



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN TEMA
KEGIATAN SEHARI-HARI MELALUI MODEL TERPADU
NUMBERED HEAD TOGETHER DAN *SCRAMBLE*
DENGAN MEDIA *POWERPOINT* PADA SISWA
KELAS IIIA SDN WONOSARI 03 SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

SANTI LESTARI

1401411114

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

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

nama : Santi Lestari

NIM : 1401411114

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

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

Semarang, 10 April 2015

Peneliti



Santi Lestari
NIM 1401411114

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Santi Lestari, NIM 1401411114, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 15 April 2015

Semarang, 10 April 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan PGSD

Dosen Pembimbing



A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor, is shown next to the 'Dosen Pembimbing' label.

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd
NIP. 19561201 198703 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Santi Lestari, NIM 1401411114, berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 15 April 2015

Panitia Ujian

Ketua



Sekretaris

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP. 19500612 198403 1 001

Penguji Utama

Masitah, S.Pd., M.Pd
NIP. 19520610 198003 2 001

Penguji I

Drs. Jaino, M.Pd
NIP. 19540815 198003 1 004

Penguji II

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd
NIP. 19561201 198703 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Pendidikan adalah senjata paling mematikan, karena dengan itu Anda dapat mengubah dunia" (Nelson Mandela)

"Hiduplah seakan engkau akan mati besok. Belajarlah seakan engkau akan hidup selamanya" (Mahatma Gandhi)

PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan rasa syukur atas segala tuntunan-Nya,
dan sholawat kepada Nabi Muhammad SAW
skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta:
Bapak Ruslan dan Ibu Rumiya
atas segala kasih sayang tak terbatas dan lantunan doa dalam
setiap perjalananku.*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang” ini dengan baik.

Skripsi ini dapat tersusun berkat dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran;
5. Masitah, S.Pd., M.Pd., dosen penguji utama yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan.
6. Drs. Jaino, M.Pd., dosen penguji I yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan.
7. St. Sutriyono, S.Pd.SD., Kepala SDN Wonosari 03 Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian;
8. Galih Suci Pratama, S.Pd., guru kolaborator dalam penelitian ini atas ilmu dan kerjasama yang diberikan selama penelitian;
9. Semua pihak yang telah berperan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan keberkahan dari Allah SWT. Peneliti berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 10 April 2015

Peneliti

ABSTRAK

Lestari, Santi. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu Numbered Head Together dan Scramble dengan Media Powerpoint pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Sukarjo, S.Pd, M.Pd.

Berdasarkan hasil refleksi guru (peneliti) dan kolaborator terhadap pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPS relatif rendah. Ditunjukkan dengan keterampilan dasar mengajar guru dan aktivitas siswa belum optimal. Hasil belajar siswa menunjukkan 25 dari 39 siswa (64,1%) belum tuntas dan 14 siswa (35,9%) sudah tuntas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang?”. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dengan tiga siklus, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 31 kriteria baik, siklus II memperoleh skor 38 kriteria sangat baik, dan siklus III memperoleh skor 42 kriteria sangat baik. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 23,3 kriteria baik, meningkat menjadi 26,2 kriteria baik pada siklus II, dan meningkat pada siklus III dengan skor 29,6 kriteria sangat baik. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I sebesar 65,8%, siklus II meningkat menjadi 78,9%, dan siklus III meningkat menjadi 86,5%.

Simpulan penelitian ini melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang. Saran yang diberikan adalah hendaknya para guru menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: Kualitas Pembelajaran, *Numbered Head Together*, *Powerpoint Scramble*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	9
1.2.1. Rumusan Masalah	9
1.2.2. Pemecahan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian	11
1.3.1. Tujuan Umum	11
1.3.2. Tujuan Khusus	11
1.4. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1. Kajian Teori	14
2.1.1. Hakikat Belajar	14
2.1.2. Hakikat Pembelajaran	15
2.1.3. Kualitas Pembelajaran	17
2.1.4. Hakikat Penilaian Hasil Belajar	36
2.1.5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	41

2.1.6. Hakikat Pembelajaran Tematik	44
2.1.7. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	47
2.1.8. Teori Belajar yang Mendasari Model Terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i>	48
2.1.9. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT)	51
2.1.10. Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	53
2.1.11. Media Pembelajaran	55
2.1.12. Implementasi Pembelajaran IPS Tema Kegiatan Sehari-hari di SD melalui Model Terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>	60
2.2. Kajian Empiris	63
2.3. Kerangka Berpikir	67
2.4. Hipotesis Tindakan	70
BAB III METODE PENELITIAN	71
3.1. Rancangan Penelitian	71
3.1.1. Perencanaan	72
3.1.2. Pelaksanaan Tindakan	72
3.1.3. Observasi	74
3.1.4. Refleksi	74
3.2. Perencanaan Tahap Penelitian	75
3.2.1. Siklus Pertama	75
3.2.2. Siklus Kedua	79
3.2.3. Siklus Ketiga	83
3.3. Subjek Penelitian	87
3.4. Tempat Penelitian	87
3.5. Variabel Penelitian	87
3.6. Data dan Teknik Pengumpulan Data	88
3.6.1. Sumber Data	88
3.6.2. Jenis Data	89
3.6.3. Teknik Pengumpulan Data	90

3.7. Teknik Analisis Data	92
3.7.1. Data Kuantitatif	92
3.7.2. Data Kualitatif	94
3.8. Indikator Keberhasilan	98
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	100
4.1. Hasil Penelitian	100
4.1.1. Deskripsi Data Prasiklus	100
4.1.2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	100
4.1.3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	127
4.1.4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	157
4.2. Pembahasan	184
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian	184
4.3. Implikasi Hasil Penelitian	211
BAB V PENUTUP	213
5.1. Simpulan	213
5.2. Saran	215
DAFTAR PUSTAKA	216
LAMPIRAN-LAMPIRAN	220

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perencanaan Pembelajaran Siklus I	75
Tabel 3.2	Perencanaan Pembelajaran Siklus II	79
Tabel 3.3	Perencanaan Pembelajaran Siklus III	83
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	93
Tabel 3.5	Taraf Keberhasilan Tindakan dalam Proses Pembelajaran	94
Tabel 3.6	Kriteria Keberhasilan Data Kualitatif	96
Tabel 3.7	Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru	97
Tabel 3.8	Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa	97
Tabel 3.9	Klasifikasi Tingkatan Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa	97
Tabel 3.10	Klasifikasi Tingkatan Nilai Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa ...	98
Tabel 4.1	Perencanaan Pembelajaran Siklus I	100
Tabel 4.2	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	105
Tabel 4.3	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	110
Tabel 4.4	Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus I	116
Tabel 4.5	Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus dan Siklus I	117
Tabel 4.6	Data Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I	118
Tabel 4.7	Data Observasi Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I	120
Tabel 4.8	Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus I	121
Tabel 4.9	Perencanaan Pembelajaran Siklus II	128
Tabel 4.10	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	132
Tabel 4.11	Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan II	136
Tabel 4.12	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	137
Tabel 4.13	Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II	140
Tabel 4.14	Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus II	144
Tabel 4.15	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	145
Tabel 4.16	Data Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus II	146
Tabel 4.17	Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I dan II	148

Tabel 4.18	Data Observasi Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus II	149
Tabel 4.19	Perbandingan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I dan II	150
Tabel 4.20	Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus II	151
Tabel 4.21	Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus I dan II	153
Tabel 4.22	Perencanaan Pembelajaran Siklus III	157
Tabel 4.23	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	161
Tabel 4.24	Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	165
Tabel 4.25	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	166
Tabel 4.26	Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III	169
Tabel 4.27	Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus III	173
Tabel 4.28	Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus, Siklus I, II, dan III	174
Tabel 4.29	Data Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus III	175
Tabel 4.30	Perbandingan Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I, II, dan III	177
Tabel 4.31	Data Observasi Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus III	178
Tabel 4.32	Perbandingan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Siklus I, II, dan III	179
Tabel 4.33	Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus III	180
Tabel 4.34	Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus I, II, dan III	182

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Diagram Hasil Respon Siswa Siklus I	115
Gambar 4.2: Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I	116
Gambar 4.3: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus dan Siklus I	117
Gambar 4.4: Diagram Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus I	122
Gambar 4.5: Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan II	136
Gambar 4.6: Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II	141
Gambar 4.7: Diagram Hasil Respon Siswa Siklus II	142
Gambar 4.8: Diagram Perbandingan Respon Siswa Siklus I dan II	143
Gambar 4.9: Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II	144
Gambar 4.10: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Prasiklus, siklus I, dan siklus II	145
Gambar 4.11: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Afektif Siklus I dan II	148
Gambar 4.12: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Psikomotor Siklus I dan II ...	150
Gambar 4.13: Diagram Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus II	152
Gambar 4.14: Diagram Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus I dan II	155
Gambar 4.15: Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	165
Gambar 4.16: Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III	170
Gambar 4.17: Diagram Hasil Respon Siswa Siklus III	171
Gambar 4.18: Diagram Perbandingan Respon Siswa Siklus I, II, dan III	172
Gambar 4.19: Diagram Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus III	173
Gambar 4.20: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif	174
Gambar 4.21: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Afektif Siklus I, II, dan III ...	177
Gambar 4.22: Diagram Perbandingan Hasil Belajar Psikomotor Siklus I, II, dan III	179
Gambar 4.23: Diagram Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus III	180
Gambar 4.24: Diagram Rekapitulasi Data Pelaksanaan Siklus I, II, dan III	182

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	69
Bagan 3.1 Tahap-tahap dalam PTK	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01:	Kisi-kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian	220
Lampiran 02:	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	246
Lampiran 03:	Hasil Observasi Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa, Angket Respon Siswa, dan Catatan Lapangan.....	315
Lampiran 04:	Surat-surat Penelitian	359
Lampiran 05:	Foto-foto Penelitian	363

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Terkait fungsi tersebut, maka ditetapkan visi pendidikan nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Maka penyelenggaraan pendidikan diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Implikasi dari prinsip tersebut adalah pergeseran paradigma proses pendidikan, yaitu dari paradigma pengajaran ke paradigma pembelajaran. Paradigma pengajaran yang lebih menitikberatkan peran pendidik dalam mentransformasikan pengetahuan kepada peserta didiknya bergeser pada paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya (PP No. 19 tahun 2005).

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Bab XI tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan pasal 39 menjelaskan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Hal tersebut sejalan dengan PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyebutkan bahwa seorang guru dituntut untuk menguasai kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Kompetensi pedagogik berkaitan dengan kemampuan mengelola pembelajaran dalam rangka menggali berbagai potensi yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, seorang guru membutuhkan acuan standar isi dan standar proses untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Terkait dengan hal tersebut, Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga pendekatan tematik digunakan untuk peserta didik kelas I sampai kelas III. Dengan pertimbangan waktu dan luasnya kajian permasalahan, maka

penelitian ini dibatasi pada kajian permasalahan pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Salah satu muatan wajib dalam struktur kurikulum pendidikan dasar dan menengah yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Materi pelajaran IPS merupakan penggunaan konsep dari ilmu sosial yang terintegrasi dalam tema-tema tertentu (Puskur, 2007:14).

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat baik lokal, regional, nasional, maupun global sehingga tujuan dari pembelajaran IPS dapat tercapai secara optimal (Depdiknas, 2006:575).

