaborasi)

6. Siswa berkelompok sesuai arahan dari guru kemudian menentukan siapa yang akan menjadi partner dan pelatih (elaborasi)
7. Siswa menyimak prosedur permainan yang sudah ditentukan oleh guru (elaborasi)
8. Siswa diberikan Lembar Kerja Siswa untuk dikerjakan secara berpasangan disesuaikan dengan peran (elaborasi)
9. Siswa berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja siswa (elaborasi)
10. Guru membimbing jalannya diskusi (elaborasi)
11. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
12. Siswa bertukar peran dan mengerjakan lembar kerja siswa (elaborasi)
13. Guru membimbing jalannya diskusi (elaborasi)
14. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
15. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
16. Siswa kembali ke dalam satu kelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok (konfirmasi)
17. Siswa mendapat umpan balik positif dari guru karena berani mengutarakan pendapat. (konfirmasi)
18. Siswa diberi reward dan motivasi oleh guru.
19. Siswa membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi produksi (elaborasi)

c. Kegiatan Penutup (+20 menit)

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi perkembangan teknologi produksi. (konfirmasi)
2. Guru memberikan tindak lanjut yang berupa soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi.
4. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang yaitu mengenai perkembangan teknologi komunikasi.

5. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam dengan ucapan 'selamat siang'.

IX. Penilaian

1. Prosedur penilaian : awal, proses, dan akhir
2. Teknik Penilaian : tes tertulis dan non tes
3. Bentuk Penilaian : objektif (pilihan ganda, isian, dan jawaban singkat)
4. Instrumen Penilaian : tes (soal) dan non tes (lembar pengamatan)

Semarang, 28 Maret 2015

Guru Kelas



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu
NIP 19640131 198405 2 003

Materi Pokok

Teknologi produksi merupakan alat dan cara yang digunakan manusia untuk menghasilkan barang atau jasa. Masyarakat pada masa lalu sudah dapat memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan mereka. Namun, teknologi yang digunakannya masih sangat sederhana. Dengan menggunakan alat sederhana, memerlukan tenaga besar dan hasilnya pun terbatas.

Ketika ilmu pengetahuan berkembang maka berkembang pula teknologi. Alat-alat yang memudahkan pekerjaan manusia banyak ditemukan. Alat-alat tersebut sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan manusia. Dengan alat yang lebih modern pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat, ringan, dan hasilnya pun lebih banyak. Teknologi telah berkembang di semua bidang pekerjaan. Berikut ini merupakan penjelasan dari berbagai teknologi produksi di berbagai bidang pekerjaan.

1. Teknologi produksi pertanian.

Bagi kamu yang makanan pokoknya nasi tentu tiap hari makan nasi. Pernahkah kamu berpikir dari mana nasi yang kamu makan tiap hari itu berasal? Untuk dapat menikmati sepiring nasi ternyata prosesnya cukup panjang. Nasi berasal dari beras, beras berasal dari tanaman padi. Pernahkan kamu melihat orang menanam padi di sawah? Sebelum ditanami biasanya lahan digemburkan dulu. Pada masa lalu petani mengolah tanah pertanian menggunakan alat yang sederhana/tradisional, seperti cangkul dan bajak yang ditarik kerbau atau sapi. Mulai dari menanam, mengairi, dan mengobati tanaman padi dilakukan dengan tenaga manusia.

Pada saat panen petani zaman dahulu menggunakan alat sederhana. Yaitu ani-ani atau sabit untuk memotong padi. Setelah padi dipanen, petani memisahkan antara kulit dan bulir padi. Untuk itu digunakan alat yang disebut *alu* dan *lesung*. Alu dan lesung digunakan untuk menumbuk padi. Dengan ditumbuk, kulit padi dan bulir padi akan terpisah. Teknologi tradisional masih digunakan sampai sekarang terutama di daerah pedalaman.

Sekarang masyarakat sudah lebih maju. Mereka mulai meninggalkan cangkul atau bajak untuk menggemburkan sawah. Tetapi, menggunakan peralatan hasil teknologi yaitu traktor. Alat ini tidak lagi membutuhkan tenaga manusia yang besar. Dengan alat ini pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat. Tenaga yang dibutuhkan pun lebih kecil.

Jika mengolah sawah dilakukan dengan membajak maka diperlukan dua tenaga, yaitu manusia dan hewan penariknya. Kemampuannya sangat terbatas, sehingga untuk membajak lahan yang luas diperlukan banyak tenaga manusia dan hewan penariknya. Hewan-hewan itu memerlukan ongkos, yaitu untuk membeli makanannya (rumput). Kecuali itu, membajak akan sangat lambat. Lain halnya jika menggunakan traktor. Mesin traktor cukup dikemudikan oleh satu orang. Dalam waktu cepat, lahan yang diperoleh cukup luas. Ongkos yang dikeluarkan adalah untuk membeli bahan bakar saja.

Teknologi untuk berproduksi di bidang pertanian dengan menggunakan traktor adalah teknologi produksi masa kini. Bahkan, di negara-negara maju lebih dari itu. Penanaman, pemberantasan hama, hingga memanen hasil pertanian semua menggunakan teknologi maju. Saat masa panen petani menggunakan alat penumbuk padi yang lebih modern. Yaitu, mesin penggilingan padi. Mesin ini digunakan untuk memisahkan kulit dan bulir padi. Dengan mesin ini, tenaga manusia yang dibutuhkan tidak besar. Meskipun demikian, cangkul, bajak, lesung dan alu masih digunakan oleh masyarakat Indonesia.

Selain dalam pertanian, perkembangan teknologi juga terjadi pada pengolahan makanan. Kemajuan teknologi menghasilkan berbagai jenis modifikasi masakan baru. Sekarang, orang-orang mulai berpikir praktis. Orang mulai menyukai makanan-makanan cepat saji. Misalnya makanan yang tersimpan dalam kaleng dan botol. Zaman dulu, jumlah dan jenis makanan tidak sebanyak sekarang.

Produksi makanan sekarang sudah semakin maju dan kreatif. Dari satu jenis bahan baku bias menghasilkan berbagai jenis makanan baru. Contoh-contoh bahan baku yaitu kedelai, nanas, dan gandum. Bahan baku tersebut

dapat diolah menjadi beberapa jenis barang jadi. Seperti kedelai yang dapat diolah menjadi kecap, tempe, tahu, dan susu.

2. Teknologi produksi sandang

Untuk memenuhi kebutuhan sandang, masyarakat masa lalu menggunakan alat tenun yang terbuat dari kayu dengan rakitan yang sangat sederhana. Untuk bahan pewarna biasanya digunakan bahan-bahan dari kulit pohon atau daun tanaman. Mereka meraciknya secara sederhana. Tentu saja pekerjaan ini memerlukan tenaga yang cukup besar dan waktu yang lama. Produk yang dihasilkannya pun tidak banyak.

Namun, apa yang terjadi setelah ditemukan mesin pemintal dan penenun modern? Dengan perkembangan teknologi produksi, pembuatan kain tidak susah lagi. Pabrik tekstil dengan mesin-mesin modern dapat menghasilkan kain yang berkualitas. Dan jumlah yang dihasilkannya pun besar. Bahkan kain yang dihasilkan lebih bervariasi. Di zaman sekarang, ada bermacam-macam bahan untuk membuat kain. Bahan baku yang diperlukan tergantung pada jenis kain yang diproduksi. Seperti kapas untuk membuat katun. Bulu biri-biri untuk kain wol. Bahan sintetis untuk kain nilon. Mesin dan peralatan modern prosesnya dilakukan secara otomatis. Kualitas pakaian pun relatif sama. Namun demikian, masyarakat yang menggunakan alat tenun sederhana masih banyak. Hal itu banyak kita jumpai terutama di daerah pedesaan dengan harga yang relatif lebih mahal.

3. Teknologi produksi bahan bangunan

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

serutan mesin. Tidak seperti dulu yang menggunakan serutan biasa dan menggunakan tenaga manusia lebih besar.

Bentuk rumah yang dulunya sangat sederhana. Alas dan tembok hanya menggunakan papan kayu dan perlu pengantian secara berkala. Setelah ditemukan alat pengaduk untuk campuran beton. Manusia mulai membangun rumah permanen. Rumah dibangun dari semen atau beton. Bentuk rumah disesuaikan dengan selera masing-masing.

Kelebihan dan kekurangan teknologi tradisional

- a. Kelebihan teknologi tradisional, di antaranya: 1) dapat menampung banyak tenaga kerja; 2) tidak menimbulkan pencemaran/polusi udara maupun suara; 3) tidak tergantung pada peralatan
- b. Kekurangan teknologi produksi tradisional, di antaranya: 1) biaya yang dibutuhkan lebih besar; 2) tidak bisa memproduksi banyak; 3) waktunya lama

Kelebihan dan kekurangan teknologi modern

- a. Kelebihan teknologi produksi modern, di antaranya:
 - 1) biaya operasionalnya kecil
 - 2) tenaga kerja lebih sedikit
 - 3) dapat memenuhi pesanan dalam jumlah besar
 - 4) waktu yang dibutuhkan lebih singkat
- b. Kekurangan teknologi produksi modern, di antaranya:
 - 1) modal awal yang dibutuhkan sangat besar
 - 2) sangat tergantung pada peralatan (mesin)
 - 3) dapat menimbulkan polusi udara (adanya asap pabrik) dan polusi suara (adanya suara mesin)
 - 4) membutuhkan tenaga-tenaga ahli

Media Pembelajaran

Media pembelajaran berupa media *Flashcard* yang berisi gambar mengenai alat teknologi produksi masa kini dan masa lalu.

1. Teknologi produksi masa lalu



Bajak kerbau



Menanam padi secara tradisional



Memanen dengan sabit



Ani-ani



Alu dan lesung



Membatik dengan canting



Batik cap



Alu dan lumpang



Alat tenun tradisional

2. Teknologi produksi masa kini



Membajak sawah dengan traktor



Mesin penanam padi



Mesin batik cetak



Mesin penunun

Lembar Kerja Kelompok

Nama kelompok:

Nama anggota kelompok:

1.
2.

Petunjuk pelaksanaan

1. Membentuk kelompok beranggotakan 4 siswa
2. Satu kelompok dibagi menjadi dua tim yaitu tim partner dan tim pelatih
3. Menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu
4. Menuliskan nama kelompok pada lembar jawaban
5. Menuliskan nama anggota kelompoknya pada Lembar Kerja Kelompok
6. Pelatih membacakan soal yang terdapat pada lembar kerja kelompok
7. Berdiskusi dengan partnermu
8. Pelatih mengoreksi jawaban dari partner
9. Berganti peran dan melaksanakan tugas yang sama dengan tim sebelumnya.

Pertanyaan:

1. Sebutkan 3 alat produksi masa lalu beserta fungsinya!
2. Sebutkan 3 alat produksi masa kini beserta fungsinya!
3. Jelaskan kelebihan alat produksi masa lalu dan masa kini!
4. Jelaskan kelemahan alat produksi masa lalu dan masa kini!

Kisi-Kisi Soal

Jenis sekolah : SD/ MI
 Kelas/Semester : IV/ 2
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
 Kompetensi Dasar : 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

No	Indikator	Aspek	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	2.3.1 Menyebutkan alat teknologi produksi masa lalu dan masa kini.	C1	A1,A2,A4,A7,A8,A10 B1,B3,B4 B6,B7 C1, C2,C3	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
2.	2.3.2 Membandingkan alat teknologi masa lalu dan masa kini.	C5	A3 B2,B5,B8 C3	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
3.	2.3.3 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi produksi masa lalu dengan masa kini.	C2	A5,A6,A9 B9,B10 C5	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
4.	2.3.4 Membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi masa lalu atau masa kini.	C6	LKS	-

Soal Evaluasi

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!

1. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan....
 - a. bajak
 - b. ani-ani
 - c. traktor
 - d. kerbau
2. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan.....
 - a. Kain
 - b. mobil
 - c. ban
 - d. traktor
3. Pada zaman dahulu obat-obatan berasal dari....
 - a. Apotik
 - b. Industri
 - c. Alam sekitar
 - d. Pabrik
4. Ani-ani adalah alat petani untuk memanen...
 - a. Jagung
 - b. kacang kedelai
 - c. padi
 - d. gandum
5. Traktor lebih dipilih petani dari pada bajak karena.....
 - a. lebih mahal
 - b. menggunakan bensin
 - c. lebih cepat dan kuat
 - d. dapat dipamerkan
6. Kelemahan produksi masa lalu adalah
 - a. Keindahan
 - b. Kenyamanan
 - c. Polusi
 - d. Kualitas kurang
7. Alat produksi masa kini yang digunakan untuk mengolah gabah menjadi beras adalah
 - a. Lesung
 - b. Lumpang
 - c. Mesin Huller
 - d. Alu
8. Mesin jahit sekarang digerakkan oleh
 - a. Tangan
 - b. Kaki
 - c. Dinamo
 - d. Uap
9. Teknologi produksi masa lalu menyerap banyak
 - a. Tenaga
 - b. Bahan bakar
 - c. Energi
 - d. Bahan baku

10. Petani menggunakan *alu* atau *lesung* untuk.....
- | | |
|-------------------|--------------------------|
| a. mengolah tanah | c. memisahkan kulit padi |
| b. memanen padi | d. menanak nasi |

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat!

1. Alat pembajak sawah modern adalah
2. Obat-obatan zaman dahulu berasal dari tumbuhan dan akar, sekarang obat-obatan dikemas dalam bentuk
3. Alat penuai padi masa lalu dinamakan
4. PT. Air Mancur, PT. Sido Muncul merupakan perusahaan yang membuat
5. Pembuatan batik masa lalu menggunakan
6. Alat tenun masa lalu terbuat dari
7. Empon-empon merupakan tanaman yang digunakan untuk
8. Penggilingan beras masa sekarang menggunakan mesin diesel. Dahulu, ditumbuk di
9. Jumlah barang yang dihasilkan ketika menggunakan teknologi masa kini adalah . . .
10. Kualitas barang yang dihasilkan ketika menggunakan teknologi masa lalu adalah

C. Kerjakan soal berikut dengan singkat dan jelas!



Alat apakah yang digunakan oleh gambar di atas? Jelaskan fungsi dari alat tersebut!

.....

.....
.....

2. Sebutkan 3 alat produksi masa kini beserta fungsinya!

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

3. Jelaskan 3 manfaat menggunakan obat-obatan alami!

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

4. Sebutkan 3 kelemahan menggunakan teknologi produksi masa lalu!

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

5. Sebutkan 3 keuntungan menggunakan teknologi produksi masa kini!

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

Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. d |
| 2. a | 7. c |
| 3. c | 8. c |
| 4. c | 9. a |
| 5. c | 10. c |

B. Soal Isian

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. Traktor | 6. Kayu |
| 2. Tablet/kapsul | 7. Obat/jamu |
| 3. Ani-ani | 8. Lumping |
| 4. Jamu | 9. Banyak dan cepat |
| 5. Canting | 10. Kurang bagus |

C. Soal jawaban singkat

1. *Alu* dan *lesung*, fungsinya untuk memisahkan padi dari kulitnya sehingga menjadi beras.
2. Traktor digunakan untuk membajak sawah; mesin tenun digunakan untuk menenun secara praktis; mesin huller digunakan untuk memisahkan padi dari kulitnya.
3. Harga relatif murah; Tanpa efek samping; mudah di dapatkan di lingkungan sekitar; pengolahannya sederhana atau tidak rumit.
4. Kelemahan yang kita dapat apabila menggunakan teknologi masa lalu adalah:
 - a. modal awal yang dibutuhkan sangat besar
 - b. sangat tergantung pada peralatan (mesin)
 - c. dapat menimbulkan polusi udara (adanya asap pabrik) dan polusi suara (adanya suara mesin)
 - d. membutuhkan tenaga-tenaga ahli
5. Keuntungan yang kita dapat bila kita menggunakan teknologi modern adalah:

- a. Lebih praktis dan efisien waktu.
- b. Tidak banyak menggunakan tenaga manusia.
- c. Biaya produksi lebih murah karena tidak menggunakan tenaga manusia.
- d. Dapat memproduksi barang dalam jumlah lebih banyak dengan kualitas yang sama.

PENSKORAN

Nomor Soal	Skor
A nomor 1-10	1 x 10 = 10
B nomor 1-10	1 x 10 = 10
C nomor 1-5	6 x 5 = 30
Jumlah Skor	50

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

N : Nilai

B : Banyaknya butir yang dijawab benar

St : Jumlah skor tertinggi

LAMPIRAN 13

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus I

Nama guru : Inayatul Maula
 Sekolah : SD Negeri Wonosari 02
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IVB/2
 Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi produksi
 Hari, tanggal : Sabtu, 28 Maret 2015
 Nama Pengamat : Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd,M.Pd.

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran	a) memberikan salam ketika masuk kelas	√	4
		b) menanyakan kehadiran siswa	√	
		c) memberikan apersepsi	√	
		d) menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2	Memberikan pertanyaan kepada siswa	a) memberikan pertanyaan dengan jelas		2
		b) menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami dalam bertanya		
		c) memberikan waktu pada siswa untuk berpikir mandiri	√	
		d) memberikan konfirmasi jawaban yang benar.	√	
3	Menyampaikan informasi mengenai	a) kejelasan dan kelancaran ucapan dalam berbicara		2
		b) menggunakan bahasa yang baik dan benar		

	materi kepada siswa	c) penjelasan sesuai dengan materi pembelajaran	√	
		d) menggunakan contoh dan ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata siswa.	√	
4	Mengadakan variasi gaya mengajar	a) suara guru dalam pembelajaran cukup jelas	√	2
		b) posisi guru bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat)		
		c) ada variasi kegiatan dalam kelas (klasikal, kelompok dan individu)	√	
		d) melakukan kontak pandang dengan semua siswa		
5	Menggunakan media <i>flashcard</i>	a) media <i>flashcard</i> sesuai dengan materi pembelajaran	√	4
		b) media <i>flashcard</i> dapat dilihat semua siswa	√	
		c) media <i>flashcard</i> menarik perhatian siswa	√	
		d) media <i>flashcard</i> membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas	√	
6	Membimbing siswa dalam mengamati media <i>flashcard</i>	a) memberikan penjelasan secara umum mengenai media <i>flashcard</i> yang ditampilkan		2
		b) meminta siswa untuk tidak gaduh dalam mengamati media <i>flashcard</i>	√	
		c) membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati media <i>flashcard</i>	√	
		d) menegur siswa yang tidak mengamati media <i>flashcard</i>		
7	Mengelola kelas	a) berkeliling memantau kerja siswa	√	2
		b) menegur siswa yang tidak mematuhi aturan		
		c) menciptakan suasana kelas yang kondusif	√	
		d) mengelola waktu sesuai dengan rencana pembelajaran		
8	Membimbing diskusi kelompok kecil	a) memberikan petunjuk dan pengarahan kepada siswa dalam diskusi	√	4
		b) memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan dalam diskusi kelompok	√	
		c) membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	√	
		d) menindak lanjuti hasil diskusi	√	
9	Memberikan penguatan	a) penguatan diberikan dalam bentuk <i>verbal</i> (lisan)	√	2
		b) penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas	√	
		c) penguatan diberikan dalam bentuk <i>nonverbal</i> (gerakan, pendekatan, symbol/benda)		
		d) penguatan diberikan kepada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran		

10	Menerapkan model <i>Pair Check</i> dalam pembelajaran	a) memberikan penjelasan tentang model pembelajaran <i>Pair Check</i>	√	2
		b) menerapkan langkah-langkah model pembelajaran <i>Pair Check</i>		
		c) menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan	√	
		d) membimbing siswa dalam menggunakan model <i>Pair Check</i>		
11	Menutup pelajaran	a) guru bersama siswa membuat simpulan materi yang telah dipelajari	√	2
		b) melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan	√	
		c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran		
		d) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Total Skor				26

Semarang, 28 Maret 2015

Observer,



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 14

TABEL

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SDN WONOSARI 02

SIKLUS I

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	NDC	2	2	3	2	1	2	1	1	14	Cukup
2	IAK	3	3	4	2	2	1	2	1	18	Cukup
3	IRM	3	3	2	2	3	1	4	2	20	Baik
4	KA	3	2	3	1	2	2	1	3	17	Cukup
5	KM	2	1	2	3	1	2	1	1	13	Kurang
6	LDR	4	4	3	4	4	4	3	2	28	Sangat baik
7	NF	3	2	1	1	2	2	2	1	14	Cukup
8	RS	4	3	4	3	4	3	3	4	28	Sangat baik
9	SK	2	2	2	1	3	2	2	1	15	Cukup
10	ZRA	3	2	2	1	2	2	1	1	14	Cukup
Jumlah		29	24	26	20	24	21	20	17	181	
Rata-rata		18,1									
Kategori		Cukup									

Semarang, 28 Maret 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 15

DAFTAR NILAI DATA AWAL PEMBELAJARAN IPS

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Nugi Dwi Cahyono	57	tidak tuntas
2	Rian Apriyanto Saputra	68	tuntas
3	Intan Ayu Kismelinda	53	tidak tuntas
4	Iqbal Riski Miftahurridho	51	tidak tuntas
5	Ira Odiva Ramayana Manik	59	tidak tuntas
6	Kayla Azzahra Giaputri	56	tidak tuntas
7	Khoirul Arianto	43	tidak tuntas
8	Kumalasari	46	tidak tuntas
9	Laurel Agatha	60	tidak tuntas
10	Lukman Hakim	67	tuntas
11	Lutfi Dwi Rahmawati	63	tidak tuntas
12	Lyara Azzahra	43	tidak tuntas
13	Meidhy Ayuningdhea	46	tidak tuntas
14	Miftahul Hadi Saputra	74	tuntas
15	Mochamad Zakhi Arifiansyah	83	tuntas
16	Mohammad Hafidz Rahmatullah	67	tuntas
17	Mohammad Tio Pradana	41	tidak tuntas
18	Muhammad Syahdan Hafidz	69	tuntas
19	Nabila Wahyu Puspitasari	51	tidak tuntas
20	Nadiva Angel Febiola	74	tuntas
21	Nirma Indah Fadiana	61	tidak tuntas
22	Naufal Febriawan	39	tidak tuntas
23	Pradana Ridjal Nur Arrafi	53	tidak tuntas
24	Pramudya Hasri Yahya	69	tuntas
25	Rahmatania Shifa Nurrisky	73	tuntas
26	Rifaatul Mahmudah	67	tuntas
27	Rita Setyaningrum	44	tidak tuntas
28	Septian Aji Susilo Yudhoyono P	64	tidak tuntas
29	Shela Kurniawati	54	tidak tuntas
30	Tegar Desta Ariawan	73	tuntas
31	Thoriq Rijal Pamungkas	63	tidak tuntas
32	Vicka Ananda Aurelia	79	tuntas
33	Yan Adhyaksha Winoto	53	tidak tuntas
34	Yunita Eka Amanda	53	tidak tuntas

35	Zofan Raflika Afnani	57	tidak tuntas
36	Bayu Eka Prasetya	64	tidak tuntas
37	Pramudia Rahma Safitri	57	tidak tuntas
38	Ludvi Andriyani	73	tuntas

Semarang, 10 Desember 2015

Guru Kelas



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu
NIP 19640131 198405 2 003

LAMPIRAN 16

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	N D C	62	Tidak Tuntas
2	R A S	76	Tuntas
3	I A K	36	Tidak Tuntas
4	I R M	38	Tidak Tuntas
5	I O R M	56	Tidak Tuntas
6	K A G	70	Tuntas
7	K A	50	Tidak Tuntas
8	K M	54	Tidak Tuntas
9	L A	72	Tuntas
10	L H	82	Tuntas
11	L D R	50	Tidak Tuntas
12	L A	54	Tidak Tuntas
13	M A	88	Tuntas
14	M H S	90	Tuntas
15	M Z A	72	Tuntas
16	M H R	90	Tuntas
17	M T P	66	Tuntas
18	M S H	72	Tuntas
19	N W P	50	Tidak Tuntas
20	N A F	78	Tuntas
21	N I F	82	Tuntas
22	N F	40	Tidak Tuntas
23	P R N A	76	Tuntas
24	P H Y	86	Tuntas
25	R S N	88	Tuntas
26	R M	96	Tuntas
27	R S	48	Tidak Tuntas
28	S A S Y P	72	Tuntas
29	S K	40	Tidak Tuntas
30	T D A	92	Tuntas
31	T R P	78	Tuntas

32	V A A	70	Tuntas
33	Y A W	48	Tidak Tuntas
34	Y E A	86	Tuntas
35	Z R A	40	Tidak Tuntas
36	B E P	72	Tuntas
37	P R S	78	Tuntas
38	L A	98	Tuntas

Jumlah	2596
Rata-rata	68,52
Nilai Tertinggi	98
Nilai Terendah	36
Data klasikal	63,15%

Semarang, 28 Maret 2015

Mengetahui,


Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 17

**TABEL HASIL BELAJAR ASPEK AFEKTIF PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD***

SIKLUS I

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4		
1	NDC	1	3	1	3	8	Cukup
2	IAK	3	3	4	2	12	Baik
3	IRM	2	4	2	2	10	Baik
4	KA	2	1	2	1	6	Kurang
5	KM	2	2	3	2	9	Cukup
6	LDR	4	3	4	4	15	Sangat baik
7	NF	2	1	2	1	6	Kurang
8	RS	3	4	3	3	13	Sangat baik
9	SK	1	2	1	1	5	Kurang
10	ZRA	1	2	1	1	5	Kurang
Jumlah		21	25	23	20	89	
Rata-rata		8,9					
Kategori		Cukup					

Semarang, 28 Maret 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 18

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK PSIKOMOTORIK PADA
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD*
SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Indikator			Jumlah	Kategori
		1	2	3		
1	NDC	1	2	4	7	Cukup
2	RAS	4	3	4	11	Sangat baik
3	IAK	1	2	4	7	Cukup
4	IRM	1	2	4	7	Cukup
5	IORM	2	4	2	8	Baik
6	KAG	2	4	2	8	Baik
7	KA	1	2	4	7	Cukup
8	KM	1	2	1	4	Kurang
9	LA	2	1	1	4	Kurang
10	LH	2	4	4	10	Sangat baik
11	LDR	2	1	1	4	Kurang
12	LA	2	1	1	4	Kurang
13	MA	2	4	2	8	Baik
14	MHS	4	3	4	11	Sangat baik
15	MZA	3	4	4	11	Sangat baik
16	MHR	3	4	2	9	Baik
17	MTP	2	3	4	9	Baik
18	MSH	3	4	2	9	Baik
19	NWP	2	1	1	4	Kurang
20	NAF	2	3	1	6	Cukup
21	NIF	2	1	1	4	Kurang
22	NF	1	1	1	3	Kurang
23	PRNA	1	1	1	3	Kurang
24	PHY	3	3	1	7	Cukup
25	RSN	2	3	1	6	Cukup
26	RM	2	2	1	5	Kurang
27	RS	1	2	1	4	Kurang
28	SASYP	2	1	1	4	Kurang

29	S K	1	2	1	4	Kurang
30	T D A	2	3	1	6	Cukup
31	T R P	1	2	1	4	Cukup
32	V A A	2	3	2	7	Cukup
33	Y A W	1	2	1	4	Kurang
34	Y E A	2	2	1	5	Kurang
35	Z R A	1	2	1	4	Kurang
36	B E P	4	3	2	9	Baik
37	P R S	2	2	1	5	Kurang
38	L A	4	2	2	8	Baik
Jumlah		76	91	69	236	
Rata-rata		6,21				
kategori		Cukup				

Semarang, 28 Maret 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 19

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Semarang

Nama Guru : Inayatul Maula
 Sekolah : SDN Wonosari 02
 Kelas/Semester : IVB
 Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi produksi
 Hari / Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2015
 Pukul : 07.00-08.45 WIB

Petunjuk:

Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru dalam menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS!