Berdasarkan hasil refleksi peneliti yang dilakukan pada saat Pengalaman Praktik Lapangan II menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPS kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang relatif rendah. Pada aspek keterampilan guru masih belum optimal yang ditandai dengan belum disampaikannya tujuan pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai (*keterampilan membuka pelajaran*). Guru masih kurang variatif, baik dari segi pola interaksi maupun penggunaan media pada saat memberikan materi kepada siswa, masih sebatas menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai media sehingga pembelajaran cenderung kurang

menarik dan membuat siswa mudah bosan (*keterampilan mengadakan variasi, menjelaskan*).

Selain itu, kurangnya pengarahan dan motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk memperhatikan penjelasan guru, aktif berpendapat, dan bertanya pada saat penjelasan materi maupun berdiskusi menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan antusias dalam proses pembelajaran yang berlangsung (*keterampilan mengelola kelas, memberikan penguatan, bertanya, membimbing diskusi kelompok kecil*). Guru juga masih belum sepenuhnya dapat mengatur siswa yang mengganggu siswa lainnya ataupun berbuat gaduh di dalam kelas (*keterampilan mengelola kelas*). Saat mengakhiri pembelajaran, guru belum optimal dalam mengajak siswa untuk menyimpulkan materi atau merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan (*keterampilan menutup pelajaran*).

Aspek aktivitas siswa pada pembelajaran IPS juga belum terlihat optimal. Hal ini sesuai dengan hasil refleksi peneliti bersama kolaborator yang diperoleh informasi bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena masih didominasi oleh guru. Siswa kurang mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran (*aktivitas mental*). Siswa kurang memperhatikan penjelasan materi yang diberikan guru dan justru berbuat gaduh di dalam kelas (*aktivitas visual, aktivitas mendengar, ranah afektif*).

Terdapat siswa yang kurang aktif menjawab permasalahan yang diberikan guru dan hanya duduk diam, entah mendengarkan guru, mengantuk, ataupun bermain-main sendiri saat berdiskusi (*aktivitas emosional, aktivitas mental, ranah psikomotor*). Siswa cenderung pasif dalam mencatat materi yang diberikan

walaupun sudah diingatkan oleh guru (*aktivitas menulis, ranah afektif*). Siswa juga cenderung kurang aktif dalam bertanya mengenai materi yang belum dimengerti dan enggan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan (*aktivitas lisan, aktivitas mental*).

Selain itu, hasil rata-rata dua kali ulangan harian mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa. Terdapat 14 siswa (35,9%) yang nilainya diatas KKM dan 25 siswa (64,1%) belum berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 65. Sehingga rerata nilai kelas IIIA yaitu 61,55, dengan nilai terendah 42 dan nilai tertinggi 85 (*ranah kognitif*).

Permasalahan pembelajaran di kelas IIIA SDN Wonosari 03 tersebut didukung dengan kajian pelaksanaan standar isi IPS oleh Depdiknas (2007). Disebutkan bahwa guru belum mengoptimalkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru cenderung mengacu pada buku teks yang dianggap sudah menjabarkan kurikulum. Sehingga guru cenderung mengutip indikator dalam buku teks tanpa memperhatikan situasi dan kondisi sekolah.

Mata pelajaran IPS cenderung dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan. Pemahaman seperti ini berakibat pada pembelajaran yang lebih menekankan pada verbalistik. Sehingga siswa belum memahami secara mendalam substansi materi dan esensinya di masyarakat. Pembelajaran IPS juga dianggap membosankan, dikarenakan materinya terlalu luas dan hanya menghafalkan fakta-fakta. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa. Kebosanan juga muncul karena materi pelajaran tidak sesuai dengan

tingkat perkembangan dan konteks kehidupan siswa. Akibatnya pengembangan potensi dan keterampilan berpikir siswa kurang optimal.

Sejalan dengan temuan Depdiknas, Susanto (2014:2-4) mengungkapkan bahwa masih terdapat kelemahan pelaksanaan pembelajaran IPS meskipun berbagai inovasi telah dilakukan. Seperti penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang sesuai dengan tuntutan zaman dan lingkungan siswa, guru juga kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran karena cenderung menggunakan ceramah, tanpa mengembangkan wawasan berpikir dan penyelesaian masalah yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih aktif.

Kelemahan lainnya yaitu adanya anggapan yang keliru dari para orang tua dan siswa yang menganggap pembelajaran IPS kurang memiliki nilai manfaat dibandingkan bidang studi lainnya seperti IPA. Dengan kata lain, IPS dianggap tidak bisa mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan belum menjadi nilai sosial budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat yang menjadi sumber belajar bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bersama kolaborator menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari, yang dapat meningkatkan keterampilan guru dan mendorong keterlibatan siswa. Suatu pembelajaran inovatif yang memposisikan guru sebagai fasilitator dan motivator serta menunjukkan komunikasi multiarah agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, yaitu dengan menerapkan perpaduan model *Numbered Head Together* (NHT) dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Hamdani (2011:89-90) menjelaskan bahwa *Numbered Head Together* adalah metode belajar berkelompok dengan cara setiap siswa diberi nomor, kemudian guru memanggil nomor siswa secara acak. Model tersebut dapat meningkatkan kesiapan dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun berdiskusi. Alasan peneliti menggunakan model *Numbered Head Together* sebagai alternatif pemecahan masalah adalah untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan sosial siswa sehingga dapat memecahkan masalah. Peneliti berasumsi bahwa model *Numbered Head Together* akan lebih optimal jika dipadukan dengan model *Scramble*.

Scramble merupakan suatu model permainan menyusun kembali suatu struktur kata yang telah diacak. Sehingga siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak, dan melatih kedisiplinan siswa (Huda, 2013:303). Alasan peneliti menggunakan model *Scramble* sebagai alternatif pemecahan masalah adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa sehingga termotivasi untuk belajar serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pemilihan media dalam penelitian ini yaitu mengombinasikan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Media *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku khusus selain alat untuk menyimpan data. Melalui media tersebut, guru dapat memasukkan suara, video, gambar, foto dan efek animasi menjadi satu kesatuan penyajian pembelajaran

sehingga mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik (Rusman, 2012:301). Pemakaian media *Powerpoint* yang peneliti gunakan dalam pembelajaran sebagai sarana pendukung penyampaian materi dan kuis dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan masalah.

Alternatif pemecahan yang dilakukan peneliti terkait penerapan model *Numbered Head Together* didukung penelitian Ebrahim (2012) dalam *International Journal of Science and Mathematics Education* Vol. 10 No. 2 tentang *The Effect of Cooperative Learning Strategies on Elementary Students' Science Achievement and Social Skills in Kuwait* (Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Kuwait). Penelitian tersebut membuktikan bahwa strategi pembelajaran kooperatif secara signifikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan keterampilan sosial siswa dibandingkan strategi pembelajaran lainnya.

Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Nilasari (2013) dalam Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya Vol. 01 No. 02 tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sidoharjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Numbered Head Together* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Sedangkan pemanfaatan media *Powerpoint* dalam penelitian diperkuat oleh Pamungkas (2013) dalam Jurnal PGSD Universitas Negeri Yogyakarta Vol. II No. 3 tentang “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media *Power Point* Siswa Kelas IV SD Tidar Kota Magelang”. Penelitian tersebut membuktikan media *Powerpoint* berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Ketiga penelitian tersebut dijadikan sebagai penguat bagi peneliti untuk melaksanakan perbaikan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari, bukan untuk dicontoh baik dari segi konsep, isi, maupun hasil penelitiannya.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang”.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan umum sebagai berikut: Apakah model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang?.

Rumusan masalah umum tersebut secara khusus dapat dirinci sebagai berikut.

- a. Apakah model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan guru kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari?.
- b. Apakah model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari?.
- c. Apakah model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari?.

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan akar penyebab masalah dan didasarkan pada kajian teori maka didapatkan alternatif pemecahan masalah pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari dengan menerapkan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*, sebagai berikut.

- a. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran.
- b. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari tersebut.
- c. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala.
- d. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada *slide Powerpoint* yang ditunjukkan oleh guru.
- e. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran.

- f. Guru memberikan tugas secara berkelompok.
- g. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan.
- h. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan.
- i. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis.
- j. Siswa yang nomor yang dipanggil mewakili kelompoknya menjawab kuis.
- k. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.
- l. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.

1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan keterampilan guru kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

- c. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Secara umum penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik teoretis maupun praktis pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di sekolah dasar, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya, dan dapat menambah khasanah bagi dunia pendidikan.

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- a. Guru

Implementasi model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat mendorong dan memotivasi para guru agar dapat melakukan inovasi pembelajaran khususnya IPS sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

- b. Siswa

Pelaksanaan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* mengharuskan siswa untuk aktif dalam bekerja sama secara kelompok. Bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, memperoleh pengalaman belajar, meningkatkan kemampuan intelektual, serta mengembangkan keterampilan sosial sehingga dapat memecahkan masalah secara cepat dan tepat.

c. Sekolah

Penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk mengembangkan proses pembelajaran di SDN Wonosari 03 Semarang dan meningkatkan profesionalitas lembaga dalam menyelenggarakan pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

Menurut Siregar dan Nara (2014:5) belajar adalah suatu aktivitas mental pada seorang individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang relatif konstan. Sementara Aunurrahman (2009:35) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan hidupnya.

Hamdani (2011:21) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan individu, dengan serangkaian kegiatan yang dilakukannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, maka tindakan belajar akan lebih baik jika siswa mengalami atau melakukannya sendiri. Sehingga berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, belajar adalah suatu aktivitas mental pada seorang individu yang mengarah pada proses perubahan tingkah laku, baik melalui latihan maupun pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi sepanjang hidupnya.

Rifa'i dan Anni (2011:97-98) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah faktor yang ada dalam individu, sedangkan kondisi eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan siswa.

a. Kondisi internal

Kondisi internal yang mempengaruhi proses belajar yaitu kondisi fisik, psikis, dan sosial. Kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh. Kondisi psikis meliputi kemampuan intelektual dan emosional. Sedangkan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kondisi internal ini dapat terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan.

b. Kondisi eksternal

Kondisi eksternal yang berpengaruh terhadap belajar meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang sedang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Kondisi eksternal ini dapat mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, baik kondisi internal maupun eksternal mempunyai pengaruh yang kuat dalam proses belajar. Jika faktor-faktor yang mempengaruhi tersebut mendukung proses belajar maka hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2011:191) pembelajaran merupakan seperangkat

peristiwa yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Siregar dan Nara (2014:13) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah disiapkan sebelumnya sehingga saat pelaksanaan terjadi proses belajar pada seorang individu.

Suprihatiningrum (2014:75) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan guru untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Upaya yang dimaksud berupa pemanfaatan lingkungan, baik kelas itu sendiri, metode, dan media yang diperlukan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, yang memungkinkan terjadinya proses interaksi antara siswa dengan guru dan lingkungan sekitarnya, baik kelas itu sendiri, model, dan media yang diperlukan sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

2.1.2.2. Komponen Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang saling terkait dan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Komponen tersebut meliputi: tujuan instruksional yang hendak dicapai, materi pelajaran, metode mengajar, lingkungan, media pembelajaran, dan evaluasi sebagai alat ukur tercapai-tidaknyanya tujuan. Sehingga seorang guru harus mampu

mengkoordinasikan seluruh komponen tersebut dengan baik agar terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan komponen belajar (Suprihatiningrum, 2014: 81).

Komponen pembelajaran merupakan penentu keberhasilan proses pembelajaran sehingga komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun komponen-komponen tersebut mencakup tujuan yang hendak dicapai, sumber belajar, strategi pembelajaran yang digunakan, media, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, 2013:119).

Berdasarkan penjelasan tersebut, komponen pembelajaran merupakan penentu keberhasilan proses pembelajaran sehingga dibutuhkan keterampilan untuk mengorganisir seluruh komponen dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.3. Kualitas Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran artinya mempersoalkan bagaimana kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama ini berjalan dengan baik sehingga dapat menghasilkan luaran yang baik pula. Sehingga, dibutuhkan perbaikan pembelajaran yang mengarah pada pengelolaan proses pembelajaran (Uno, 2008:153).

Depdiknas (2004:8-10) mengartikan kualitas pembelajaran sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru, siswa, materi pembelajaran, media, dan iklim pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Sehingga dapat dirumuskan menjadi beberapa indikator yaitu: (1) perilaku pembelajaran guru;

(2) perilaku dan dampak belajar siswa; (3) iklim pembelajaran; (4) materi pembelajaran; (5) kualitas media pembelajaran; (6) dan sistem pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, kualitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui adanya peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui proses pembelajaran. Peneliti memprioritaskan penelitian ini pada dua indikator, yaitu perilaku pembelajaran guru yang tercermin pada keterampilan guru saat mengajar, serta perilaku dan dampak belajar siswa yang tercermin pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Indikator-indikator tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

2.1.3.2. Keterampilan Guru

Permadi dan Arifin (2013:26) menjelaskan bahwa kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, dan sosial yang secara menyeluruh membentuk kompetensi standar profesi guru. Dengan kata lain, kompetensi seorang guru memegang peran sentral dan krusial dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan keterampilan yang dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna.

Keterampilan dasar mengajar merupakan bentuk-bentuk perilaku yang bersifat mendasar dan khusus yang dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas mengajarnya secara terencana dan profesional (Rusman, 2014:80). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Djamarah (2010:99) yang menyebutkan bahwa keterampilan dasar mengajar mutlak dimiliki seorang guru agar dapat mengoptimalkan peranannya di dalam kelas.

Keterampilan dasar mengajar menurut Rusman (2014:80-93) sebagai berikut.

a. Keterampilan membuka pelajaran

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru dalam pembelajaran untuk menciptakan pra-kondisi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada materi yang akan dipelajari. Kegiatan membuka pelajaran tidak hanya dilakukan oleh guru pada awal jam pelajaran, tetapi juga pada awal setiap penggal kegiatan inti pelajaran.

Komponen membuka pelajaran meliputi: (1) menarik perhatian siswa dengan gaya mengajar, penggunaan media pembelajaran, dan pola interaksi pembelajaran yang bervariasi; (2) menimbulkan motivasi, disertai kehangatan; (3) memberi acuan melalui penyampaian tujuan pembelajaran dan batasan tugas terkait materi; (4) memberikan apersepsi atau kaitan.

Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa yang dilakukan guru dalam kegiatan pendahuluan sebagai berikut.

- 1) Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Melakukan apersepsi.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus dan RPP.

b. Keterampilan bertanya

Anitah (2009:7.4) mengungkapkan bahwa keterampilan bertanya merupakan suatu keterampilan sederhana bersifat mendasar yang dipersyaratkan sebelum menguasai keterampilan berikutnya yang terdiri dari keterampilan bertanya dasar dan lanjut.

Menurut Bolla dan Joni (1985:37-47) komponen keterampilan bertanya dasar meliputi: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas, singkat, dan mudah dipahami siswa; (2) pemberian acuan; (3) pemindah giliran atau beberapa siswa secara bergilir menjawab pertanyaan yang sama; (4) penyebaran pertanyaan yang berbeda dan dijawab secara bergilir oleh siswa yang berbeda pula; (6) pemberian waktu berpikir; (7) dan pemberian tuntunan.

Sedangkan komponen keterampilan bertanya lanjut meliputi: (1) pengubahan tuntutan tingkat kognitif dalam menjawab pertanyaan dari tingkat ingatan ke berbagai tingkat kognitif yang lebih tinggi; (2) pengaturan urutan pertanyaan mulai dari tingkat pertanyaan yang rendah ke tingkat tinggi; (3) pertanyaan melacak untuk mengembangkan jawaban yang diberikan siswa; (4) keterampilan mendorong terjadinya interaksi.

Adapun kriteria pertanyaan yang baik menurut Rusman (2014:82) antara lain: (1) jelas dan mudah dimengerti oleh siswa; (2) berisi informasi yang cukup agar siswa dapat menjawab pertanyaan; (3) difokuskan pada masalah tertentu; (4) adanya waktu yang cukup untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan; (5) adanya pemerataan pertanyaan pada seluruh siswa; (6) respon yang ramah dan menyenangkan perlu diberikan untuk menimbulkan

keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab; (7) dan mengarahkan jawaban siswa pada proses penemuan jawaban yang benar.

c. Keterampilan memberi penguatan

Menurut Djamarah (2010:99) memberikan penguatan dapat diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespon secara positif suatu tingkah laku tertentu siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk membesarkan hati siswa agar lebih giat berpartisipasi dalam interaksi pembelajaran.

Terdapat empat cara memberikan penguatan, yaitu:

- 1) penguatan kepada pribadi tertentu dengan cara menyebutkan nama siswa yang dimaksud agar lebih efektif;
- 2) penguatan kepada kelompok siswa dengan cara memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik;
- 3) pemberian penguatan dengan segera setelah munculnya respon siswa;
- 4) pemberian penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi agar tidak menimbulkan kebosanan.

Menurut Pah dan Joni (1985:69) terdapat beberapa komponen yang perlu dipahami guru dalam memberikan penguatan, yaitu:

- 1) penguatan verbal yang diberikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat baik berupa pujian, dukungan, pengakuan, atau dorongan untuk menguatkan tingkah laku dan penampilan siswa;
- 2) penguatan nonverbal yang diberikan berupa perubahan gerak tubuh seperti mimik dan gerakan badan, gerakan mendekati, sentuhan, menciptakan

kegiatan yang menyenangkan, pemberian benda atau simbol, serta penguatan tak penuh.

d. Keterampilan mengadakan variasi

Menurut Djamarah (2010:124) proses pembelajaran akan berlangsung dengan kurang efektif jika guru tidak menggunakan variasi, karena kecenderungan munculnya rasa bosan dan mengantuk akan semakin besar. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu, seorang guru perlu mengadakan variasi dalam mengajar. Variasi tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) kelompok, sebagai berikut:

- 1) variasi gaya mengajar meliputi: variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, mengadakan kontak pandang, gerakan badan dan mimik, serta perubahan posisi guru dalam kelas;
- 2) variasi dalam penggunaan media dan bahan pengajaran meliputi alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat, didengar, diraba, dan dimanipulasi;
- 3) variasi pola interaksi dan kegiatan siswa yaitu mengubah pola dan tingkat interaksi guru-siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya yang secara tidak langsung juga akan mengubah kegiatan siswa, tingkat dominasi guru, keterlibatan siswa, dan tingkat tuntutan kognitif serta susunan kelas.

Rusman (2014:86) menjelaskan bahwa variasi dapat berfungsi secara efektif jika guru memperhatikan prinsip-prinsip berikut, antara lain: (1) variasi hendaknya digunakan dengan maksud tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran, latar belakang, dan karakteristik siswa; (2) variasi harus digunakan secara berkesinambungan, sehingga tidak akan merusak perhatian

atau mengganggu siswa; (3) direncanakan dengan baik dan secara eksplisit dicantumkan dalam RPP.

e. Keterampilan menjelaskan

Menurut Rusman (2013:73) menjelaskan berarti menyajikan informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan. Penjelasan guru harus berfokus pada inti pelajaran, menarik perhatian, dan mudah ditangkap oleh siswa. Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan disajikan dengan mengintegrasikan berbagai kemampuan mengajar guru merupakan ciri utama keberhasilan kegiatan menjelaskan.

Adapun prinsip-prinsip keterampilan menjelaskan, sebagai berikut.

- 1) Keterkaitan dengan tujuan. Guru dalam menjelaskan materi pelajaran harus bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Relevan antara penjelasan dengan karakteristik siswa.
- 3) Kebermaknaan, apapun yang dijelaskan guru harus bermakna bagi siswa baik untuk masa sekarang ataupun masa yang akan datang.
- 4) Dinamis, guru dapat memadukan penjelasan materi dengan tanya jawab atau menggunakan media pembelajaran, agar lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa.
- 5) Penjelasan dilakukan dalam kegiatan pendahuluan, inti, dan kegiatan penutup.

Kosasi dan Joni (1985:89) menyebutkan bahwa komponen-komponen dalam keterampilan menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis dan merencanakan materi yang akan disampaikan pada siswa. Karena berhasil atau tidaknya penjelasan tersebut tergantung pada kesiapan siswa.
- 2) Menyajikan materi dengan jelas, menggunakan contoh atau ilustrasi, pemberian tekanan pada informasi penting, dan adanya balikan.

f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Wardani dan Joni (1985:29-30) menjelaskan bahwa keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil diperlukan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal. Diskusi hendaknya dilakukan dalam iklim yang bebas, penuh keterbukaan, dan kesediaan menerima serta menghargai pendapat orang lain. Sebelum melaksanakan diskusi, perlu adanya suatu perencanaan seperti pemilihan topik, penyiapan bahan, penetapan besar kelompok dan pengaturan tempat duduknya.

Menurut Rusman (2014:86) komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil, sebagai berikut.

- 1) Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi.
- 2) Memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman, meminta komentar siswa, dan menguraikan gagasan siswa.
- 3) Menganalisis pandangan siswa dengan memperjelas hal-hal yang disepakati dan perlu disepakati.

- 4) Meningkatkan urunan siswa yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menantang, memberikan contoh dengan tepat, memberikan waktu berpikir dan memberikan kesempatan urun pendapat siswa dengan penuh perhatian.
- 5) Memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dengan memberi pertanyaan pada siswa yang enggan berpartisipasi atau memberi kesempatan pada siswa yang belum pernah bertanya terlebih dahulu.
- 6) Menutup diskusi dengan membuat rangkuman dan menindaklanjuti hasil diskusi serta mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi.

g. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas menekankan pada upaya guru dalam menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal serta mengembalikan kondisi belajar optimal jika terjadi gangguan belajar. Terdapat beberapa komponen dalam mengelola kelas, meliputi:

- 1) keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar optimal, seperti menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur, dan memberi penguatan;
- 2) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar optimal, seperti memodifikasi tingkah laku, pendekatan pemecahan masalah kelompok, dan menemukan serta memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah (Rusman, 2014:90).

h. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Menurut Anitah (2009:8.52-8.60) pengajaran kelompok kecil dan perorangan ditandai ciri-ciri berikut: (1) terjadi interaksi antarsiswa dan guru; (2) siswa belajar sesuai kemampuan; (3) siswa mendapat bantuan dari guru sesuai kebutuhan; (4) siswa dilibatkan dalam penentuan cara belajar, tujuan pembelajaran, materi dan alat yang akan digunakan.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru terkait pengajaran kelompok kecil dan perorangan sebagai berikut:

- 1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi seperti memberikan kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa serta memberi respon terhadap pendapat siswa;
- 2) keterampilan mengorganisasi kegiatan pembelajaran;
- 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar;
- 4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

i. Keterampilan menutup pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan maksud memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Adapun komponen menutup pelajaran sebagai berikut:

- 1) meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau membuat ringkasan (simpulan);

2) melakukan evaluasi, dengan cara demonstrasi, meminta pendapat siswa, maupun memberikan soal tertulis (Rusman, 2014:93).