Pembelajaran IPS dimulai pukul 07.00 dengan berbaris di depan kelas. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu kemudian meminta siswa untuk memimpin kegiatan berdo'a. Sebelum membahas materi yang akan dipelajari, guru memberikan apersepsi mengenai alat-alat yang digunakan petani di sawah pada masa lalu dan masa kini. Penyampaian materi pembelajaran disampaikan guru melalui media *flashcard*. Dalam kegiatan ini, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai gambar dan fungsi alat yang terdapat pada media *flashcard*. Siswa sudah diberi waktu untuk berpikir mandiri namun guru terkadang terlalu tergesa-gesa dalam memberikan konfirmasi jawaban yang benar ketika melakukan kegiatan tanya jawab. Diawal pembelajaran guru belum menekankan pada siswa untuk mencatat hal-hal penting yang terdapat pada media *flashcard*. Guru juga belum menyampaikan materi mengenai kelemahan dan kelebihan teknologi produksi masa lalu dan masa kini sehingga saat kegiatan diskusi siswa kesulitan dalam menjawab pertanyaan.

Kegiatan selanjutnya adalah guru membuat kelompok-kelompok diskusi. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa, namun dalam satu kelompok dibagi menjadi dua tim yaitu tim pelatih dan tim partner. Setiap tim terdiri dari 2 siswa. Guru

membagikan lembar kerja siswa dan menjelaskan petunjuk pengerjaan. Siswa terlihat belum siap dalam melaksanakan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard*. Hal ini disebabkan oleh guru yang belum memberikan penjelasan secara rinci mengenai langkah-langkah model *pair check* sehingga siswa terlihat bingung saat kegiatan berkelompok. Seharusnya guru memberikan simulasi sebentar agar siswa memahami langkah-langkah model *pair check*.

Guru membimbing kegiatan diskusi dengan berkeliling pada kelompok-kelompok. Waktu dalam penyelesaian lembar kerja belum dibatasi oleh guru sehingga siswa terlihat santai dalam mengerjakan lembar kerja siswa. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja siswa, guru meminta siswa memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Guru meminta siswa dalam kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi. Guru mengalami kesulitan dalam mengelola kelas ketika kegiatan penyampaian diskusi karena banyak siswa yang tidak memperhatikan temannya yang sedang menyampaikan hasil diskusinya. Guru menegur siswa yang gaduh saat penyampaian hasil diskusi. Selanjutnya guru memberikan umpan balik mengenai hasil diskusi siswa.

Guru meminta siswa untuk menerima *reward*. *Reward* ini diberikan kepada kelompok yang paling cepat mengerjakan lembar kerja siswa dan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengerjakan soal evaluasi. Soal evaluasi yang jumlahnya terlalu banyak membuat guru selalu mengingatkan batas waktu pengerjaan soal agar waktu yang ditentukan sesuai rencana pembelajaran.

Semarang, 28 Maret 2015

Observer,



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 20

Dokumentasi Siklus I



Guru membuka pelajaran



Guru menampilkan media *flashcard*



Guru membagi kelompok



Siswa membagi tugas sesuai peran



Guru membagikan LKS



Siswa mengerjakan LKS



Guru membimbing diskusi



Pelatih mengecek jawaban partner



Siswa menyampaikan hasil diskusi



Siswa membuat gambar



Guru memberikan *reward*



Siswa mengerjakan soal evaluasi

LAMPIRAN 21

LAMPIRAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA

36

Nama : Intan ayyu Kismelinda
No. Presensi : 03

Tes Formatif I

A. Kerjasama tidak diwarahi ini dengan benar?

1. Teknologi pertanian masa kini dalam mengelola tanah menggunakan...
a. bajak b. traktor c. tenaga
d. tenaga
2. Industri tekstil adalah industri yang menggunakan...
a. Kain b. mobil c. besi
d. plastik
3. Pada zaman dahulu alat pertanian berasal dari...
a. Apotik b. Alas akrilik c. Plastik
4. Anasar adalah alat pemati anak manusia...
a. Jigang b. kacang kedelai c. gandum
5. Traktor lebih dipilih petani daripada bajak karena...
a. lebih mahal b. lebih cepat dan kuat
6. Kebutuhan produksi masa lalu adalah...
a. Kenalihan b. Pabrik c. Kebutuhan barang

7. Alat produksi masa kini yang digunakan untuk mengelola gandum menjadi beras adalah...
a. Lesang b. Mekanis c. Mesin Halter
d. Lesang e. Mesin

8. Mesin jahit sekarang ditemukan oleh...
 a. Tenar b. Kaki c. Dumas
d. Lupa

9. Teknologi produksi masa lalu merupakan banyak...
a. Lesang b. Mekanis c. Mesin Halter
d. Lesang e. Mesin

B. Salah satu alat diwarahi ini dengan benar?

1. Alat pertanian zaman dahulu berasal dari sumber dan alat, sekarang alat...
a. mesin dalam bentuk yang bagus b. yang bagus
c. lesang
2. PT. Air Maxar, PT. Sidi Masari merupakan perusahaan yang membuat... semua perni-
sahaan industri...
a. Perbaikan alat masa lalu menggunakan... b. semua perni-
sahaan industri...
c. Alat ternas masa lalu terbuat dari... Kayu
3. Proses-otomasi merupakan turunan yang digunakan untuk... pengangkutan
a. Pengangkutan beras masa sekarang menggunakan mesin diesel. Dulu...
dibuat di... b. dan lumpang
4. Jumlah barang yang dihasilkan ketika menggunakan sebagai masa kini
adalah... a. lebih banyak b. lebih sedikit
c. sama d. lebih banyak
5. Alat produksi masa kini yang digunakan untuk mengelola gandum menjadi beras
adalah... a. dan lumpang b. tenun

B = 6

98

Nama : Lutfi INDRYANI
No Presensi : A0

Tes Formatif 1

A. Kerjakan titik dibawah ini dengan benar!

1. Teknologi pertanian masa kini dalam mengubah tanah menggunakan...
a. bajak b. traktor c. bajak d. tenaga
2. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan...
 a. kain b. benang c. benang d. traktor
3. Pada zaman dahulu alat-alat pertanian berasal dari...
a. Apak b. bahan organik c. bahan organik d. besi
4. Anjani adalah alat petani untuk menanam...
a. jagung b. padi c. padi d. gandum
5. Traktor lebih dipilih petani dari pada bajak karena...
a. lebih mahal b. lebih cepat dan kuat c. lebih cepat dan kuat d. dapat dipamerkan
6. Kebutuhan produksi masa kini adalah...
a. Kebutuhan b. Kebutuhan c. Kebutuhan d. Kebutuhan
7. Alat produksi masa kini yang digunakan untuk mengolah gabah menjadi beras adalah...
a. Lesung b. Mesin Halter c. Lesung d. Alat
8. Mesin jahit sekarang digunakan oleh...
a. Tergas b. Ularas c. Tergas d. Ularas
9. Teknologi produksi masa kini yang memproduksi banyak...

Traktor Energi Bahan bakar Bahan baku

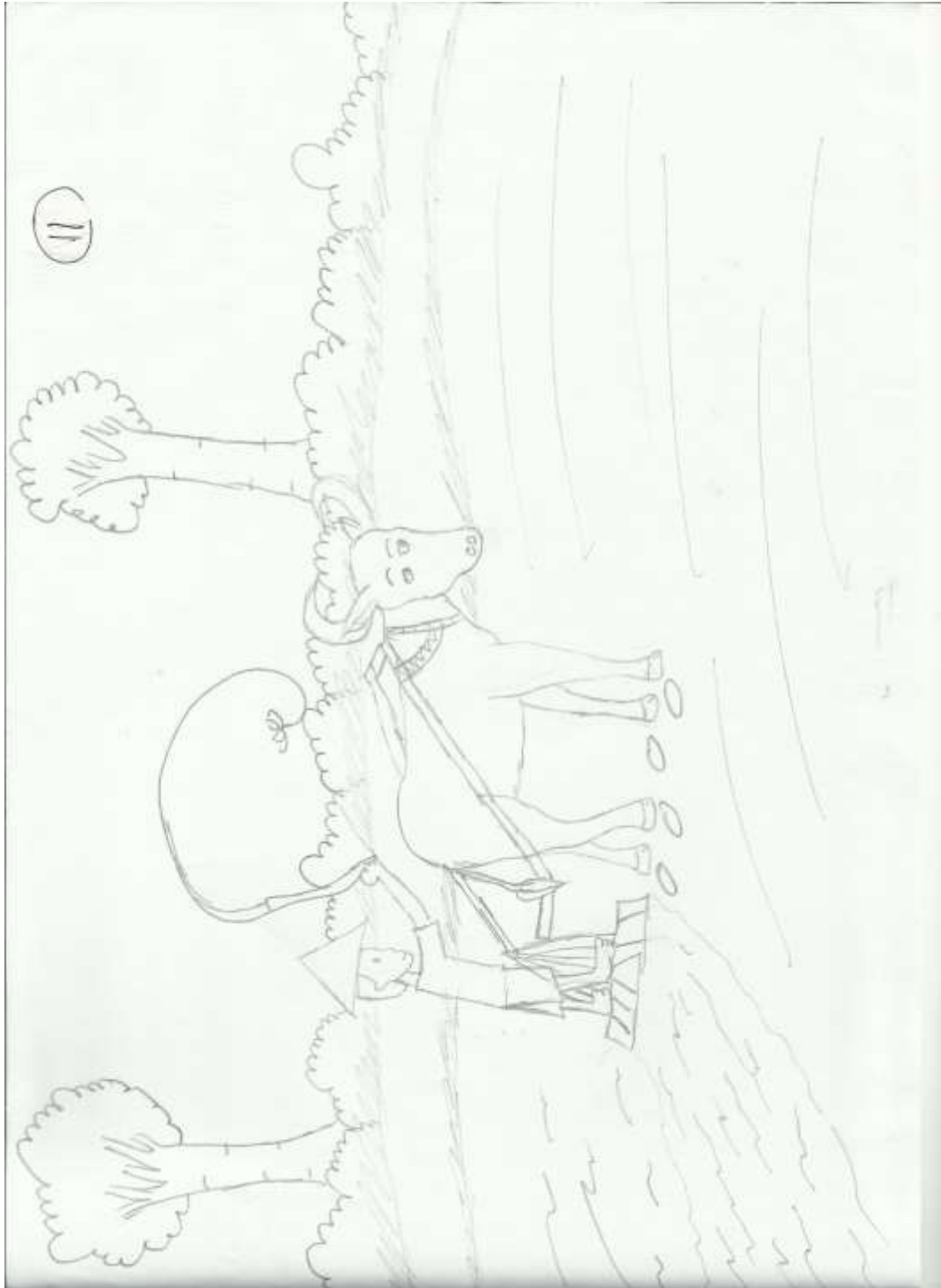
P: 10

10. Pabrik pengangkutan oleh atau secara umum...
a. transportasi b. transportasi c. transportasi d. transportasi
11. Salah satu titik dibawah ini dengan benar?
1. Alat pengangkutan umum adalah **traktor**
2. Obat-obatan hewan adalah **obat** dan **obat** dan **obat**, sekarang obat-obatan hewan adalah **obat**
3. Alat pengangkutan umum adalah **Saset atau kemas**
4. PT. Air Maxia, PT. Sita Maxia merupakan perusahaan yang membuat **obat-obatan**
5. Pembuatan baik masa lalu menggunakan **batik** **cap** dan **batik**
6. Alat untuk masa lalu terbuat dari **kayu**
7. Pengalihan beras masa sekarang menggunakan mesin diesel. Dahulu, **diangkut di lesung**
8. Jenis barang yang diangkut ketika menggunakan teknologi masa kini adalah **barang atau baik**
9. Kualitas barang yang dihasilkan ketika menggunakan teknologi masa lalu adalah **kurang**

8-5

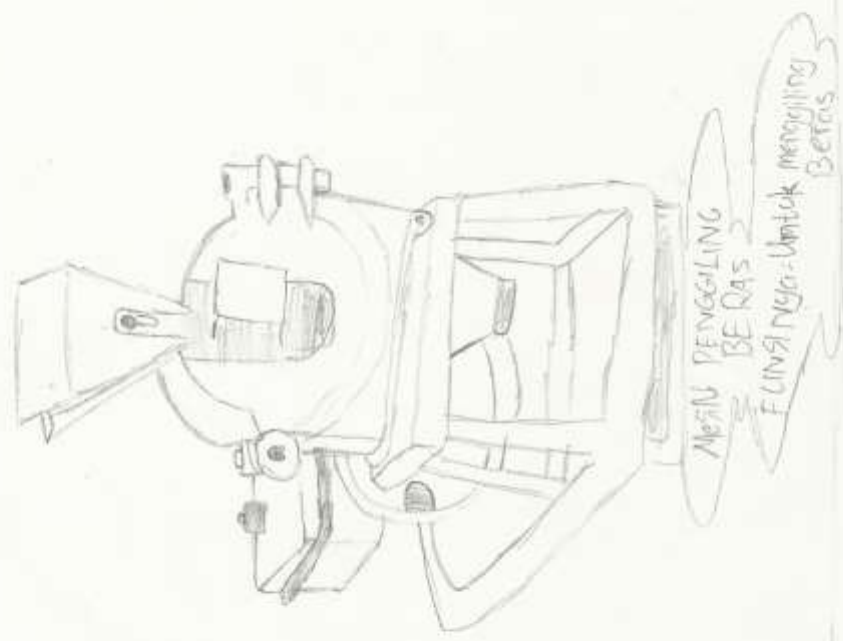
LAMPIRAN 22

LAMPIRAN HASIL BELAJAR ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA



METAHAL / MI 403

(11)



MESIN PENGGILING
BERAS

FUNGSI: Menggiling Beras

LAMPIRAN SIKLUS II

**RPP, HASIL OBSERVASI, HASIL BELAJAR,
CATATAN LAPANGAN DAN DOKUMENTASI**

LAMPIRAN 23

Penggalan Silabus Pembelajaran IPS

Siklus II

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar/ Alat
2.4 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	4. Teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini 5. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi komunikasi masa lalu 6. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi komunikasi masa kini	2.3.5 Menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini. 2.3.6 Membandingkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini. 2.3.7 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini. 2.3.8 Membuat gambar yang berkaitan dengan alat teknologi komunikasi.	Tertulis	1 x Pertemuan	i. Standar Isi mata pelajaran IPS Kelas IV j. Silabus mata pelajaran IPS Kelas IV k. RPP mata pelajaran IPS Kelas IV l. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tantya Hisnu m. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman n. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Retno Heny Pujiati Umi Yulianti o. Shoimin, Aris. 2014. <i>68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013</i> . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. p. Indriana, Dina. 2011. <i>Ragam Alat Bantu Media Pengajaran</i> . Jogjakarta : Diva Press.