Permendiknas No 41 tahun 2007 tentang Standar Proses menjelaskan bahwa kegiatan penutupan pelajaran meliputi:

- 1) bersama-sama dengan siswa membuat simpulan pelajaran;
- 2) melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan;
- 3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- 4) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk remedial, pengayaan, layanan bimbingan, memberikan tugas baik individu maupun kelompok;
- 5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, guru perlu mengupayakan dan mengoptimalkan seluruh keterampilan dasar mengajar sehingga tercipta pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotor selama proses pembelajaran. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian yang disesuaikan dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Indikator keterampilan guru yang diamati dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* sebagai berikut.

- a. Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran).
- b. Melakukan apersepsi (keterampilan membuka pelajaran).

- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran).
- d. Menyampaikan materi dengan menggunakan media *Powerpoint* (keterampilan menjelaskan).
- e. Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (keterampilan mengelola kelas).
- f. Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (keterampilan bertanya).
- g. Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan).
- h. Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* (keterampilan mengadakan variasi).
- i. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok).
- j. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan).
- k. Menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran).

2.1.3.3. Aktivitas Siswa

Menurut Djamarah (2011:2) belajar adalah aktivitas individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsa (psikomotor).

Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat saja. Hamalik (2013:172-173) membagi aktivitas belajar siswa menjadi beberapa kelompok, sebagai berikut.

- a. Aktivitas visual, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan mengamati orang lain bekerja.
- b. Aktivitas lisan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Aktivitas mendengarkan, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- d. Aktivitas menulis, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e. Aktivitas menggambar, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- f. Aktivitas metrik, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.
- g. Aktivitas mental, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. Aktivitas emosional, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan uraian tersebut, maka aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran baik secara fisik maupun psikis (mental) guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aktivitas siswa yang

diamati dalam penelitian ini adalah aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, metrik, mental, dan emosional. Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian yang disesuaikan dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* sebagai berikut.

- a. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional).
- b. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi (aktivitas emosional dan mental).
- c. Memperhatikan penjelasan guru (aktivitas visual dan mendengarkan).
- d. Memperhatikan media yang ditampilkan guru dalam pembelajaran (aktivitas visual dan mendengarkan).
- e. Aktif berdiskusi dalam kelompok (aktivitas mendengarkan, menulis, mental, dan lisan).
- f. Mempresentasikan dan menanggapi hasil diskusi (aktivitas mental dan lisan).
- g. Aktif mengikuti kuis (aktivitas metrik).
- h. Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas menulis dan mental).
- i. Membuat simpulan dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran (aktivitas mental dan lisan).

2.1.3.4. Hasil Belajar Siswa

Rifa'i dan Anni (2011:85) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang

dipelajari siswa. Sehingga apabila siswa mempelajari tentang konsep, maka penguasaan konsep adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa.

Suprijono (2011:7) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada seluruh aspek secara menyeluruh. Hasil belajar juga diartikan sebagai kulminasi yang diperoleh dari pelaksanaan proses belajar berupa perubahan tingkah laku siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari secara menyeluruh serta diiringi kegiatan tindak lanjut.

Purwanto (2013:46) juga berpendapat bahwa hasil belajar adalah pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikan yang ditentukan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku secara menyeluruh dan bersifat tetap sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan individu.

Purwanto (2013:50-53) mengklasifikasi hasil belajar menjadi tiga ranah sebagai berikut.

a. Ranah kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi sehingga otak memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah. Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal.

Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkatan (Purwanto, 2013:50).

Utari (2012) menyebutkan bahwa ranah kognitif dibagi menjadi enam tingkatan sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, sebagai berikut.

- 1) *Remember* (mengingat), yaitu kemampuan menyebutkan kembali informasi atau pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Kata kerja operasional yang digunakan seperti: mengulang, mengurutkan, menamai, dan menyebutkan.
- 2) *Understand* (memahami), yaitu kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafis. Kata kerja operasional yang digunakan seperti: merangkum, menyeleksi, dan menjelaskan.
- 3) *Apply* (menerapkan), yaitu mengambil atau menggunakan suatu prosedur tertentu bergantung situasi yang dihadapi. Kata kerja operasional yang digunakan seperti: mengubah dan menjalankan.
- 4) *Analyze* (menganalisa), yaitu memecah-mecah materi hingga ke bagian yang lebih kecil dan mendeteksi bagian apa yang berhubungan satu sama lain menuju satu struktur atau maksud tertentu. Kata kerja operasional yang digunakan seperti: mengkaji ulang dan menghubungkan.
- 5) *Evaluate* (mengevaluasi), yaitu membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar. Kata kerja operasional yang digunakan seperti: menilai dan mengkritisi.

6) *Create* (menciptakan), yaitu menyusun elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang berbeda atau memuat produk original, seperti kemampuan menciptakan. Diakses pada www.slidesearchengine.com/slide/766-1-taksonomi-bloom-retno-ok-mima.

Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian yang disesuaikan dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Adapun indikator hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari meliputi:

- 1) mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar (C3);
- 2) membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah (C2);
- 3) menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari (C1);
- 4) menjelaskan pengertian pasar (C2);
- 5) menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar (C1);
- 6) menentukan jenis-jenis pasar (C3);
- 7) mengidentifikasi konsep sistem barter (C1);
- 8) menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang (C3);
- 9) membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang (C2).

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan internalisasi sikap yang mengarah pada perubahan tingkah laku berdasar nilai yang diterimanya. Dengan kata lain, ranah afektif berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap nilai dan emosi (Rifa'i dan Anni, 2011: 87).

Adapun nilai-nilai yang harus dikembangkan dalam pembelajaran yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab (Fitri, 2012:40).

Menurut Rifa'i dan Anni (2011:88-89) ranah afektif dibagi menjadi beberapa kategori, sebagai berikut:

- 1) Penerimaan mengacu pada keinginan siswa untuk menghadirkan rangsangan atau fenomena tertentu. Kepekaan ini diawali dengan kesadaran kemampuan untuk menerima dan memperhatikan.
- 2) Penanggapan yang mengacu pada partisipasi aktif pada diri siswa dalam pembelajaran. Pada tingkat ini siswa tidak hanya menghadirkan fenomena tertentu tetapi juga mereaksinya dengan berbagai cara.
- 3) Penilaian berkaitan dengan nilai yang melekat pada perilaku tertentu pada diri siswa. Penilaian didasarkan pada internalisasi seperangkat nilai tertentu, namun menunjukkan nilai-nilai yang diungkapkan dalam perilaku yang ditampakkan oleh siswa.
- 4) Pengorganisasian berkaitan dengan perangkaian nilai-nilai, memecahkan konflik antarnilai, dan menciptakan sistem nilai yang konsisten secara internal.
- 5) Pembentukan pola hidup, pada tingkat ranah afektif ini, individu siswa memiliki sistem nilai yang telah mengendalikan perilakunya dalam waktu

cukup lama sehingga mampu mengembangkannya menjadi karakteristik gaya hidupnya.

Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian yang disesuaikan dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Indikator hasil belajar ranah afektif dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari meliputi:

- 1) menunjukkan kedisiplinan (A5);
- 2) menunjukkan sikap jujur (A5);
- 3) menunjukkan rasa tanggung jawab (A5);
- 4) menunjukkan rasa percaya diri (A5);
- 5) menunjukkan ketelitian (A5).

c. Ranah psikomotor

Menurut Purwanto (2013:52) terdapat enam aspek ranah psikomotor, yakni: (1) gerakan refleks; (2) keterampilan gerakan dasar; (3) kemampuan perseptual; (4) kemampuan fisis; (5) gerakan keterampilan kompleks; dan (6) komunikasi tanpa kata.

Rifa'i dan Anni (2011:89-90) mengkategorikan jenis perilaku untuk ranah psikomotor sebagai berikut.

- 1) Persepsi, yaitu penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan.
- 2) Kesiapan, yaitu kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan tertentu.

- 3) Gerakan terbimbing, yaitu tahap awal dalam mempelajari keterampilan kompleks, termasuk imitasi dan gerakan coba-coba.
- 4) Gerakan terbiasa, yaitu membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap agar siswa terbiasa melakukan tugas rutinnya.
- 5) Gerakan kompleks, yaitu gerakan motoris terampil yang di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan kompleks.
- 6) Penyesuaian, yaitu keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi. Kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola sesuai dengan yang dibutuhkan.
- 7) Kreativitas, yaitu membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

Teori-teori tersebut digunakan sebagai dasar untuk menyusun instrumen penelitian yang disesuaikan dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Indikator hasil belajar pada ranah psikomotor dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari meliputi:

- 1) mengubah huruf acak menjadi susunan kata sesuai dengan pertanyaan yang diberikan (P6);
- 2) mengikuti kuis permainan sesuai aturan (P3).

2.1.4. Hakikat Penilaian Hasil Belajar

2.1.4.1. Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Berdasarkan PP No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa standar penilaian pendidikan berkaitan dengan mekanisme,

prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian pendidikan untuk pendidikan dasar dan menengah terdiri atas penilaian hasil belajar yang dilakukan oleh pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah.

Diperjelas dalam Pasal 64 bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Penilaian tersebut digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penilaian hasil belajar merupakan penilaian yang dilakukan pendidik, satuan pendidikan, dan pemerintah dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar dengan memperhatikan kaidah atau prinsip-prinsip penilaian.

2.1.4.2. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2014:255-257) terdapat empat jenis penilaian hasil belajar meliputi aspek berikut.

a. Penilaian formatif dan sumatif

Penilaian formatif pada umumnya dilakukan selama proses pembelajaran. Salah satu bentuk penilaiannya seperti penilaian diagnostik yaitu mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa untuk mengidentifikasi program belajar yang sesuai dengan potensinya. Sedangkan penilaian sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk menentukan naik atau lulus tidaknya siswa.

b. Penilaian objektif dan subjektif

Penilaian objektif merupakan penilaian berupa pertanyaan yang memiliki satu jawaban benar. Jenis pertanyaan berbentuk objektif seperti benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda. Sedangkan penilaian subjektif berarti penilaian berupa pertanyaan yang memiliki lebih dari satu jawaban yang benar. Sehingga jawaban yang dibutuhkan luas cakupannya dan berbentuk uraian.

c. Penilaian Acuan Patokan (PAP) dan Penilaian Acuan Normatif (PAN)

Penilaian acuan patokan merupakan penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa berdasarkan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Sedangkan penilaian acuan normatif disusun untuk menentukan posisi siswa diantara kelompoknya atau menentukan rangking siswa.

d. Penilaian formal dan informal

Penilaian formal pada umumnya berbentuk tes tertulis sehingga terdapat pemberian skor pada kinerja siswa. Penilaian informal berarti penilaian yang dilakukan melalui jalur nontes, seperti observasi, diskusi, dan penilaian teman sebaya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan atau keefektifan suatu pembelajaran dapat diukur dengan melakukan serangkaian kegiatan penilaian hasil belajar. Tujuannya agar guru dapat merefleksi kegiatan pembelajaran sebelumnya sehingga dapat dijadikan patokan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

2.1.4.3. Penilaian dalam Pembelajaran IPS SD

Menurut Solihatin dan Rahajo (2011:43) penilaian dalam pembelajaran IPS menerapkan prinsip keseimbangan antara formal tes dan nonformal tes dengan alat tes dan nontes. Penilaian tersebut dilakukan secara *continue*, utuh dan menyeluruh. Penilaian yang berkesinambungan sesuai pembelajaran yang dilakukan merupakan barometer untuk mengukur seberapa besar pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran dan sejauh mana kompetensi yang ditetapkan dapat tercapai.

Wahab (2012:1.30-1.32) menjelaskan bahwa penilaian bagi guru berfungsi mengungkapkan kelemahan proses pembelajaran yang meliputi bobot materi yang disajikan, metode dan media yang digunakan, strategi yang dilaksanakan. Sedangkan bagi siswa, penilaian berfungsi mengungkapkan kemajuan atau penguasaan materi secara individual maupun kelompok dalam mempelajari IPS.

Asas penilaian pembelajaran IPS meliputi: (1) asas komprehensif yang mencakup penguasaan materi, kecakapan, keterampilan, kesadaran, dan sikap mentalnya (aspek kognitif, afektif, dan psikomotor); (2) asas kontinuitas berarti penilaian yang dilaksanakan secara berkesinambungan mulai dari pra, proses, hingga akhir pembelajaran; (3) asas objektif berarti penilaian yang dilaksanakan harus diukur dan dinilai dengan apa adanya.

Menurut Sardjiyo (2009:8.19) penilaian pada ranah kognitif untuk siswa sekolah dasar cukup pada tingkatan yang lebih rendah yaitu ingatan, pemahaman, dan penerapan. Dengan kata lain, cukup tingkatan C1 sampai C3 karena penilaian

yang mengungkap tingkatan yang lebih tinggi (C4-C6) masih terlalu sulit untuk siswa tersebut.

Penilaian pembelajaran IPS secara menyeluruh menurut Wahab (2012:1.32) sebagai berikut.

a. Penilaian dengan Tes

Tes dalam pembelajaran IPS menurut Sardjiyo (2009:8.4-8.6) dapat berupa tes objektif, esai (uraian), dan lisan. Dalam merancang tes, hal yang harus dipelajari adalah kurikulum sekolah yang berlaku, kemudian ditentukan KD, materi pokok, hasil belajar yang diharapkan dan terakhir indikator yang berkaitan dengan tujuan instruksional khusus untuk tes yang akan disusun.

Syarat-syarat tes yang baik antara lain harus valid (*sahih*) atau hanya mengukur apa yang hendak diukur dan harus andal (*reliable*). Keandalan dalam hal ini meliputi kecermatan atau ketepatan (*precision*) dan keajegan (*consistency*) dari hasil pengukuran yang dilakukan.

b. Penilaian Nontes

Menurut Solihatin dan Rahajo (2011:48), penilaian tidak terbatas pada aspek kognitif, tetapi mencakup aspek afektif dan keterampilan. Alat yang tepat untuk mengukur nilai dan sikap sosial seperti membuat daftar pertanyaan, skala penilaian, daftar cek, laporan pribadi, dan wawancara.

Jenis penilaian nontes yang sering digunakan pada mata pelajaran IPS, meliputi tugas dan penampilan. Dengan demikian, penilaian dalam IPS perlu dilakukan secara terus menerus, utuh, dan menyeluruh sehingga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dapat secara utuh tersentuh. Penilaian ranah psikomotor

dan afektif secara eksplisit tidak tertuang dalam SK-KD. Mengajarkan aspek psikomotor dan afektif dilakukan dengan cara mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang memuat penilaian unsur kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini menggunakan penilaian tes dan nontes. Penilaian tes lebih mengarah pada pemberian soal tertulis berupa pilihan ganda dan uraian untuk menilai ranah kognitif. Sedangkan penilaian nontes lebih mengarah pada observasi untuk menilai ranah afektif dan psikomotor.

2.1.5. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

2.1.5.1. Pengertian IPS

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2007:14). Sedangkan pengertian IPS menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS) tahun 1993 sebagai berikut.

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

IPS merupakan suatu bidang studi yang memadukan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Dalam program sekolah, IPS mengkoordinasikan bidang studi yang sistematis seperti studi tentang antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, maupun konsep yang berasal dari kemanusiaan, matematika, dan ilmu-ilmu alam. Tujuan utama IPS adalah membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya dalam membuat keputusan yang mendasar sebagai warga Negara yang baik dengan latar keberagaman budaya, agar menjadi suatu masyarakat demokratis yang saling bergantung satu sama lain.

Menurut Sapriya (2014:11), IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik sebagai tujuan pendidikan. Sementara Gunawan (2011:39) menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Sebagai kajian terpadu yang menyederhanakan dan memodifikasi konsep-konsep dari materi geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi.

Berdasar berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan bidang studi lainnya yang diadaptasi, diseleksi, dimodifikasi, dan diorganisasikan yang disajikan secara ilmiah dan pedagogik dengan memperhatikan aspek kehidupan secara menyeluruh dan sebagai bahan ajar persekolah.

2.1.5.2. Tujuan IPS

Menurut Sapriya (2014:12) IPS di tingkat sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai sehingga menjadi warga negara yang mampu memecahkan masalah dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermasyarakat. Sedangkan tujuan pendidikan IPS menurut Hidayati (2008:1.24) adalah membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian terhadap masalah sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.

Fraenkel (dalam Puskur, 2007:15) membagi tujuan IPS dalam empat kategori yaitu: (1) pengetahuan berkaitan dengan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide sehingga siswa belajar lebih banyak tentang dirinya, fisik, dan dunia sosialnya; (2) keterampilan berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan keterampilan IPS, meliputi: keterampilan berpikir, akademik, penelitian, dan sosial; (3) sikap berkaitan dengan kemahiran mengembangkan dan menerima pandangan-pandangan tertentu; (4) nilai adalah kemahiran memegang komitmen yang mandalam.

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

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan IPS adalah mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai terhadap lingkungannya sehingga siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis memecahkan masalah sosial, yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.6. Hakikat Pembelajaran Tematik

2.1.6.1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa pembelajaran pada kelas I sampai kelas III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV sampai kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran.

Majid (2014:85-87) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang mengaitkan antarkonsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Singkatnya, pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru sebagai fasilitator.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik memberikan pengalaman langsung kepada siswa yang dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas sehingga fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep secara utuh.

e. Bersifat fleksibel

Guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Adapun karakteristik pembelajaran tematik menurut Hamdani (2011: 106) meliputi:

- a. holistik, yaitu pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh dan dikaji dari beberapa bidang studi;
- b. bermakna, yaitu terbentuknya jalinan antarskemata yang dimiliki siswa sehingga memberi dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari;

- c. otentik, yaitu memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari;
- d. aktif, yaitu pembelajaran dikembangkan dengan melibatkan siswa secara aktif mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan kompetensi dasar dan indikator dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema untuk memberikan pembelajaran bermakna pada siswa.

2.1.6.2. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Rambu-rambu pembelajaran tematik menurut Majid (2014:91) sebagai berikut.

- a. Tidak semua mata pelajaran harus atau dapat dipadukan.
- b. Dimungkinkan adanya penggabungan kompetensi dasar lintas semester.
- c. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak dipadukan dibelajarkan secara tersendiri.
- d. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan, baik melalui tema lain maupu disajikan secara mandiri.
- e. Proses pembelajaran ditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral dan sosial.
- f. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan dan kehidupan keseharian siswa serta cukup problematik atau populer.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dalam menetapkan tema sentral hendaknya berorientasi pada karakteristik dan kondisi fisik lingkungan siswa beserta permasalahannya.

2.1.7. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bekerja sama yang teratur dalam kelompok, terdiri dari dua orang atau lebih, dan keberhasilan kerja kelompok tersebut sangat dipengaruhi oleh partisipasi aktif para anggotanya (Solihatin dan Raharjo, 2011:4)

Anitah (2009:3.7) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa dapat bekerja sama memaksimalkan kegiatan belajarnya. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil setelah mendapat pengantar materi kemudian diberi tugas oleh guru untuk didiskusikan bersama-sama.

Pembagian kelas tersebut dilakukan secara heterogen. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Trianto, 2007:41).

Berdasarkan uraian tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengondisikan siswa belajar secara berkelompok sehingga terjadi interaksi antarsiswa dalam satu kelompok maupun dengan kelompok lain untuk mendiskusikan suatu permasalahan yang diberikan guru.

2.1.8. Teori Belajar yang Mendasari Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble*

Beberapa landasan teori yang mendasari penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* adalah teori belajar konstruktivis, teori perkembangan kognitif dan teori pembelajaran sosial. Berikut penjelasan tentang ketiga teori tersebut.

a. Teori Belajar Konstruktivis

Teori konstruktivis menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan tersebut tidak lagi sesuai. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam pikirannya dengan cara mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru yang diterimanya. Dengan kata lain, teori konstruktivis adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan peran serta siswa dalam membangun pemahaman mereka tentang realita dan informasi yang diterimanya (Slavin dalam Trianto, 2011:74).

Sedangkan menurut Rifa'i dan Anni (2011:225), teori konstruktivis merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memaknai pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Esensi pembelajaran konstruktivistik adalah individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya.

Teori konstruktivis merupakan salah satu teori belajar yang mendasari pembelajaran melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble*

dengan media *Powerpoint*. Dalam pembelajaran siswa diarahkan untuk mengumpulkan dan bertukar informasi dengan siswa lainnya dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat terbentuk dengan sendirinya.

b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget (dalam Siregar dan Nara, 2014:32-33), proses belajar terdiri dari tiga tahapan, yaitu asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru terbentuk. Sedangkan equilibrasi adalah penyeimbang atau penyambung antara proses asimilasi dan akomodasi.

Menurut Trianto (2011:72) proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Terdapat empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (1,5-2 tahun), praoperasional (2-8 tahun), operasional konkret (usia 7/8 tahun sampai 12/14 tahun), dan operasional formal (lebih dari 14 tahun). Secara umum, semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan abstrak cara berpikirnya.

Implikasi teori Piaget tersebut, jelaslah guru harus mampu menciptakan keadaan kondusif yang mendukung siswa untuk menemukan pengalaman nyata. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

Teori ini merupakan salah satu teori yang mendasari penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Siswa mengalami proses belajar kognisi dalam tahap asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi. Pada tahap asimilasi, siswa mengintegrasikan konsep yang dimilikinya dengan konsep baru melalui proses membaca dan mengamati. Pada tahap akomodasi, siswa menganalisis permasalahan yang diberikan guru untuk didiskusikan bersama siswa lain dalam kelompoknya. Sedangkan pada tahap equilibrasi, siswa diarahkan untuk siap menyampaikan hasil diskusi kelompoknya.

c. Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky

Vygotsky (dalam Trianto, 2011:76-77) berpendapat bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerja atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka yang disebut *zone of proximal development*, yaitu daerah tingkat perkembangan sedikit tersebut merupakan daerah perkembangan seseorang saat ini. Ide penting dari Vygotsky adalah *scaffolding*. Artinya pemberian bantuan kepada anak selama tahap-tahap awal perkembangannya dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah anak dapat melakukannya.

Teori pembelajaran sosial Vygotsky merupakan salah satu teori belajar yang mendasari pembelajaran melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Dalam pembelajaran siswa dikelompokkan secara heterogen, diarahkan untuk berinteraksi dalam

memecahkan masalah dan siap mewakili kelompoknya. Sehingga seluruh siswa dituntut untuk tampil berani dan bertanggungjawab atas kelompoknya.