LAMPIRAN 24

**RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN IPS
SIKLUS KEDUA**

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Kelas/Semester : IV / 2

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

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

III. Indikator

- 2.3.1 Menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
- 2.3.2 Membedakan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini.
- 2.3.3 Membandingkan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini.
- 2.3.4 Membuat gambar mengenai perkembangan alat teknologi komunikasi

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *flashcard* tentang alat teknologi komunikasi, siswa dapat menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini dengan benar.
2. Dengan kerjasama kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini dengan benar.
3. Dengan kerjasama kelompok, siswa dapat menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan teknologi komunikasi masa kini dengan benar.
4. Dengan penugasan dari guru, siswa dapat membuat gambar mengenai perkembangan alat teknologi komunikasi dengan benar.

- ❖ Kriteria yang diharapkan :
- jujur
 - bertanggung jawab
 - kerja sama
 - disiplin

V. Materi Pokok

1. Teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini (Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman halaman 103-105)
2. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini (Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu halaman 182)

VI. Metode dan Model Pembelajaran

1. Penugasan
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Tanya jawab

Model Pembelajaran: Model Kooperatif tipe *Pair check*

VII. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media pembelajaran: Media *Flashcard* berupa gambar mengenai teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
2. Sumber pembelajaran:
 - a. Standar Isi mata pelajaran IPS Kelas IV
 - b. Silabus mata pelajaran IPS Kelas IV semester 2
 - c. RPP mata pelajaran IPS Kelas IV semester 2
 - d. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu
 - e. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman
 - f. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Retno Heny Pujiati Umi Yulianti

VIII. Skenario Pembelajaran

a. Kegiatan awal (± 5 menit)

1. Guru mengucapkan salam dengan ucapan 'selamat pagi'.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dengan menanyakan siapakan siswa yang tidak hadir.
4. Guru melakukan apersepsi pembelajaran, guru bertanya kepada siswa tentang:
“ tanda bunyi apa yang terdengar ketika jam pelajaran akan dimulai?”
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai perkembangan teknologi komunikasi.
6. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Kegiatan Inti (± 80 menit)

1. Guru memegang kartu setinggi dada dan menunjukkan gambar tentang alat komunikasi (eksplorasi)
2. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru (eksplorasi)
3. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang gambar alat komunikasi (eksplorasi)
4. Guru memberikan informasi mengenai alat komunikasi masa lalu dan masa kini (eksplorasi)
5. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa (elaborasi)
6. Siswa berkelompok sesuai arahan dari guru kemudian menentukan siapa yang akan menjadi partner dan pelatih (elaborasi)
7. Siswa menyimak prosedur permainan yang sudah ditentukan oleh guru (elaborasi)
8. Siswa diberikan Lembar Kerja Siswa untuk dikerjakan secara berpasangan disesuaikan dengan peran (elaborasi)

9. Siswa berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja siswa (elaborasi)
10. Guru membimbing jalannya diskusi (elaborasi)
11. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
12. Siswa bertukar peran dan mengerjakan lembar kerja siswa (elaborasi)
13. Guru membimbing jalannya diskusi (elaborasi)
14. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
15. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
16. Siswa kembali ke dalam satu kelompok untuk mengkomunikasikan hasil diskusi kelompok (konfirmasi)
17. Siswa mendapat umpan balik positif dari guru karena berani mengutarakan pendapat. (konfirmasi)
18. Siswa diberi reward dan motivasi oleh guru.
19. Siswa membuat gambar mengenai perkembangan alat teknologi komunikasi (elaborasi)

c. Kegiatan Penutup (± 20 menit)

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi perkembangan teknologi komunikasi. (konfirmasi)
2. Guru memberikan tindak lanjut yang berupa soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi.
4. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang yaitu mengenai perkembangan teknologi transportasi.
5. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam dengan ucapan 'selamat siang'.

X. Penilaian

1. Prosedur penilaian: awal, proses, dan akhir
2. Teknik Penilaian : tes tertulis dan non tes

3. Bentuk Penilaian : objektif (pilihan ganda, isian, dan jawaban singkat)
4. Instrumen Penilaian : tes (soal) dan non tes (lembar pengamatan)

Semarang, 31 Maret 2015

Guru kelas



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu

NIP 19640131 198405 2 003

Teknologi Komunikasi

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

Komunikasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Komunikasi langsung artinya berbicara secara langsung satu dengan yang lain. Komunikasi tidak langsung adalah komunikasi yang menggunakan alat komunikasi. Berdasarkan teknologinya, alat komunikasi dibedakan menjadi dua. Yaitu alat komunikasi sederhana dan alat komunikasi modern. Alat komunikasi sederhana disebut juga alat komunikasi tradisional. Yang termasuk alat komunikasi tradisional di antaranya kentongan dan bedug.

Kentongan atau bedug dibunyikan untuk memberikan pengumuman atau mengumpulkan warga. Misalnya ada pencuri maka kentongan dipukul dua kali. Jika ada kebakaran kentongan dipukul tiga kali, dan seterusnya. Kentongan dan bedug sampai sekarang masih tetap digunakan. Terutama bagi masyarakat di pedalaman atau pedesaan. Alat komunikasi modern ada dua macam, yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak di antaranya surat, koran, majalah, dan tabloid. Surat memerlukan perangko untuk mengirimnya. Pelayanan pengiriman surat dilakukan oleh PT. Pos Indonesia. Koran, majalah, atau tabloid memberikan informasi/berita tentang kejadian/peristiwa yang terjadi secara tertulis.

Sedangkan yang termasuk media elektronik di antaranya radio, TV, telepon, handphone, dan faximile. Siaran TV dipancarkan oleh stasiun pusat melalui satelit. Begitu juga dengan radio. Radio juga dipancarkan oleh stasiun pemancar melalui satelit. Siaran radio dan TV selain memberikan hiburan, juga memberikan informasi tentang suatu peristiwa yang terjadi saat itu. Sejak ada

telepon kita dapat berkomunikasi dengan mudah. Meskipun orang itu tinggalnya jauh dari kita. Dengan perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat, sekarang ada telepon genggam (HP). Telepon ini dapat dibawa kemanamana. Media elektronik yang menggunakan tulisan, yaitu e-mail dan faximilie. Untuk berkomunikasi antarnegara menggunakan telepon tentu lumayan mahal. Dengan menggunakan e-mail atau faximile dapat menghemat biaya dan dapat sampai lebih cepat. Perkembangan alat komunikasi telah kamu pelajari pada pelajaran terdahulu. Sekarang kamu sudah memahami bagaimana alat komunikasi zaman dahulu dan sekarang. Masing-masing alat komunikasi tersebut mempunyai kelemahan dan kelebihan.

1. Keunggulan dan kelemahan alat komunikasi tradisional
 - a. Keunggulan alat komunikasi tradisional, di antaranya: 1) murah; 2) alatnya sederhana; 3) jika rusak, memperbaikinya mudah; 4) tidak terlalu bergantung pada alat; 5) tidak berdampak negatif pada kesehatan
 - b. Kelemahan alat komunikasi tradisional, di antaranya: 1) jangkauannya terbatas; 2) susah dibawa kemana-mana
2. Keunggulan dan kelemahan alat komunikasi modern
 - a. Keunggulan alat komunikasi modern, di antaranya:
 - 1) alatnya modern dan canggih
 - 2) jangkauannya luas
 - 3) dapat dibawa kemana-mana (praktis)
 - b. Kelemahan alat komunikasi modern, di antaranya:
 - 1) harganya mahal
 - 2) sangat tergantung pada alat/onderdil
 - 3) jika rusak sulit memperbaiki
 - 4) bisa mengganggu kesehatan

Media Pembelajaran

Media pembelajaran berupa media *Flashcard* yang berisi gambar mengenai alat teknologi komunikasi masa kini dan masa lalu.

1. Teknologi komunikasi masa lalu



Asap



Merpati pos



Kentongan



Bedug



Peluit



Lonceng



Telegraf



Mesin Ketik

7. Teknologi komunikasi masa kini



Telepon



Handphone



Laptop



Faksimile



Televisi



Radio



Media cetak

Lembar Kerja Kelompok

Nama kelompok:

Nama anggota kelompok:

1.
2.

Petunjuk pelaksanaan

1. Membentuk kelompok beranggotakan 4 siswa
2. Satu kelompok dibagi menjadi dua tim yaitu tim partner dan tim pelatih
3. Menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu
4. Menuliskan nama kelompok pada lembar jawaban
5. Menuliskan nama anggota kelompoknya pada Lembar Kerja Kelompok
6. Pelatih membacakan soal yang terdapat pada lembar kerja kelompok
7. Berdiskusi dengan partnermu
8. Pelatih mengoreksi jawaban dari partner
9. Berganti peran dan melaksanakan tugas yang sama dengan tim sebelumnya.

Pertanyaan:

1. Sebutkan 3 alat komunikasi masa lalu beserta fungsinya!
2. Sebutkan 3 alat komunikasi masa kini beserta fungsinya!
3. Jelaskan kelebihan alat komunikasi masa lalu dan masa kini!
4. Jelaskan kelemahan alat komunikasi masa lalu dan masa kini!

Kisi-Kisi Soal

Jenis sekolah : SD/ MI
 Kelas/Semester : IV/ 2
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
 Kompetensi Dasar : 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

No	Indikator	Aspek	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	2.3.1 Menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.	C1	A1,A2,A4, A7, A8, A10 B3, B7 C1, C2,C3	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
2.	2.3.2 Membandingkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.	C5	A3 B5 -	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
3.	2.3.3 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi komunikasi masa lalu dengan masa kini.	C2	A5,A6,A9 B9,B10 C4,C5	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
4.	2.3.4 Membuat gambar mengenai perkembangan teknologi komunikasi	C6	LKS	-

Soal Evaluasi

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Memencet nomor yang dituju merupakan penggunaan alat
 - a. Internet
 - b. Faksimile
 - c. telepon
 - d. telegram
2. Masa lalu kentongan digunakan sebagai alat komunikasi. Kentongan terbuat dari
 - a. Besi
 - b. Kuningan
 - c. perunggu
 - d. Bambu/kayu
3. Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah
 - a. koran dan telepon
 - b. Televisi dan majalah
 - c. koran dan majalah
 - d. surat kabar dan radio
4. E-mail merupakan sistem surat menyurat secara elektronik dengan menggunakan
 - a. Telepon
 - b. Radio
 - c. LCD
 - d. komputer
5. Tempat untuk mengirim surat disebut
 - a. Wartel
 - b. Kantor Pos
 - c. Warnet
 - d. Bank
6. Jangkauan komunikasi pada masa kini lebih dari pada masa lalu
 - a. Praktis
 - b. Murah
 - c. jauh
 - d. Susah
7. Alat komunikasi yang masih dipakai di masjid sebagai tanda masuk sholat adalah
 - a. HP dan telegram
 - b. kentongan dan bedug
 - c. TV dan radio
 - d. majalah dan koran
8. Kelemahan bila menggunakan alat komunikasi masa lalu dibandingkan masa kini adalah
 - a. Jangkauannya terbatas
 - b. Lebih mudah
 - c. Lebih praktis
 - d. Jangkauannya lebih luas

9. Telegram merupakan alat komunikasi yang ditemukan oleh

- a. Marconi
- b. Alexander Graham Bell
- c. John Logie Baird
- d. Samuel Morse

10.




Gambar di atas termasuk ke dalam alat

- a. Komunikasi masa lalu
- b. Komunikasi masa kini
- c. Komunikasi sederhana
- d. Komunikasi masa depan

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat!

- 1. Telepon yang bisa dibawa kemana-mana disebut dengan
- 2. Pengiriman surat pada masa lalu dikirim menggunakan

3.  Alat disamping merupakan alat komunikasi yang disebut

- 4. Penggunaan alat komunikasi masa lalu mengeluarkan biaya yang lebih . . .
- 5. Membuat pola hidup boros merupakan salah satu dari alat komunikasi masa kini

C. Kerjakan soal berikut dengan singkat dan jelas!

1. Apakah nama alat komunikasi dibawah ini? Jelaskan fungsinya!



.....

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan 3 alat komunikasi masa kini beserta fungsinya!

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

3. Sebutkan 3 keuntungan menggunakan alat komunikasi masa kini?

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

4. Sebutkan 3 alat komunikasi yang digunakan untuk mencari informasi!

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

5. Sebutkan 3 kelemahan menggunakan alat komunikasi masa lalu?

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

Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. c | 6. a |
| 2. d | 7. b |
| 3. c | 8. a |
| 4. d | 9. d |
| 5. b | 10. b |

B. Soal Isian

1. Handphone
2. Merpati pos
3. Laptop
4. Murah
5. Kelemahan

C. Soal Uraian

1. Merpati pos digunakan sebagai perantara pengiriman surat.
2. Televisi digunakan sebagai sarana informasi dan hiburan, handphone digunakan untuk memudahkan dalam berkomunikasi, internet digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain di seluruh dunia.
3. Keunggulan alat komunikasi modern, di antaranya:
 - a. alatnya modern dan canggih
 - b. jangkauannya luas
 - c. dapat dibawa kemana-mana (praktis)
4. Internet, televisi, media cetak
5. Jangkauannya terbatas, Susah dibawa kemana-mana, membutuhkan waktu yang lama, terkadang berita yang diterima tidak sesuai dengan yang diinginkan.

LAMPIRAN 25

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus II

Nama guru : Inayatul Maula
 Sekolah : SD Negeri Wonosari 02
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IVB/2
 Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi komunikasi
 Hari, tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
 Nama Pengamat : Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd,M.Pd.