2.1.9. Model *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional (Trianto, 2007:62). Sedangkan Hamdani (2011:89-90) menjelaskan bahwa *Numbered Head Together* adalah metode belajar berkelompok dengan cara setiap siswa diberi nomor, kemudian guru memanggil nomor siswa secara acak.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* sebagai berikut.

a. Pembentukan kelompok (*Numbering*)

Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yaitu 3-5 orang, setiap anggota kelompok diberi nomor 1-5. Pengelompokan ini disesuaikan dengan jumlah konsep yang akan dipelajari.

b. Mengajukan pertanyaan

Guru mengajukan beberapa pertanyaan pada masing-masing kelompok. Pertanyaan yang diberikan dapat berupa pertanyaan yang spesifik dan dibuat bervariasi sehingga menimbulkan minat siswa.

c. Berpikir bersama (*Head Together*)

Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi dan menyatukan pendapatnya terhadap jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

Dengan catatan, semua anggota kelompok harus mengetahui jawaban dari kelompoknya.

d. Menjawab

Siswa yang dipanggil nomornya oleh guru maju menyampaikan jawaban atau hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Berdasarkan jawaban tersebut, guru dapat mengembangkan diskusi lebih mendalam. Sehingga siswa dapat memperoleh jawaban atas pertanyaan yang diberikan sebagai pengetahuan yang utuh (Trianto, 2007:62-63).

Berdasarkan uraian tersebut, maka model *Numbered Head Together* merupakan model yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa diawali dengan siswa membentuk kelompok kemudian menetapkan nama setiap kelompok, pemberian nomor kepada setiap siswa, diskusi, dan pemanggilan nomor siswa secara acak untuk menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.

2.1.9.1. Kelebihan dan Kekurangan Model *Numbered Head Together* (NHT)

Menurut Huda (2013:203) penerapan model *Numbered Head Together* dapat: (1) meningkatkan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok karena memberikan kesempatan pada siswa untuk saling berbagi ide; (2) meningkatkan semangat kerjasama siswa; (3) digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Model *Numbered Head Together* juga memiliki beberapa kelebihan, seperti: (1) seluruh siswa dalam kelas siap mengikuti pembelajaran; (2) siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh; (3) dan siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang

kurang pandai. Sedangkan kekurangan model *Numbered Head Together* seperti kemungkinan nomor yang dipanggil akan dipanggil kembali dan tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru (Hamdani, 2011:90). Untuk mengatasi kekurangan tersebut, maka solusi untuk mengatasi kekurangan model *Numbered Head Together* sebagai berikut.

- a. Guru membuat catatan kecil yang berisi daftar nomor-nomor yang sudah dipanggil untuk menghindari terjadinya pemanggilan ulang.
- b. Dengan alokasi waktu yang terbatas dan jumlah siswa yang banyak, maka guru dapat meminta pendapat dari anggota kelompok lain yang memiliki nomor sama dengan siswa yang menyampaikan hasil diskusi dengan waktu yang dibatasi agar seluruh siswa mendapat kesempatan menyampaikan hasil diskusi atau menanggapi penyampaian hasil diskusi.

2.1.10. Model *Scramble*

Menurut Nur (2013) model *Scramble* merupakan model yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Sehingga ketepatan dan kecepatan berpikir dalam menjawab soal menjadi salah satu kunci permainan dalam model tersebut. Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali suatu struktur kata atau kalimat yang sebelumnya telah diacak. Diakses pada <http://pgsd-vita.blogspot.com/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html>.

Adapun langkah-langkah model *Scramble* menurut Huda (2013:304-305) sebagai berikut.

- a. Guru menyajikan materi sesuai topik pembelajaran.

- b. Setelah selesai memaparkan materi, guru membagikan lembar kerja siswa dengan jawaban yang diacak susunannya.
- c. Guru memberikan durasi tertentu dalam pengerjaan soal.
- d. Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditetapkan.
- e. Guru memeriksa durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- f. Jika waktu pengerjaan telah selesai, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban pada guru.
- g. Guru melakukan penilaian terhadap pekerjaan siswa.
- h. Guru memberikan apresiasi dan penguatan kepada seluruh siswa

Berdasarkan uraian tersebut, *Scramble* merupakan model yang dirancang dalam bentuk permainan acak kata dengan menekankan pada pemberian latihan soal untuk dikerjakan secara berkelompok agar siswa dapat berpikir kritis dalam menyelesaikannya.

2.1.10.1. Kelebihan dan Kekurangan Model *Scramble*

Model *Scramble* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan model *Scramble* meliputi: (1) melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat; (2) mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak; (3) dan melatih kedisiplinan siswa. Sedangkan kelemahan model *Scramble* meliputi: (1) kemungkinan timbulnya kecurangan karena siswa mencontek; (2) siswa kurang terlatih untuk berpikir kritis; (3) dan siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik (Huda, 2013:306).

Penggunaan model *Scramble* perlu dioptimalkan dan diminimalisir kelemahannya dalam proses pembelajaran yaitu dipadukan dengan model

Numbered Head Together dan media *Powerpoint*. Media *Powerpoint* dijadikan sebagai sarana untuk menampilkan soal kuis bagi setiap kelompok. Perbandingan soal dan jawaban yang diberikan berbeda, lebih banyak pilihan jawabannya. Dan sebelum permainan dimulai, guru membacakan peraturan permainan terlebih dahulu.

2.1.11. Media Pembelajaran

2.1.11.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses penyampaian pesan dan informasi dari guru untuk siswa. Sehingga guru perlu menggunakan media agar komunikasi tersebut berjalan lancar dan hasil belajar yang diharapkan dapat maksimal (Arsyad, 2011:4). Sementara Suprihatiningrum (2014:319) menjelaskan bahwa media diartikan sebagai alat dan bahan yang mengandung informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk bentuk kegiatan yang dikondisikan sedemikian rupa untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Sanjaya, 2012:61).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan pembelajaran, agar komunikasi berjalan lancar sehingga tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat tercapai dengan optimal.

2.1.11.2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pengelompokkan media pembelajaran menurut Riana (2008:5.8-5.9) sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflet, buklet, torso, film bisu, dan model 3 dimensi seperti diorama.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan *MP3 Player*.

c. Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide*.

d. Multimedia

Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis computer.

e. Media Realia

Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, herbarium, air, dan sawah.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis tergantung kriteria dan fungsinya. Sehingga perlu adanya pemilihan media

yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sebelum digunakan, seperti halnya penggunaan media *Powerpoint* dalam penelitian ini.

2.1.11.3. Media *Powerpoint*

Menurut Daryanto (2013:163) media *Powerpoint* merupakan sebuah program berbasis multimedia yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan maupun perseorangan dengan berbagai menu yang menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Media *Powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku khusus selain alat untuk menyimpan data (Rusman, 2012:301).

Program aplikasi *Powerpoint* merupakan program untuk membuat presentasi program pembelajaran yang menarik karena menggunakan komposisi warna dan animasi. Sehingga seorang guru dapat mendesain program pembelajaran sesuai dengan materi, metode, dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Sanaky, 2013:148).

Penyusunan media *Powerpoint* perlu memperhatikan prosedur pembuatan agar media *Powerpoint* yang dibuat berkualitas dan tepat sasaran sebagai berikut.

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia, dan jenjang pendidikan.

- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, dan suara.
- c. Melakukan proses pengerjaan dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Office Powerpoint* di komputer hingga selesai.
- d. Melakukan analisis program dari sisi bahasa, teks, tata letak dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan (Rusman, 2012:303).

Adapun langkah-langkah untuk melaksanakan presentasi menggunakan media *Powerpoint* menurut Sanjaya (2012: 188-191), sebagai berikut.

- a. Persiapan

Seorang guru harus mengenali kondisi tempat presentasi berlangsung (kelas) dan mengumpulkan informasi tentang karakteristik siswa sebelum akhirnya membuat rancangan presentasi.

- b. Penyajian

Agar penyajian tampak menarik dan berhasil, maka guru harus mengungkapkan tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan pembelajaran tersebut agar seluruh siswa mengetahui tujuan yang hendak dicapai. Selain itu, perlunya menjaga, mengontrol, dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang dipresentasikan.

- c. Penutup

Guru dapat memberikan *post test* agar pembelajaran tidak mudah dilupakan siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media *Powerpoint* merupakan media presentasi yang menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti suara, gambar,

dan animasi. Penggunaan media *Powerpoint* dalam proses pembelajaran diharapkan memudahkan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih aktif, antusias melakukan kegiatan belajar, dan dapat memberi gambaran nyata mengenai konsep abstrak yang ada dalam pelajaran IPS.

2.1.11.4. Kelebihan dan Kelemahan Media *Powerpoint*

Media *Powerpoint* dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan media *Powerpoint* menurut Rusman (2012:297) sebagai berikut.

- a. Dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang sifatnya teoretis.
- b. Digunakan dalam pembelajaran klasikal yang cukup banyak.
- c. Dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan *sound* sehingga mengakomodasi modalitas belajar siswa.
- d. Mengakomodasi berbagai tipe belajar siswa seperti tipe visual, auditif, dan kinestetik.
- e. Memungkinkan presentasi dilakukan dalam berbagai kepentingan dan karakteristik siswa.

Sedangkan kelebihan media *Powerpoint* menurut Daryanto (2013:164) meliputi:

- a. penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi;
- b. lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang ditampilkan;
- c. pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa;
- d. guru tidak banyak menjelaskan bahan ajar yang sedang ditampilkan;

- e. dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang;
- f. dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik seperti *Flashdisk*, sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

Materi yang ada dalam media *Powerpoint* perlu ditampilkan dengan LCD, menyebabkan adanya beberapa kekurangan seperti: (1) pengadaan LCD mahal; (2) perlu persiapan matang, bila menggunakan teknik penyajian kompleks; (3) perlu keterampilan khusus untuk menggunakan dan menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain media *Powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan (Sanaky, 2013:156).

Penggunaan media *Powerpoint* perlu dioptimalkan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Akan tetapi, media *Powerpoint* memiliki beberapa kelemahan maka perlu adanya sikap positif dari guru untuk meminimalisir hal tersebut, misalnya: (1) mempersiapkan perencanaan pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* dengan matang; (2) penempatan media harus disesuaikan dengan luas dan kondisi ruang kelas; dan (3) desain presentasi juga diperhatikan dengan cermat agar dapat mencakup seluruh ruang kelas.

2.1.12. Implementasi Pembelajaran IPS Tema Kegiatan Sehari-hari di SD melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint*

Penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* merupakan perpaduan model dan media yang digunakan dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03.

Penelitian ini juga memperhatikan beberapa komponen pembelajaran seperti sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional maupun pengiring. Sistem sosial atau sistem organisasi sosial yang terbentuk dari aktivitas guru dan siswa, dimana keduanya saling berinteraksi secara multiarah dalam pembelajaran dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Proses interaksi tersebut terjadi antara guru, siswa, dan lingkungan belajar termasuk media sebagai sistem pendukung pembelajaran. Adapun media yang dimaksud adalah media *Powerpoint*.

Dampak instruksional dari pembelajaran yang dilakukan peneliti berasal dari indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan diwujudkan dalam bentuk evaluasi. Sementara dampak pengiring yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan karakter yang diharapkan muncul setelah siswa mengalami proses belajar. Sehingga pada akhirnya, siswa memperoleh hasil belajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Kualitas pembelajaran yang diteliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Keterampilan guru dapat dilihat dan dinilai sesuai indikator-indikator yang telah ditetapkan berdasarkan pedoman penetapan indikator yang berasal dari delapan keterampilan dasar mengajar guru. Aktivitas siswa juga dapat dinilai dan dilihat sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan berdasarkan pedoman penetapan indikator yang berasal dari delapan aktivitas siswa.

Penelitian ini mengembangkan tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam penilaian ketiga ranah tersebut telah ditetapkan indikator-indikator penilaian berdasarkan Taksonomi Bloom edisi revisi. Hasil belajar ranah kognitif terdiri dari enam tingkat (C1-C6) dan dapat dinilai berdasarkan hasil diskusi kelompok dan hasil evaluasi siswa. Hasil belajar ranah afektif terdiri dari lima tingkat (A1-A5) dan dapat dinilai dari karakter siswa selama mengikuti pembelajaran. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotor terdiri dari tujuh tingkat (P1-P7) dan dapat dinilai berdasarkan keaktifan siswa dalam mengikuti kuis yang diberikan guru.

Adapun langkah-langkah penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari sebagai berikut.

- a. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran.
- b. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari tersebut.
- c. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala.
- d. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada *slide Powerpoint* yang ditunjukkan oleh guru.
- e. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran.
- f. Guru memberikan tugas secara berkelompok.

- g. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan.
- h. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan.
- i. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis.
- j. Siswa yang nomor yang dipanggil mewakili kelompoknya menjawab kuis. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.
- k. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Salah satu cara mengatasi permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi di kelas IIIA SDN Wonosari 03 yaitu menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Penelitian yang dilakukan didukung beberapa penelitian pada bidang yang sama sebelumnya. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut.

Parveen dan Batool (2012) dalam *International Education Studies* Vol. 5 No. 2 tentang “*Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level* (Pengaruh *Cooperative Learning* pada Kemampuan Siswa terhadap Pengetahuan Umum Tingkat Kedua)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar menggunakan model *cooperative learning* lebih baik daripada model konvensional pada aspek kemampuan terhadap pengetahuan umum di kelas IX. Dengan demikian, pembelajaran dengan

cooperative learning berpengaruh terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran tradisional. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Maftukhah (2012) dalam Jurnal Universitas Negeri Surakarta Vol. 01 No. 02 tentang “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Number Head Together* (NHT) dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa siklus I sejumlah 14% siswa berkategori sangat baik, 74% (baik), dan 12% (cukup), siklus II sejumlah 31% siswa berkategori sangat baik, 9% (baik), dan 20% (cukup), siklus III sejumlah 86% siswa berkategori sangat baik dan 14% (baik). Rerata hasil belajar siswa siklus I sebesar 62,7, siklus II sebesar 68,43, dan siklus III sebesar 79,70. Penelitian dengan model *Numbered Head Together* tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Ariani (2013) dalam Jurnal Universitas Bung Hatta Vol. 2 No. 2 tentang “Penggunaan Model *Number Head Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 15 Kampung Baru di Solok Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keterampilan guru siklus I sebesar 56%, dan siklus II sebesar 92%. Persentase ketuntasan belajar siswa siklus I pertemuan I sebesar 56%, pertemuan II sebesar 62,5% dan siklus II pertemuan I sebesar 62,5%, pertemuan II sebesar 69%. Penelitian dengan model *Numbered Head Together* tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Artini (2014) dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1 tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil tes kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yaitu 77,90 pada kelompok eksperimen dan 72,14 pada kelompok kontrol. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* berbantuan media semi konkret dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui media konvensional. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan model *Scramble* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Iryanti (2012) dalam Jurnal Universitas Pakuan Vol. 12 No. 2 tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata hasil belajar siswa siklus I sebesar 67,41, siklus II sebesar 69,35 dan siklus III sebesar 80,64. Sedangkan persentase aktivitas siswa siklus I sebesar 77,5%, siklus II sebesar 82%, dan siklus III sebesar 83%. Sehingga penelitian tersebut dengan model *Scramble* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Nouri dan Shahid (2005) dalam *Global Perspectives on Accounting Education* Vol. 2 tentang “*The Effect of Powerpoint Presentations on Student*

Learning and Attitudes (Pengaruh Presentasi dengan Media *Powerpoint* pada Pembelajaran dan Sikap Siswa)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyajian materi menggunakan *Powerpoint* dapat memperbaiki sikap siswa menjadi lebih baik terhadap guru dan penyajian materi di kelas. Hasil penelitian tidak hanya membuktikan bahwa presentasi dengan *Powerpoint* dapat meningkatkan ingatan jangka pendek ataupun jangka panjang. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berpengaruh terhadap aktivitas dan sikap dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media lainnya. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Febriyani (2014) dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 1 No. 1 tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power of Two* Berbantuan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 5 Sumerta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *The Power of Two* berbantuan media *Powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 5 Sumerta Tahun Pelajaran 2013/2014. Nilai rata-rata hasil tes kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol yaitu 80,33 pada kelompok eksperimen dan 69,90 pada kelompok kontrol. Sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *the Power of Two* berbantuan media *Powerpoint* dan siswa yang dibelajarkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar

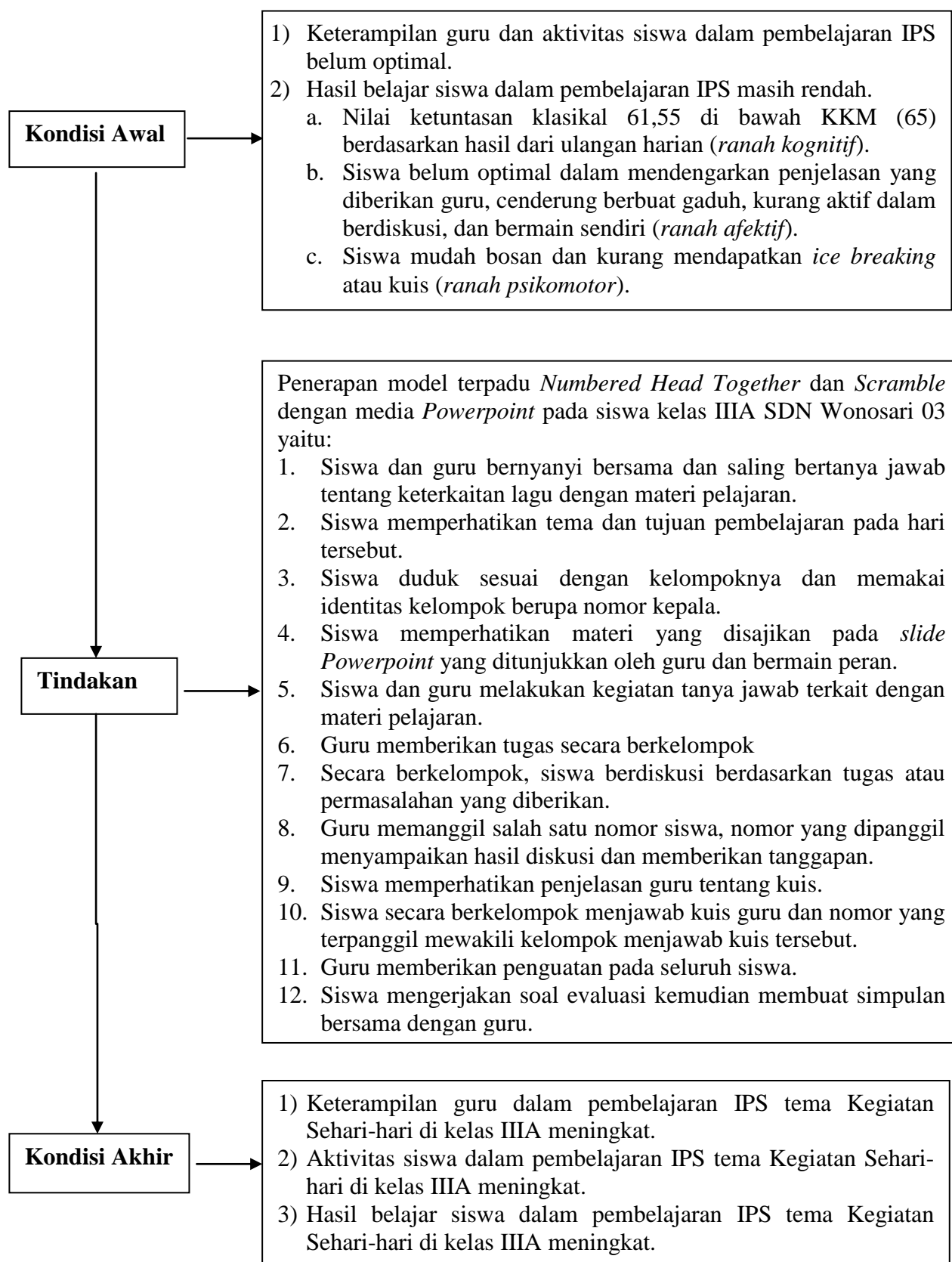
IPS siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam hal ini digunakan sebagai pendukung dalam penelitian.

Berdasarkan penelitian tersebut, menunjukkan bahwa model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari. Dalam hal ini, kualitas pembelajaran yang ditingkatkan meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan hasil refleksi guru (peneliti) bersama kolaborator serta hasil belajar siswa di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPS masih cukup rendah. Guru masih kurang variatif, baik dari segi pola interaksi maupun penggunaan media pada saat memberikan materi kepada siswa, masih sebatas menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai media sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan menyenangkan. Kurangnya motivasi dan *ice breaking* menyebabkan siswa menjadi kurang fokus dan mudah bosan saat mengikuti pembelajaran. Siswa juga kurang memperhatikan penjelasan materi, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab permasalahan yang diberikan dan justru berbuat gaduh di dalam kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bersama kolaborator melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Dengan tindakan tersebut kondisi akhir yang diharapkan adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dapat meningkat dan berjalan secara optimal, efisien, dan lebih menyenangkan. Berdasarkan gambaran tersebut, berikut bagan alur pikirnya.



Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.

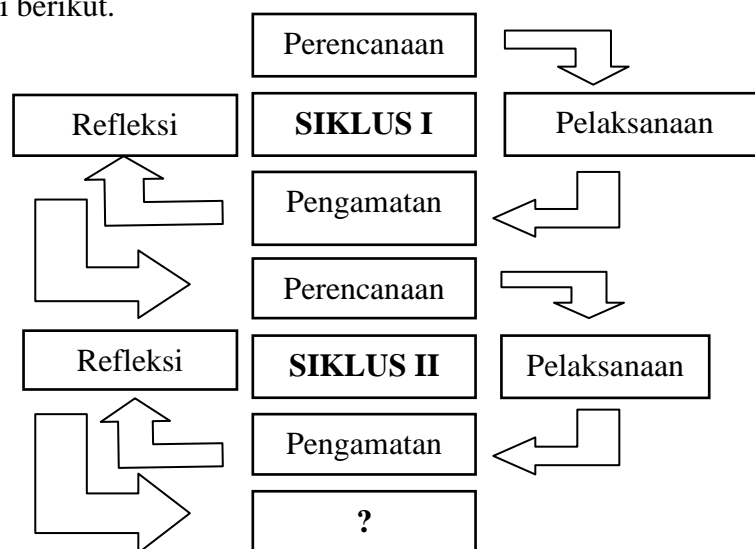
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Penelitian dirancang melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai dengan mengacu pada tujuan penelitian. Sanjaya (2013:26) mengungkapkan bahwa PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui kegiatan refleksi diri dengan cara melakukan berbagai tindakan terencana dalam situasi nyata serta menganalisis dampak dari perlakuan tersebut.

Menurut Arikunto (2014:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap sebagai berikut.



Bagan 3.1 Tahap-tahap dalam PTK

3.1.1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam setiap siklus untuk memperbaiki proses pembelajaran. Sehingga tidak hanya berisi tentang kompetensi yang harus dicapai tetapi juga menonjolkan perlakuan khusus yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2013:78).