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran	e) memberikan salam ketika masuk kelas	√	4
		f) menanyakan kehadiran siswa	√	
		g) memberikan apersepsi	√	
		h) menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2	Memberikan pertanyaan kepada siswa	e) memberikan pertanyaan dengan jelas	√	3
		f) menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami dalam bertanya		
		g) memberikan waktu pada siswa untuk berpikir mandiri	√	
		h) memberikan konfirmasi jawaban yang benar.	√	
3	Menyampaikan informasi	e) kejelasan dan kelancaran ucapan dalam berbicara	√	3

	mengenai materi kepada siswa	f) menggunakan bahasa yang baik dan benar		
		g) penjelasan sesuai dengan materi pembelajaran	√	
		h) menggunakan contoh dan ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata siswa.	√	
4	Mengadakan variasi gaya mengajar	e) suara guru dalam pembelajaran cukup jelas	√	3
		f) posisi guru bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat)	√	
		g) ada variasi kegiatan dalam kelas (klasikal, kelompok dan individu)	√	
		h) melakukan kontak pandang dengan semua siswa		
5	Menggunakan media <i>flashcard</i>	e) media <i>flashcard</i> sesuai dengan materi pembelajaran	√	4
		f) media <i>flashcard</i> dapat dilihat semua siswa	√	
		g) media <i>flashcard</i> menarik perhatian siswa	√	
		h) media <i>flashcard</i> membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas	√	
6	Membimbing siswa dalam mengamati media <i>flashcard</i>	e) memberikan penjelasan secara umum mengenai media <i>flashcard</i> yang ditampilkan	√	3
		f) meminta siswa untuk tidak gaduh dalam mengamati media <i>flashcard</i>	√	
		g) membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati media <i>flashcard</i>	√	
		h) menegur siswa yang tidak mengamati media <i>flashcard</i>		
7	Mengelola kelas	e) berkeliling memantau kerja siswa	√	2
		f) menegur siswa yang tidak mematuhi aturan		
		g) menciptakan suasana kelas yang kondusif	√	
		h) mengelola waktu sesuai dengan rencana pembelajaran		
8	Membimbing diskusi kelompok kecil	e) memberikan petunjuk dan pengarahan kepada siswa dalam diskusi	√	4
		f) memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan dalam diskusi kelompok	√	
		g) membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	√	
		h) menindak lanjuti hasil diskusi	√	
9	Memberikan penguatan	e) penguatan diberikan dalam bentuk <i>verbal</i> (lisan)	√	2
		f) penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas	√	
		g) penguatan diberikan dalam bentuk <i>nonverbal</i> (gerakan, pendekatan, symbol/benda)		

		h) penguatan diberikan kepada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran		
10	Menerapkan model <i>Pair Check</i> dalam pembelajaran	e) memberikan penjelasan tentang model pembelajaran <i>Pair Check</i>	√	4
		f) menerapkan langkah-langkah model pembelajaran <i>Pair Check</i>	√	
		g) menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan	√	
		h) membimbing siswa dalam menggunakan model <i>Pair Check</i>	√	
11	Menutup pelajaran	e) guru bersama siswa membuat simpulan materi yang telah dipelajari	√	2
		f) melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan	√	
		g) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran		
		h) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Total Skor				34

Semarang, 31 Maret 2015
Observer,



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 26

TABEL
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SDN WONOSARI 02
SIKLUS II

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	NDC	2	2	3	4	3	1	3	3	21	Baik
2	IAK	3	3	4	3	4	4	3	3	27	Sangat Baik
3	IRM	4	3	3	3	3	3	3	4	26	Sangat Baik
4	KA	3	4	2	2	3	2	3	3	22	Baik
5	KM	3	2	4	3	3	4	1	2	22	Baik
6	LDR	4	4	4	4	4	3	4	3	30	Sangat baik
7	NF	2	3	2	3	1	2	3	2	18	Cukup
8	RS	4	3	4	4	4	3	4	4	30	Sangat baik
9	SK	3	2	2	1	2	4	2	1	17	Cukup
10	ZRA	2	3	2	1	3	4	1	2	18	Cukup
Jumlah		30	29	30	28	30	30	27	27	231	
Rata-rata		23,1									
Kategori		Baik									

Semarang, 31 Maret 2015

Mengetahui,
Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

LAMPIRAN 27

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	N D C	48	Tidak Tuntas
2	R A S	82	Tuntas
3	I A K	62	Tidak Tuntas
4	I R M	58	Tidak Tuntas
5	I O R M	82	Tuntas
6	K A G	86	Tuntas
7	K A	64	Tidak Tuntas
8	K M	64	Tidak Tuntas
9	L A	80	Tuntas
10	L H	62	Tidak Tuntas
11	L D R	78	Tuntas
12	L A	70	Tuntas
13	M A	82	Tuntas
14	M H S	96	Tuntas
15	M Z A	86	Tuntas
16	M H R	92	Tuntas
17	M T P	82	Tuntas
18	M S H	80	Tuntas
19	N W P	72	Tuntas
20	N A F	88	Tuntas
21	N I F	52	Tidak Tuntas
22	N F	68	Tuntas
23	P R N A	80	Tuntas
24	P H Y	100	Tuntas
25	R S N	90	Tuntas
26	R M	92	Tuntas
27	R S	66	Tuntas
28	S A S Y P	76	Tuntas
29	S K	48	Tidak Tuntas
30	T D A	86	Tuntas
31	T R P	76	Tuntas

32	V A A	88	Tuntas
33	Y A W	72	Tuntas
34	Y E A	72	Tuntas
35	Z R A	60	Tidak Tuntas
36	B E P	82	Tuntas
37	P R S	82	Tuntas
38	L A	80	Tuntas

Jumlah	2884
Rata-rata	75,89
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	48

Semarang, 31 Maret 2015

Mengetahui,
Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti,S.Pd,M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

LAMPIRAN 28

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK AFEKTIF PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*

SIKLUS II

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4		
1	NDC	2	4	2	3	11	Baik
2	IAK	3	3	4	3	13	Sangat baik
3	IRM	3	4	3	2	12	Baik
4	KA	3	3	1	4	11	Baik
5	KM	3	1	2	4	10	Baik
6	LDR	4	4	3	3	14	Sangat baik
7	NF	2	2	3	3	10	Baik
8	RS	4	3	4	3	14	Sangat baik
9	SK	1	2	4	1	8	Cukup
10	ZRA	1	2	3	2	8	Cukup
Jumlah		26	28	29	28	111	
Rata-rata		11,1					
Presentase		69,38					
Kategori							

Semarang, 31 Maret 2015

Mengetahui,
Guru Kelas



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

LAMPIRAN 29

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK PSIKOMOTORIK PADA
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD*

SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator			Jumlah	Kategori
		1	2	3		
1	NDC	2	1	2	5	Kurang
2	RAS	4	3	4	11	Sangat baik
3	IAK	2	3	2	7	Cukup
4	IRM	1	3	2	6	Cukup
5	IORM	3	4	3	10	Sangat baik
6	KAG	4	3	2	9	Baik
7	KA	3	2	2	7	Cukup
8	KM	2	4	1	7	Cukup
9	LA	3	3	4	10	Sangat baik
10	LH	4	3	4	11	Sangat baik
11	LDR	3	2	1	6	Cukup
12	LA	3	2	3	8	Baik
13	MA	4	3	4	11	Sangat baik
14	MHS	4	4	4	12	Sangat baik
15	MZA	4	3	4	11	Sangat baik
16	MHR	4	4	4	12	Sangat baik
17	MTP	4	3	3	10	Sangat baik
18	MSH	4	3	4	11	Sangat baik
19	NWP	3	4	3	10	Sangat baik
20	NAF	4	3	4	11	Sangat baik
21	NIF	3	4	3	10	Sangat baik
22	NF	1	3	3	7	Cukup
23	PRNA	2	3	3	8	Baik
24	PHY	3	4	4	11	Sangat baik
25	RSN	3	4	3	10	Sangat baik
26	RM	4	3	4	11	Sangat baik
27	RS	3	3	2	8	Baik
28	SASYP	3	4	3	10	Sangat baik

29	S K	3	2	2	7	Cukup
30	T D A	4	3	3	10	Sangat baik
31	T R P	3	3	2	8	Baik
32	V A A	4	3	3	10	Sangat baik
33	Y A W	3	1	3	7	Cukup
34	Y E A	2	2	1	5	Kurang
35	Z R A	3	3	3	9	Baik
36	B E P	3	4	3	10	Sangat baik
37	P R S	3	4	3	10	Sangat baik
38	L A	4	4	4	12	Sangat baik
Jumlah		119	117	112	348	
Rata-rata		9,16				
kategori		Baik				

Semarang, 31 Maret 2015

Mengetahui,
Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti,S.Pd,M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

LAMPIRAN 30

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Semarang

Nama Guru : Inayatul Maula
 Sekolah : SDN Wonosari 02
 Kelas/Semester : IVB
 Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi komunikasi
 Hari / Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
 Pukul : 09.00-10.45 WIB

Petunjuk:

Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru dalam menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS!

Pembelajaran IPS dimulai pukul 09.00. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, namun guru tidak melakukan kegiatan berdo'a karena pembelajaran IPS pada jam pelajaran ke-3. Sebelum membahas materi yang akan dipelajari, guru memberikan apersepsi mengenai bel sekolah sebagai alat komunikasi. Guru memberikan motivasi dengan memberikan *reward* pada kelompok yang paling cepat mengerjakan lembar kerja kelompok dan siswa yang aktif dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, terdapat siswa yang protes tentang aturan dalam pemberian *reward*. Setelah itu, guru menekankan kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting yang dibahas serta meminta siswa untuk tertib dalam pembelajaran dengan mengangkat tangan terlebih dahulu ketika ingin menjawab atau mengajukan pendapat.

Guru menyampaikan materi melalui media *flashcard*. Dalam kegiatan ini, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai gambar dan fungsi alat komunikasi yang terdapat pada media *flashcard*. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran terbukti dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangan sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Namun, hal tersebut terkadang mengakibatkan kelas menjadi kurang kondusif karena siswa berebut menjawab

pertanyaan. Kegiatan selanjutnya adalah guru membuat kelompok-kelompok diskusi. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa, namun dalam satu kelompok dibagi menjadi dua tim yaitu tim pelatih dan tim partner. Setiap tim terdiri dari 2 siswa. Guru membagikan lembar kerja siswa dan mensimulasikan langkah-langkah penerapan model *pair check*.

Guru membimbing kegiatan diskusi dengan berkeliling pada kelompok-kelompok. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja siswa, guru meminta siswa memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Selanjutnya guru memberikan umpan balik mengenai hasil diskusi siswa. Guru meminta siswa untuk menerima *reward*. *Reward* ini diberikan kepada kelompok yang paling cepat mengerjakan lembar kerja siswa dan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang sebenarnya tidak mendapatkan *reward* namun maju untuk menerima *reward*. Hal ini membuat guru menegur siswa untuk tertib hingga pembelajaran berakhir. Selanjutnya, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengerjakan soal evaluasi. Pembatasan waktu dalam mengerjakan lembar kerja dan soal evaluasi sudah dilakukan oleh guru sehingga rencana pembelajaran sesuai dengan penerapan dalam pembelajaran.

Semarang, 31 Maret 2015

Observer,



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 31

Dokumentasi Siklus II



Guru membuka pelajaran

Guru menampilkan media *flashcard*

Guru membagi kelompok



Guru membagikan LKS



Siswa mengerjakan tugas sesuai peran



Guru membimbing diskusi



Siswa menyampaikan hasil diskusi



Siswa membuat gambar



Guru memberikan *reward*



Guru membagikan soal evaluasi

LAMPIRAN 32

LAMPIRAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA

NILAI
68

Nama : *Nyusi*
No. Prumul : *3*

SOAL EVALUASI

A. Kegiatan titik dibawah ini dengan benar!

1. Menusut owner yang diuji merupakan penggunaan alat.....
a. internet c. telepon
b. faksimile d. telegram

2. Masa lalu kegiatan diprhatikan sebagai alat komunikasi. Keorgan. terkuat dari
a. leri c. penunggu
b. Koningan Barokwanya

3. Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah....
a. koran dan tabloid koran dan majalah
b. Televisi dan majalah d. surat kabar dan radio

4. E-mail merupakan sistem surat menyurat secara elektronik dengan menggunakan
a. Telepon LCD
b. Radio d. komputer


5. Tempat untuk mengirim surat disebut
a. Wartel c. Wapnet
b. Kantor Pos d. Bank

6. Jaringan komunikasi pada masa kini lebih dari pada masa lalu
a. Prkalis c. jadi
b. Murah Suda

7. Alat komunikasi yang masih dipakai di wilayah sebagai tanda masuk adalah
a. HP dan telepon c. TV dan radio
b. koran dan tabloid d. majalah dan koran

8. Televisi bisa mengamban alat komunikasi masa lalu ditunjukkan
masa kini adalah....
a. Jangkannya terbatas c. Lebih praktis
 Lebih mudah d. Jangkannya lebih luas

9. Telegram merupakan alat komunikasi yang diformulas oleh
a. Marconi c. John Logie Baird
b. Alexander Graham Bell Samuel Morse

10. 
Gambar di atas termasuk ke dalam alat.....
a. Komunikasi masa lalu c. Komunikasi selular
 Komunikasi masa kini d. Komunikasi masa depan

B. Jawab titik-ditik dibawah ini dengan benar!

1. Telepon yang bisa dilawa kemana-mana disebut dengan **barang ringan dan mudah**

2. Pengiriman surat pada masa lalu dikirim menggunakan **MERPAET PES**
Alat di samping merupakan alat komunikasi yang disebut **komputer**

3. Perangkat komunikasi pada masa kini lebih dari pada masa lalu
a. Prkalis c. jadi
b. Murah Suda

4. Perangkat alat komunikasi masa lalu mengeluarkan tenaga yang lebih **murah**
Membuat pada bidang tersebut merupakan salah satu **kegiatan** dan komunikasi masa kini

C. Kerjakan soal berikut dengan jelas!

1. Apakah masa alat komunikasi dibawah ini? (Jelaskan fungsinya mer Paet Pes)
Fungsinya mengambikan surat



Nama : Ramadha Hasriyah
No. Presensi : 21

NILAI
60

SOAL EVALUASI

- A. Kejelasan titik dibawah ini dengan benar!
1. Momen motor yang diukur merupakan penggunaan alat
 a. Inersia b. Akselerasi c. torsi d. tahanan
 2. Misa lalu ketinggian digunakan sebagai alat komunikasi. Kestongan tersandi dari
 a. Basa b. Kestongan c. perangan d. Dambakayan
 3. Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah
 a. koran dan telegram b. Televisi dan majalah c. koran dan majalah d. surat kabar dan majalah
 4. E-mail merupakan sistem surat menyurat secara elektronik dengan menggunakan
 a. *Telepon b. Radio c. LCD d. Komputer
 5. Tempat untuk menyimpan surat disebut
 a. Watal b. *Galeri Pos c. Warnet d. Bank
 6. Jangkauan komunikasi pada masa kini lebih dari pada masa lalu
 a. Pradis b. Marah c. jauh d. Saah
 7. Alat komunikasi yang masih dipakai di mejepi sebagai media surat diantar adalah
 a. HP dan telegram b. *Kestongan dan busdag c. TV dan radio d. majalah dan koran

8. Kelelahan bisa menggunakan alat komunikasi masa lalu dibandingkan

- masa kini adalah....
 a. Jangkauannya terbatas b. Lebih praktis c. Lebih mudah d. Jangkauannya lebih luas
9. Telepon merupakan alat komunikasi yang ditemukan oleh....
 a. Marconi b. John Logie Baird c. Alexander Graham Bell d. Samuel Morse



10. Gambar di atas termasuk ke dalam alat....

- a. Komunikasi masa lalu b. Komunikasi modern c. Komunikasi seluler d. Komunikasi masa depan

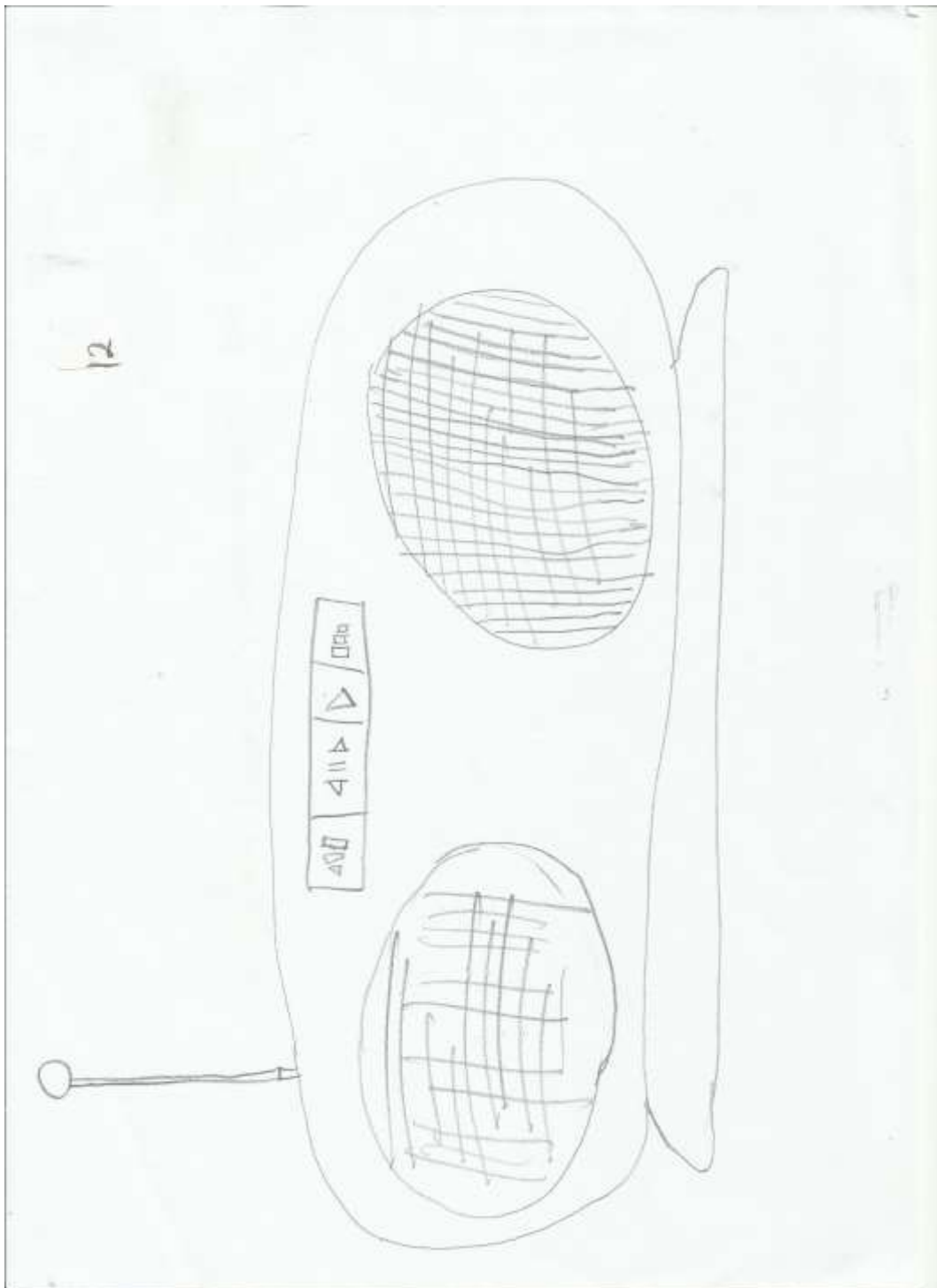
B. Jauh dik-dik dibawah ini dengan benar!

1. Telepon yang bisa dialas kemana-mana disebut dengan...
 a. *Handphone b. *GSM c. *GPRS d. *GSM dan GPRS
2. Penggunaan surat pada masa lalu diakhir menggunakan...
 a. *Korseti Pos b. *Merkuri Pos c. *Merkuri Pos d. *Merkuri Pos
3. Alat di samping merupakan alat komunikasi yang...
 a. *Handphone b. *GSM c. *GPRS d. *GSM dan GPRS
4. Penggunaan alat komunikasi masa lalu merupakan biaya yang lebih...
 a. *Murah b. *Mahal c. *Murah d. *Mahal
5. Membuat post tidak harus menggunakan alat yang...
 a. *Murah b. *Mahal c. *Murah d. *Mahal



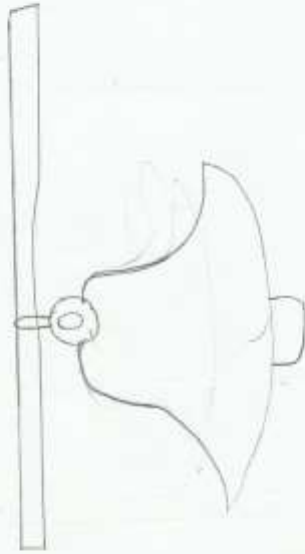
LAMPIRAN 33

LAMPIRAN HASIL BELAJAR ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA



Nirna Indah Pradiana
21
4B

110



namanya lonceng berfungsi untuk Memberi tanda
Masuk Sekolah

LAMPIRAN SIKLUS III

**RPP, HASIL OBSERVASI, HASIL BELAJAR,
CATATAN LAPANGAN DAN DOKUMENTASI**

LAMPIRAN 34

Penggalan Silabus Pembelajaran IPS
Siklus III

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar/ Alat
2.5 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya	1. Teknologi transportasi masa lalu dan masa kini 2. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini	2.3.9 Menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini. 2.3.10 Membandingkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini. 2.3.11 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini. 2.3.12 Membuat prakarya kertas lipat yang berkaitan dengan alat teknologi transportasi.	Tertulis	1 x Pertemuan	a. Standar Isi mata pelajaran IPS Kelas IV b. Silabus mata pelajaran IPS Kelas IV c. RPP mata pelajaran IPS Kelas IV d. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tantya Hisnu e. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman f. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Retno Heny Pujiati Umi Yulianti g. Shoimin, Aris. 2014. <i>68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013</i> . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. h. Indriana, Dina. 2011. <i>Ragam Alat Bantu Media Pengajaran</i> . Jogjakarta : Diva Press.

LAMPIRAN 35**RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN IPS
SIKLUS KETIGA**

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 02

Kelas/Semester : IV / 2

Alokasi Waktu : 3 x35 Menit

I. Standar Kompetensi

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

II. Kompetensi Dasar

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

III. Indikator

- 2.3.1 Menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.
- 2.3.2 Membedakan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini.
- 2.3.3 Membandingkan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini.
- 2.3.4 Membuat karya kertas lipat mengenai alat transportasi.

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *flashcard* tentang alat teknologi transportasi, siswa dapat menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini dengan benar.
2. Dengan kerjasama kelompok, siswa dapat membandingkan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini dengan benar.
3. Dengan kerjasama kelompok, siswa dapat menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan teknologi transportasi masa kini dengan benar.

4. Dengan penugasan, siswa dapat membuat hasta karya kertas lipat mengenai alat transportasi dengan teliti.

- ❖ Kriteria yang diharapkan : jujur
 - disiplin
 - kerja sama
 - bertanggungjawab

V. Materi Pokok

1. Teknologi transportasi masa lalu dan saat ini (Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman halaman 105-106)
2. Keuntungan dan kelemahan menggunakan teknologi transportasi masa lalu dan masa kini (Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu halaman 189)

VI. Metode dan Model Pembelajaran

1. Penugasan
2. Ceramah
3. Diskusi
4. Tanya jawab

Model Pembelajaran: model Kooperatif tipe *Pair check*

VII. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media pembelajaran: Media *Flashcard* berupa gambar mengenai teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
2. Sumber pembelajaran:
 - a. Standar Isi mata pelajaran IPS Kelas IV
 - b. Silabus mata pelajaran IPS Kelas IV semester 2
 - c. RPP mata pelajaran IPS Kelas IV semester 2
 - d. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Tanya Hisnu
 - e. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Sadiman
 - f. Buku BSE IPS Kelas IV SD karangan Retno Heny Pujiati Umi Yuliati

VIII. Skenario Pembelajaran

a. Kegiatan awal (± 5 menit)

1. Guru mengucapkan salam dengan ucapan 'selamat pagi'.
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing.
3. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa dengan menanyakan siapakan siswa yang tidak hadir.
4. Guru melakukan apersepsi pembelajaran dengan menyanyikan lagu "naik kereta api" kemudian guru bertanya kepada siswa tentang: "siapakah yang pernah naik kereta api?"
5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai perkembangan teknologi produksi.
6. Guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Kegiatan Inti (± 80 menit)

1. Guru memegang kartu setinggi dadadan menunjukkan gambar tentang alat transportasi(eksplorasi)
2. Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan guru (eksplorasi)
3. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang gambar alat transportasi (eksplorasi)
4. Guru memberikan informasi mengenai alat transportasi masa lalu dan masa kini (eksplorasi)
5. Guru membagi siswa menjadi 10 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa (elaborasi)
6. Siswa berkelompok sesuai arahan dari guru kemudian menentukan siapa yang akan menjadi partner dan pelatih (elaborasi)
7. Siswa menyimak prosedur permainan yang sudah ditentukan oleh guru (elaborasi)
8. Siswa diberikan Lembar Kerja Siswa untuk dikerjakan secara berpasangan disesuaikan dengan peran (elaborasi)

9. Siswa berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja siswa(elaborasi)
10. Guru membimbing jalannya diskusi(elaborasi)
11. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
12. Siswa bertukar peran dan mengerjakan lembar kerja siswa (elaborasi)
13. Guru membimbing jalannya diskusi (elaborasi)
14. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
15. Siswa yang berperan sebagai pelatih mengecek jawaban dari siswa yang menjadi partner (elaborasi)
16. Siswa kembali ke dalam satu kelompok untukmengkomunikasikan hasil diskusi kelompok (konfirmasi)
17. Siswa mendapat umpan balik positif dari guru karena berani mengutarakan pendapat. (konfirmasi)
18. Siswa membuat hasta karya mengenai alat transportasi (elaborasi)
19. Siswa diberi reward dan motivasi oleh guru.

c. Kegiatan Penutup (± 20 menit)

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi perkembangan teknologi transportasi. (konfirmasi)
2. Guru memberikan tindak lanjut yang berupa soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi.
4. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan datang yaitu mengenai masalah sosial.
5. Guru menutup pelajaran dan mengucapkan salam dengan ucapan 'selamat siang'.

I. Penilaian

1. Prosedur penilaian : awal, proses, dan akhir
2. Teknik Penilaian : tes tertulis dan non tes

3. Bentuk Penilaian : objektif (pilihan ganda, isian, dan jawaban singkat)
4. Instrumen Penilaian : tes (soal) dan non tes (lembar pengamatan)

Semarang, 8 April 2015

Guru Kelas



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula
NIM 1401411256

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu
NIP 19640131 198405 2 003

Materi Pokok

Teknologi Transportasi

Transportasi sama artinya angkutan. Transportasi digolongkan menjadi tiga yaitu transportasi darat, air, dan udara. Transportasi sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Untuk mempermudah transportasi orang menciptakan peralatan yang disebut alat transportasi.

Transportasi masa kini telah menunjukkan kemajuan yang pesat baik transportasi darat, air, dan udara. Sarana dan prasarana transportasi semakin lengkap dan baik. sarana transportasi berupa alat angkutan, seperti mobil, kereta api, kapal, dan pesawat terbang. Prasarana transportasi adalah penunjang kelancaran pengangkutan antara lain jalan, jembatan, terminal, stasiun, lapangan terbang, dan pelabuhan.

a. Transportasi darat

Alat angkutan darat ada yang masih tradisional dan ada yang sudah modern.

- 1) Alat angkutan darat tradisional atau tidak bermesin, antara lain sepeda, becak, cikar dan gerobag. Sepeda, becak dan cikar dapat digunakan sebagai alat angkutan barang dan penumpang. Sedangkan gerobag digunakan untuk alat angkutan barang. Alat angkutan darat tradisional pada umumnya hanya melayani pengangkutan jarak dekat.
- 2) Alat angkutan darat modern atau bermesin terdiri atas kendaraan penumpang dan kendaraan angkutan barang.
 - a) Kendaraan penumpang seperti sepeda motor, bemo, mobil, bus, dan kereta api.
 - b) Kendaraan angkutan barang, antara lain pik-up, truk, truk tangki, kereta api barang dan mobil box.

Alat angkutan darat modern dapat melayani pengangkutan jarak dekat maupun jarak jauh, seperti antarkota dan antarprovinsi. Perusahaan negara yang melayani angkutan darat yaitu PT DAMRI (Djawatan Angkutan Motor Republik Indonesia) dan PT KAI (Kereta Api Indonesia)

Kereta api merupakan angkutan darat. Kereta dapat mengangkut penumpang dan barang dalam jumlah besar. Kereta api pertama dibuat di

Inggris oleh Stephenson tahun 1825. Perusahaan kereta api di Indonesia didirikan tahun 1878. Industri kereta api Indonesia (INKA) di Madiun (Jawa Timur). Kereta api mengalami kemajuan teknologi. Jenis kereta api ada dua, yaitu kereta api listrik dan kereta api batu bara.

b. Transportasi air

Transportasi air adalah pengangkutan melalui air, meliputi angkutan sungai, danau, selat, dan laut. Alat angkutan air ada yang sederhana dan ada yang modern.

- 1) Alat angkutan air sederhana seperti rakit, sampan, perahu, dan perahu layar. Rakit, sampan dan perahu lebih banyak digunakan di sungai, sedangkan perahu layar digunakan sebagai angkutan selat dan laut.
- 2) Alat angkutan air modern, terdiri atas kapal penumpang dan kapal angkutan barang.
 - a) Kapal penumpang, seperti speed boat, jet foil, kapal feri, dan kapal pesiar. Speedboat dan jet foil dapat digunakan di sungai, danau dan laut. Kapal feri digunakan sebagai kapal penyeberangan selat. Sedangkan kapal pesiar untuk kegiatan wisata bahari atau wisata laut antarpulau bahkan antarnegara.
 - b) Kapal angkutan barang, seperti kapal tanker dan kapal peti kemas. Kapal tanker untuk mengangkut minyak dan gas bumi.

Selain kapal-kapal tersebut di atas, ada kapal jenis lain. Misalnya kapal perang yang digunakan untuk patroli menjaga keamanan laut; kapal keruk digunakan untuk mengambil lumpur di lingkungan pelabuhan; dan kapal tunda yang digunakan untuk memandu kapal besar. Perusahaan negara yang melayani angkutan laut adalah PT PELNI (Pelayaran Nasional Indonesia). Selain itu juga ada perusahaan swasta yang mengurus pelayaran adalah PT Jakarta Lloyd, PT Gesuri Lloyd. Adapun perusahaan negara yang merakit kapal adalah PT PAL di Surabaya.

c. Transportasi udara

Transportasi udara adalah jenis pengangkutan atau perhubungan yang paling cepat. Negara kita Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas.

Untuk menjangkau daerah-daerah yang jauh dan terpencil dibutuhkan alat angkutan udara, yaitu pesawat terbang. Penerbangan yang melayani daerah terpencil disebut penerbangan perintis.

Perhubungan udara sudah digunakan sejak ditemukannya balon gas. Pada waktu itu, balon gas hanya mampu mengangkut tiga sampai empat orang. Kelemahannya waktu tempuh perjalanannya lambat. Seiring perkembangan teknologi, manusia menciptakan alat transportasi modern yang lebih cepat. Releigh dan Wright bersaudara, seorang ahli dari Amerika mengawali kemajuan teknologi transportasi udara. Mereka berhasil membuat kapal terbang sederhana. Kemajuan ini diikuti para ahli yang lain.

Transportasi udara melayani angkutan-angkutan dalam negeri dan keluar negeri. Perusahaan negara yang melayani angkutan udara adalah PT Garuda Indonesia (GIA) dan PT Merpati Nusantara (MNA).

1. Keunggulan dan Kelemahan Alat Transportasi Di Zaman Dulu
 - a. Keunggulan alat transportasi zaman dahulu, di antaranya: 1) biayanya murah; 2) bahan yang digunakan mudah didapat; 3) aman dipergunakan; 4) dapat dijadikan koleksi
 - b. Kelemahan alat transportasi zaman dahulu, di antaranya: 1) mudah rusak; 2) jalannya tidak cepat; 3) jumlah barang terbatas; 4) tidak banyak diminati
2. Keunggulan dan Kelemahan Alat Transportasi Di Zaman Sekarang
 - a. Keunggulan alat transportasi zaman sekarang, di antaranya: 1) bisa cepat jalannya; 2) diminati banyak orang; 3) nyaman digunakan; 4) praktis; 5) waktunya lebih cepat
 - b. Kelemahan alat transportasi zaman sekarang, di antaranya: 1) harganya mahal; 2) bergantung pada mesin; 3) pembuatannya sulit; 4) menimbulkan polusi

Media Pembelajaran

Media pembelajaran berupa media *Flashcard* yang berisi gambar mengenai alat teknologi transportasi masa kini dan masa lalu.

1. Teknologi transportasi masa lalu



Andong



Becak



Sepeda



Perahu layar



Rakit



Balon udara

2. Teknologi transportasi masa kini



Sepeda Motor



Mobil



Bus



Pesawat Terbang



Kapal



kereta api

Lembar Kerja Kelompok

Nama kelompok:

Nama anggota kelompok:

1.
2.

Petunjuk pelaksanaan

1. Membentuk kelompok beranggotakan 4 siswa
2. Satu kelompok dibagi menjadi dua tim yaitu tim partner dan tim pelatih
3. Menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu
4. Menuliskan nama kelompok pada lembar jawaban
5. Menuliskan nama anggota kelompoknya pada Lembar Kerja Kelompok
6. Pelatih membacakan soal yang terdapat pada lembar kerja kelompok
7. Berdiskusi dengan partnermu
8. Pelatih mengoreksi jawaban dari partner
9. Berganti peran dan melaksanakan tugas yang sama dengan tim sebelumnya.

Pertanyaan:

1. Sebutkan 3 alat transportasi masa lalu beserta fungsinya!
2. Sebutkan 3 alat transportasi masa kini beserta fungsinya!
3. Sebutkan keunggulan alat transportasi masa lalu dan masa kini!
4. Sebutkan kelemahan alat transportasi masa lalu dan masa kini!

Kisi-Kisi Soal

Jenis sekolah : SD/ MI
 Kelas/Semester : IV/ 2
 Standar Kompetensi : 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
 Kompetensi Dasar : 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

No	Indikator	Aspek	Nomor Soal	Bentuk Soal
1.	2.3.1 Menyebutkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini.	C1	A1, A2,A4, A5,A6,A7,A8 B1,B2,B10 C2,C3,C4,C5	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
2.	2.3.2 Membandingkan alat teknologi transportasimasa lalu dan masa kini.	C5	A3 - C1	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
3.	2.3.3 Menjelaskan keunggulan dan kelemahan teknologi transportasi masa lalu dengan masa kini.	C2	A9,A10 B6,B9 C2,C4	Pilihan ganda Isian Jawaban singkat
4.	2.3.4 Membuat hasta karya kertas lipat mengenai alat transportasi.	C6	LKS	-

Soal Evaluasi

A. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini yang termasuk alat transportasi air adalah
 - a. Sepeda
 - b. Balon Udara
 - c. Truk
 - d. Perahu
2. Bila hendak naik pesawat terbang maka sebaiknya pergi ke
 - a. Halte
 - b. Pelabuhan
 - c. Stasiun
 - d. Bandara
3. Dibawah ini merupakan alat transportasi masa lalu, kecuali
 - a. Kereta api
 - b. Motor
 - c. Mobil
 - d. Sepeda
4. Tempat pemberhentian bus sementara adalah
 - a. halte
 - b. terminal
 - c. stasiun
 - d. bandara
5. Di bawah ini angkutan darat bermesin adalah
 - a. Dokar
 - b. Becak
 - c. Mobil
 - d. Helikopter

6.



Alat transportasi diatas menggunakan tenaga

- a. Manusia
 - b. Mesin
 - c. Angin
 - d. Hewan
7. Kereta api dikemudikan oleh
 - a. Masinis
 - b. Nakoda
 - c. Pilot
 - d. Supir
8. Bandara yang terdapat di Kota Semarang adalah
 - a. Bandara Soekarno-Hatta

- b. Bandara Ahmad Yani
 - c. Bandara Polonia
 - d. Bandara Adi Soemarmo
9. Waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan alat transportasi masa lalu ialah
- a. Lama
 - b. Singkat
 - c. Cepat
 - d. Sedikit
10. Keuntungan bila kita menggunakan alat transportasi masa kini daripada masa lalu adalah
- a. waktunya lebih lama
 - b. jangkauannya lebih luas
 - c. harganya lebih mahal
 - d. lebih lambat

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

- 1. Contoh alat transportasi udara masa lalu antara lain
- 2. Kereta kuda termasuk alat transportasi
- 3. Salah satu kelebihan alat transportasi masa lalu adalah
- 4. Menyebabkan polusi merupakan dari transportasi moden
- 5. Beberapa alat transportasi darat masa lalu antara lain

C. Kerjakan soal berikut dengan singkat dan jelas!

- 1. Sebutkan 3 alat transportasi udara!

.....

.....

.....

.....

.....



Apakah nama alat transportasi di atas? Sebutkan 2 kekurangan menggunakan alat transportasitersebut!

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

3. Sebutkan 3 alat transportasi laut beserta fungsinya!

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

4.



Termasukke dalam kelompokapa alat transportasi di atas? Sebutkan 2 kelebihan menggunakan alat transportasi ini!

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

5. Sebutkan 3 alat transportasi darat masa lalu yang masih di pakai hingga masa kini!

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

Kunci Jawaban

A. Soal Pilihan Ganda

- | | |
|------|------|
| 1. d | 6. b |
| 2. b | 7.c |
| 3. c | 8.b |
| 4. a | 9.c |
| 5. a | 10.b |

B. Soal Isian

1. Balon udara
2. Darat masa lalu
3. Lebih murah
4. Kelemahan
5. Becak, sepeda, dan kereta kuda

C. Soal jawaban singkat

1. Pesawat terbang, helikopter, balon udara
2. Pesawat terbang. biayanya mahal, menimbulkan polusi
3. Perahu digunakan nelayan untuk mencari ikan, kapal ferri digunakan untuk mengangkut penumpang, kapal tanker digunakan untuk mengangkut minyak bumi dan batu bara.
4. Perahu. tidak menimbulkan polusi dan biayanya murah.
5. Becak, dokar, sepeda

LAMPIRAN 36

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Siklus III

Nama guru : Inayatul Maula
 Sekolah : SD Negeri Wonosari 02
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IVB/2
 Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi produksi
 Hari, tanggal : Rabu, 8 April 2015
 Nama Pengamat : Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd,M.Pd.

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tampak yang sesuai dengan indikator pengamatan!

Nilai 1 = Jika deskriptor tidak nampak atau 1 deskriptor yang tampak

Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak

Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak

Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak

(Sukmadinata, 2009: 233)

- Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Membuka pelajaran	a) memberikan salam ketika masuk kelas	√	4
		b) menanyakan kehadiran siswa	√	
		c) memberikan apersepsi	√	
		d) menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
2	Memberikan pertanyaan kepada siswa	a) memberikan pertanyaan dengan jelas	√	4
		b) menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami dalam bertanya	√	
		c) memberikan waktu pada siswa untuk berpikir mandiri	√	
		d) memberikan konfirmasi jawaban yang benar.	√	
3	Menyampaikan informasi	a) kejelasan dan kelancaran ucapan dalam berbicara	√	4

	mengenai materi kepada siswa	b) menggunakan bahasa yang baik dan benar	√	
		c) penjelasan sesuai dengan materi pembelajaran	√	
		d) menggunakan contoh dan ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata siswa.	√	
4	Mengadakan variasi gaya mengajar	a) suara guru dalam pembelajaran cukup jelas	√	4
		b) posisi guru bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat)	√	
		c) ada variasi kegiatan dalam kelas (klasikal, kelompok dan individu)	√	
		d) melakukan kontak pandang dengan semua siswa	√	
5	Menggunakan media <i>flashcard</i>	a) media <i>flashcard</i> sesuai dengan materi pembelajaran	√	4
		b) media <i>flashcard</i> dapat dilihat semua siswa	√	
		c) media <i>flashcard</i> menarik perhatian siswa	√	
		d) media <i>flashcard</i> membuat pemahaman siswa menjadi lebih jelas	√	
6	Membimbing siswa dalam mengamati media <i>flashcard</i>	a) memberikan penjelasan secara umum mengenai media <i>flashcard</i> yang ditampilkan	√	3
		b) meminta siswa untuk tidak gaduh dalam mengamati media <i>flashcard</i>	√	
		c) membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam mengamati media <i>flashcard</i>	√	
		d) menegur siswa yang tidak mengamati media <i>flashcard</i>		
7	Mengelola kelas	a) berkeliling memantau kerja siswa	√	3
		b) menegur siswa yang tidak mematuhi aturan		
		c) menciptakan suasana kelas yang kondusif	√	
		d) mengelola waktu sesuai dengan rencana pembelajaran	√	
8	Membimbing diskusi kelompok kecil	a) memberikan petunjuk dan pengarahan kepada siswa dalam diskusi	√	4
		b) memberikan waktu dan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan gagasan dalam diskusi kelompok	√	
		c) membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	√	
		d) menindak lanjuti hasil diskusi	√	
9	Memberikan penguatan	a) penguatan diberikan dalam bentuk <i>verbal</i> (lisan)	√	4
		b) penguatan disampaikan dengan bahasa yang padat, singkat, dan jelas	√	
		c) penguatan diberikan dalam bentuk <i>nonverbal</i> (gerakan, pendekatan, symbol/benda)	√	

		d) penguatan diberikan kepada semua siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran	√	
10	Menerapkan model <i>Pair Check</i> dalam pembelajaran	a) memberikan penjelasan tentang model pembelajaran <i>Pair Check</i>	√	4
		b) menerapkan langkah-langkah model pembelajaran <i>Pair Check</i>	√	
		c) menyajikan informasi yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan permasalahan	√	
		d) membimbing siswa dalam menggunakan model <i>Pair Check</i>	√	
11	Menutup pelajaran	a) guru bersama siswa membuat simpulan materi yang telah dipelajari	√	3
		b) melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan	√	
		c) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran	√	
		d) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		
Total Skor				41

Semarang, 8 April 2015
Observer,



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd
NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 37

TABEL
HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SDN WONOSARI 02
SIKLUS III

No	Nama Siswa	Indikator								Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	NDC	3	2	3	4	3	2	3	4	24	Baik
2	IAK	4	4	4	4	4	4	3	4	31	Sangat baik
3	IRM	4	4	4	4	4	4	3	4	31	Sangat baik
4	KA	3	4	4	4	4	4	1	3	27	Sangat baik
5	KM	4	4	4	3	2	3	4	4	28	Sangat baik
6	LDR	4	4	4	4	4	4	4	4	32	Sangat baik
7	NF	2	3	4	1	3	3	4	4	24	Baik
8	RS	4	4	4	4	4	4	4	4	32	Sangat baik
9	SK	3	2	3	2	3	3	4	3	23	Baik
10	ZRA	3	3	2	3	4	1	3	2	21	Baik
Jumlah		34	34	36	33	35	32	33	36	273	
Rata-rata		27,3									
Kategori		Sangat baik									

Semarang, 8 April 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 38

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	N D C	62	Tidak Tuntas
2	R A S	94	Tuntas
3	I A K	86	Tuntas
4	I R M	72	Tuntas
5	I O R M	88	Tuntas
6	K A G	100	Tuntas
7	K A	70	Tuntas
8	K M	76	Tuntas
9	L A	88	Tuntas
10	L H	92	Tuntas
11	L D R	86	Tuntas
12	L A	78	Tuntas
13	M A	84	Tuntas
14	M H S	100	Tuntas
15	M Z A	92	Tuntas
16	M H R	96	Tuntas
17	M T P	94	Tuntas
18	M S H	92	Tuntas
19	N W P	80	Tuntas
20	N A F	90	Tuntas
21	N I F	68	Tuntas
22	N F	60	Tidak Tuntas
23	P R N A	88	Tuntas
24	P H Y	84	Tuntas
25	R S N	90	Tuntas
26	R M	96	Tuntas
27	R S	60	Tidak Tuntas
28	S A S Y P	84	Tuntas
29	S K	58	Tidak Tuntas
30	T D A	86	Tuntas
31	T R P	90	Tuntas

32	V A A	90	Tuntas
33	Y A W	88	Tuntas
34	Y E A	80	Tuntas
35	Z R A	66	Tuntas
36	B E P	86	Tuntas
37	P R S	74	Tuntas
38	L A	80	Tuntas

Jumlah	3148
Rata-rata	82,84
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	58

Semarang, 8 April 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 39

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK AFEKTIF PADA PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*

SIKLUS III

No	Nama Siswa	Indikator				Jumlah	Kategori
		1	2	3	4		
1	NDC	3	4	3	4	14	Sangat baik
2	IAK	4	3	4	4	15	Sangat baik
3	IRM	4	4	4	3	15	Sangat baik
4	KA	4	2	4	3	13	Sangat baik
5	KM	3	1	4	4	12	Baik
6	LDR	4	4	4	4	16	Sangat baik
7	NF	3	3	2	1	9	Cukup
8	RS	4	4	4	4	16	Sangat baik
9	SK	1	3	4	2	10	Baik
10	ZRA	2	3	3	4	12	Baik
Jumlah		32	31	36	33	132	
Rata-rata		13,2					
Kategori		Sangat baik					

Semarang, 8 April 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 40

TABEL HASIL BELAJAR ASPEK PSIKOMOTORIK PADA
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *PAIR CHECK* BERBANTUAN
MEDIA *FLASHCARD*

SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator			Jumlah	Kategori
		1	2	3		
1	NDC	2	4	4	10	Sangat baik
2	RAS	4	4	4	12	Sangat baik
3	IAK	4	4	4	12	Sangat baik
4	IRM	3	4	4	11	Sangat baik
5	IORM	4	4	4	12	Sangat baik
6	KAG	4	4	4	12	Sangat baik
7	KA	4	4	4	12	Sangat baik
8	KM	2	4	3	9	Baik
9	LA	4	4	4	12	Sangat baik
10	LH	4	4	4	12	Sangat baik
11	LDR	4	3	3	10	Sangat baik
12	LA	4	3	3	10	Sangat baik
13	MA	4	4	4	12	Sangat baik
14	MHS	4	4	4	12	Sangat baik
15	MZA	4	4	4	12	Sangat baik
16	MHR	4	4	4	12	Sangat baik
17	MTP	4	4	3	11	Sangat baik
18	MSH	4	4	4	12	Sangat baik
19	NWP	4	3	4	11	Sangat baik
20	NAF	4	4	4	12	Sangat baik
21	NIF	4	4	4	12	Sangat baik
22	NF	3	4	3	10	Sangat baik
23	PRNA	4	3	3	10	Sangat baik
24	PHY	4	4	4	12	Sangat baik
25	RSN	4	4	4	12	Sangat baik
26	RM	4	4	4	12	Sangat baik
27	RS	4	3	3	10	Sangat baik
28	SASYP	4	4	4	12	Sangat baik
29	SK	3	3	3	9	Baik
30	TDA	4	4	4	12	Sangat baik

31	T R P	4	3	3	10	Sangat baik
32	V A A	4	4	4	12	Sangat baik
33	Y A W	3	4	3	10	Sangat baik
34	Y E A	4	4	4	12	Sangat baik
35	Z R A	3	4	3	10	Sangat baik
36	B E P	4	4	4	12	Sangat baik
37	P R S	4	3	3	10	Sangat baik
38	L A	4	4	4	12	Sangat baik
Jumlah		141	140	136	417	
Rata-rata		10,97				
kategori		Sangat baik				

Semarang, 8 April 2015

Mengetahui,

Guru mitra



Lia Maylani Hendriyanti,S.Pd,M.Pd

NIP 198005162008012011

Peneliti



Inayatul Maula

NIM 1401411256

LAMPIRAN 41

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Penerapan Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IVB SDN Wonosari 02 Semarang

Nama Guru : Inayatul Maula
 Sekolah : SDN Wonosari 02
 Kelas/Semester : IVB
 Pokok Bahasan : Perkembangan teknologi transportasi
 Hari / Tanggal : Rabu, 8 April 2015
 Pukul : 09.00-10.45 WIB

Petunjuk:

Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru dalam menerapkan model *pair check* berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran IPS!

Pembelajaran IPS dimulai pukul 09.00. Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam terlebih dahulu, namun guru tidak melakukan kegiatan berdo'a karena pembelajaran IPS dilakukan pada jam pelajaran ke-3. Sebelum membahas materi yang akan dipelajari, guru memberikan kegiatan apersepsi dengan bernyanyi naik kereta api. Guru memberikan motivasi dengan memberikan *reward* pada kelompok yang paling cepat mengerjakan lembar kerja kelompok dan siswa yang aktif dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru mengingatkan kembali untuk mencatat hal-hal penting yang dibahas serta meminta siswa untuk tertib dalam pembelajaran dengan mengangkat tangan terlebih dahulu ketika ingin menjawab atau mengajukan pendapat.

Guru menyampaikan materi melalui media *flashcard*. Dalam kegiatan ini, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai gambar dan fungsi alat komunikasi yang terdapat pada media *flashcard*. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran terbukti dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangan sebelum menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kegiatan selanjutnya adalah guru membuat kelompok-kelompok diskusi. Satu kelompok terdiri dari 4 siswa, namun dalam satu kelompok dibagi menjadi dua tim yaitu tim pelatih dan tim partner.

Setiap tim terdiri dari 2 siswa. Dalam kegiatan pembagian kelompok, siswa terlihat sudah agak bosan dengan anggota kelompoknya sehingga guru membagi kelompok lagi. Namun, siswa-siswa yang diamati tetap menyebar pada 9 kelompok diskusi. Guru membagikan lembar kerja siswa dan mensimulasikan langkah-langkah penerapan model *pair check*. Guru membimbing kegiatan diskusi dengan berkeliling pada kelompok-kelompok. Pembatasan waktu dilakukan oleh guru sehingga siswa tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja siswa, guru meminta siswa memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Selanjutnya guru memberikan umpan balik mengenai hasil diskusi siswa. Saat kegiatan membuat prakarya dari kertas lipat, suasana kelas kurang kondusif karena banyaknya siswa yang bermain dengan pesawat kertas yang mereka buat. Namun, guru berhasil mengkondisikan kelas.

Guru meminta siswa untuk menerima *reward*. *Reward* ini diberikan kepada kelompok yang paling cepat mengerjakan lembar kerja siswa dan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang protes dengan pemberian *reward* namun, guru menjelaskan alasannya serta memberikan penguatan dengan siswa lain agar bersemangat untuk berpartisipasi aktif dikelas. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyanyakan hal yang belum dipahami namun, siswa kurang antusias untuk bertanya karena mereka sudah memahami materi. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengerjakan soal evaluasi. Siswa mengumpulkan tugas.

Semarang, 8 April 2015

Observer,



Lia Maylani Hendriyanti, S.Pd, M.Pd

NIP. 198005162008012011

LAMPIRAN 42

Dokumentasi Siklus III



Guru membuka pelajaran

Guru menampilkan media *flashcard*

Guru membagi kelompok



Guru membagikan LKS



Siswa mengerjakan LKS



Guru membimbing diskusi



Siswa memaparkan hasil diskusi



Siswa membuat prakarya



Guru memberikan *reward*



Guru membagikan soal evaluasi



Papan nama sekolah



Joglo sekolah

LAMPIRAN 43

LAMPIRAN HASIL BELAJAR ASPEK KOGNITIF SISWA

Nama : SIFLA
 No. Presensi : 30

NILAI

58

SOAL EVALUASI

A. Kerjakan titik dibawah ini dengan benar!

- Berikut ini yang termasuk alat transportasi air adalah
 - Sepeda
 - Balon Udara
 - Perahu
 - Truk
 - Stasiun
- Bila hendak naik pesawat terbang maka sebaiknya pergi ke
 - Halle
 - Pelabuhan
 - Bandara
 - Mobil
 - Stasiun
- Tempat pemberhentian bus sementara adalah
 - terminal
 - stasiun
 - bandara
 - halte
 - Mozor
- Di bawah ini angkutan darat bermesin adalah
 - Dokar
 - Becak
 - Mobil
 - Helikopter

Alat transportasi diatas menggunakan tenaga

- Manusia
- Mesin
- Angin
- Hewan

Kereta api dikembangkan oleh

- Masina
- Niboda
- Pilot
- Supor

Bandara yang terdapat di Kota Semarang adalah

- Bandara Soekarno-Hata
- Bandara Ahmad Yani
- Bandara Polonia
- Bandara Adi Soemarmo

Waktu yang dibutuhkan untuk menggerakkan alat transportasi masa lalu ialah

- T lama
- Singkat
- Cepat
- Sedikit

Kemungkinan bila kita menggunakan alat transportasi masa kini daripada masa lalu adalah

- waktunya lebih lama
- jangkauannya lebih luas
- harganya lebih mahal
- lebih lambat

B=8

Nama : Kayla A.
 No. Presensi : 6

NILAI

60

SOAL EVALUASI

A. Kerjakan titik dibawah ini dengan benar!

- Berikut ini yang termasuk alat transportasi air adalah
 - Sepeda
 - Balon Udara
 - Truk
 - Perahu
 - Stasiun
 - Bandara
 - Pelabuhan
- Bila hendak naik pesawat terbang maka sebaiknya pilih
 - Halte
 - Bandara
 - Stasiun
 - Perumahan
- Dibawah ini merupakan alat transportasi masa lalu, kecuali
 - Kereta api
 - Mobil
 - Motor
 - Sepeda
 - Tempat pemberhentian bus sementara adalah
 - Halte
 - Terminal
 - Stasiun
 - Bandara
 - Di bawah ini angkutan darat termasin adalah
 - Dolar
 - Becak
 - Mobil
 - Helikopter



Alat transportasi diatas menggunakan tenaga

- Manusia
 - Angin
 - Measin
 - Hewan
- Kereta api dikendalikan oleh
 - Masinis
 - Pilot
 - Nakoda
 - Supir
 - Bandara yang terdapat di Kota Semarang adalah
 - Bandara Soekarno-Hatta
 - Bandara Ahmad Yani
 - Bandara Polonia
 - Bandara Adi Soernarno
 - Waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan alat transportasi masa lalu ialah
 - Lama
 - Cepat
 - Singkat
 - Sedikit
 - Keuntungan bila kita menggunakan alat transportasi masa kini daripada masa lalu adalah
 - waktunya lebih lama
 - jagkasannya lebih luas
 - harganya lebih mahal
 - lebih lambat

LAMPIRAN 44**LAMPIRAN HASIL BELAJAR ASPEK PSIKOMOTORIK SISWA**

LAMPIRAN
SURAT PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI WONOSARI 02
KECAMATAN NGALIYAN
Jl. Raya Mangkang Km. 16 Semarang Telp. (024) 8662590

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/055/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu
NIP : 19640131 198405 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Wonosari 02

Menerangkan bahwa :

Nama : Inayatul Maula
NIM : 1401411256
Sekolah : UNNES PGSD
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Wonosari 02 Ngaliyan Semarang, pada tanggal 28 Maret – 11 April 2015 dengan topik "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Pair Check* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas IV B SDN Wonosari 02 Kota Semarang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 April 2015
Kepala Sekolah




Dra. Nuzul Saptiyah Sukmowinahyu
NIP. 19640131 198405 2 003