Perencanaan pembelajaran dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran bersama kolaborator.
- b. Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.
- c. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa laptop, LCD, media *Powerpoint*, dan kuis Utak Atik Kata Rahasia (UTARA).
- d. Menyiapkan angket dan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor berupa tabel pengamatan.
- e. Menyiapkan catatan lapangan untuk mengamati jalannya pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari.

3.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan

perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh guru untuk menyelesaikan masalah. Tindakan dilakukan sesuai program pembelajaran tanpa adanya rekayasa untuk kepentingan penelitian (Sanjaya, 2013:79).

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dalam tiga siklus dengan setiap siklus satu kali pertemuan. Jika tindakan perbaikan pada siklus pertama belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru maka terdapat siklus berikutnya yang langkah-langkahnya tetap sama dengan menerapkan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*. Siklus I, II, dan III dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun.

Siklus pertama dilaksanakan dengan membahas KD 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Siklus I membahas materi tempat terjadinya kegiatan jual beli dengan indikator mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar, membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah, menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari.

Siklus kedua dilaksanakan dengan membahas KD 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Siklus II membahas materi tentang pasar dengan indikator menjelaskan pengertian pasar, menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar, menentukan jenis-jenis pasar.

Siklus ketiga dilaksanakan dengan membahas KD 2.4. Mengenal sejarah uang. Siklus III membahas materi kegiatan jual beli dulu dan sekarang dengan

indikator mengidentifikasi konsep sistem barter, menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang, membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang.

3.1.3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah direncanakan. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan guru dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan ketika guru melakukan refleksi untuk penyusunan rencana siklus berikutnya (Sanjaya, 2013:79-80).

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan secara rinci dan teliti, karena berfungsi untuk mendokumentasikan perubahan tindakan baik proses maupun hasilnya, yang akan dijadikan sebagai refleksi oleh peneliti bersama kolaborator. Dalam penelitian ini aspek-aspek yang diamati adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen yang telah disusun.

3.1.4. Refleksi

Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru selama tindakan melalui diskusi dengan observer. Sehingga guru dapat mengetahui berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki dan dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang (Sanjaya, 2013:80).

Peneliti melakukan refleksi, yaitu mencoba mengkaji efektif tidaknya proses pembelajaran dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja aspek

keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama. Kemudian bersama kolaborator membuat perencanaan tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya dengan mengacu pada siklus sebelumnya.

3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Penelitian ini direncanakan 3 siklus. Adapun perencanaan setiap siklus sebagai berikut.

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

- a. Menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran sebagai acuan membuat RPP.
- b. Menyusun RPP menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Tabel 3.1.
Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Tema	Kegiatan Sehari-hari	
Fokus Pembelajaran	KD	Indikator
IPS	2.3	2.3.1. Mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar 2.3.2. Membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.3.3. Menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari.
IPA	6.1	6.1.1. Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan tempat tinggal
PKn	4.1	4.1.1. Menyebutkan 3 sikap menghargai kekayaan alam

- c. Menyiapkan sumber belajar dan media *Powerpoint* tentang tempat jual beli di rumah dan sekolah, kenampakan alam dan cara mengharganya, serta kuis Utak Atik Kata Rahasia (UTARA).
- d. Menyiapkan angket dan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor berupa tabel pengamatan.
- e. Menyiapkan catatan lapangan untuk mengamati jalannya pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari saat siklus I.

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Appersepsi, guru memberikan kotak rahasia untuk menentukan tema pembelajaran pada hari tersebut dan mengajak siswa bernyanyi lagu “Kantin Sekolah”.
- b. Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- c. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan memberikan nomor kepala pada setiap siswa dalam kelompok (eksplorasi).
- d. Siswa mendengarkan instruksi guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya (eksplorasi).
- e. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang jual beli dengan media *Powerpoint* dan bertanya jawab tentang tempat kegiatan jual beli baik di lingkungan rumah maupun sekolah (eksplorasi).
- f. Dua siswa yang ditunjuk oleh guru bermain peran menjadi penjual dan pembeli dengan naskah yang sudah disiapkan di depan kelas (elaborasi).

- g. Guru bertanya pada siswa tentang cerita yang dimainkan.
- 1) Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita? Bagaimanakah jika tidak ada penjual nasi bungkus dan air saat itu? Bagaimanakah jika barang dagangannya sudah habis terjual?
 - 2) Pelajaran apa yang kamu dapatkan dari cerita tadi? (konfirmasi)
- h. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang macam-macam kebutuhan pokok manusia lalu memperhatikan narasi yang disampaikan guru (elaborasi).
“Nasi goreng itu berasal dari beras yang ditanak menjadi nasi kemudian digoreng. Nah, beras itu berasal dari tumbuhan apa anak-anak? Kemudian minyak yang digunakan untuk menggoreng berasal dari tumbuhan apa? Dimana tempat hidupnya?”.
- i. Siswa memperhatikan gambar peta Indonesia dalam *Powerpoint* (eksplorasi).
- j. Siswa mengamati miniatur permukaan bumi dan bertanya jawab dengan guru tentang permukaan bumi (elaborasi).
- k. Siswa secara berkelompok mencari tahu pentingnya menghargai kekayaan alam dan siswa yang dipanggil mewakili kelompok menjawab hal tersebut (elaborasi).
- l. Guru memberikan lembar diskusi pada seluruh kelompok (elaborasi).
- m. Tiap kelompok menganalisis permasalahan yang diberikan (elaborasi).
- n. Siswa yang nomornya dipanggil diminta untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Dan kelompok lain menanggapi (konfirmasi).

- o. Siswa dalam kelompok mengikuti kuis UTARA. Dan kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan menjadi pemenangnya (konfirmasi).
- p. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat dan berani dengan memberi hadiah “JEMPOL HEBAT” (konfirmasi).
- q. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (konfirmasi).

3.2.1.3. Observasi

- a. Melalui lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah cara guru dalam menyampaikan pelajaran dan perilaku guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- b. Melalui lembar observasi aktivitas siswa, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil pekerjaan siswa dan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Melalui lembar observasi, peneliti mengamati perilaku siswa yang mengarah pada hasil belajar ranah afektif dan psikomotor pada saat pembelajaran.

3.2.1.4. Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I.
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus I.
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus I.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya.

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

- a. Menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran sebagai acuan membuat RPP.
- b. Menyusun RPP menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Tabel 3.2
Perencanaan Pembelajaran Siklus II

Tema	Kegiatan Sehari-hari	
Fokus Pembelajaran	KD	Indikator
IPS	2.3	2.3.1. Menjelaskan pengertian pasar 2.3.2. Menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar 2.3.3. Menentukan jenis-jenis pasar
Bahasa Indonesia	5.2	5.2.1. Mensimulasikan dialog “membeli ikan di pasar” dengan ekspresi yang tepat.
Matematika	4.1	4.1.1. Membedakan sifat-sifat persegi dan trapesium

- c. Menyiapkan sumber belajar dan media *Powerpoint* tentang pasar, dialog, dan sifat persegi, serta kuis Utak Atik Kata Rahasia (UTARA).
- d. Menyiapkan angket dan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor berupa tabel pengamatan.
- e. Menyiapkan catatan lapangan untuk mengamati jalannya pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari saat siklus III.

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Appersepsi, guru mengulas sekilas materi yang sudah dipelajari sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan pelajaran hari itu. “Kemarin kita sudah belajar tentang tempat yang digunakan untuk kegiatan jual beli di lingkungan

rumah dan sekolah. Apa saja tempat yang digunakan untuk kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah? Nah, pada hari ini materi kita tidak akan jauh dari tempat-tempat jual beli tersebut. Siapa yang pernah ke pasar ikan bersama ibunya?”. Kemudian mengajak siswa agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Pasar Ikan”.

- b. Guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran (apersepsi).
- c. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai nomor kepala (eksplorasi).
- d. Siswa memperhatikan video tentang pasar dalam media *Powerpoint* dan bertanya jawab tentang unsur-unsur yang ada di dalam pasar (eksplorasi).
- e. Siswa membuat simpulan tentang pengertian pasar dan bertanya jawab dengan guru tentang jenis-jenis pasar (elaborasi).
- f. Siswa mengamati kembali video tentang jenis-jenis pasar kemudian memberi konfirmasi tentang jenis-jenis pasar (konfirmasi).
- g. Guru memberi contoh cara membaca dialog yang benar dan meminta beberapa siswa untuk mensimulasikan dialog percakapan tentang “Membeli Ikan di Pasar” (elaborasi).
- h. Beberapa siswa maju ke depan kelas untuk membacakan dialog tersebut, dengan berperan sebagai penjual dan pembeli (konfirmasi).
- i. Guru bertanya pada siswa tentang cerita yang dimainkan.

- 1) Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita? Bagaimanakah sifat penjual dan pembeli dalam cerita tersebut?
 - 2) Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari cerita tadi? (konfirmasi).
- j. Siswa memperhatikan narasi yang diberikan oleh guru (eksplorasi).
- “Nah, berbicara tentang ikan, apakah anak-anak tahu dimana tempat hidup ikan? Bagaimanakah cara menangkapnya? Tentu, menggunakan perahu atau kapal. Lalu bagaimanakah bentuk perahu itu sendiri anak-anak? Coba lihat gambar berikut! Jadi, perahu itu berbentuk trapesium dengan bendera yang berbentuk persegi. Selanjutnya, kita akan mempelajari kedua bangun persegi tersebut”.
- k. Guru memberikan dua buah kertas lipat pada setiap kelompok kemudian meminta siswa untuk memberi nama kertas lipat tersebut dengan nama bangun persegi KLMN dan trapesium ABCD (elaborasi).
- l. Setiap kelompok mengukur panjang sisi bangun persegi dan trapesium untuk membedakan panjang sisi kedua bangun (elaborasi).
- m. Seluruh siswa dalam kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru (elaborasi).
- n. Siswa yang nomornya dipanggil diminta untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi (konfirmasi).
- o. Siswa mengikuti kuis UTARA. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan menjadi pemenangnya (konfirmasi).

- p. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat dan berani dengan memberi hadiah “JEMPOL HEBAT” (konfirmasi).
- q. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (konfirmasi).

3.2.2.3. Observasi

Selama penelitian berlangsung peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terhadap guru, siswa dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor serta suasana kelas dalam kegiatan pembelajaran.

- a. Melalui lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah cara guru dalam menyampaikan pelajaran dan perilaku guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Melalui lembar observasi aktivitas siswa, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil pekerjaan siswa dan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Melalui lembar observasi, peneliti mengamati perilaku siswa yang mengarah pada hasil belajar ranah afektif dan psikomotor pada saat pembelajaran.

3.2.2.4. Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II.
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus II.
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus II.
- d. Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya.

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

- a. Menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran sebagai acuan membuat RPP.
- b. Menyusun RPP menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Tabel 3.3
Perencanaan Pembelajaran Siklus III

Tema	Kegiatan Sehari-hari	
Fokus Pembelajaran	KD	Indikator
IPS	2.4	2.4.1. Mengidentifikasi konsep sistem barter 2.4.2. Menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang 2.4.3. Membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang
IPA	6.4	6.4.1. Mengidentifikasi sumber daya alam yang dapat diperbarui.
Bahasa Indonesia	8.2	8.2.1. Menulis puisi bertema kekayaan alam.

- c. Menyiapkan sumber belajar dan media *Powerpoint* tentang sistem barter, sumber daya alam, puisi, dan kuis Utak Atik Kata Rahasia (UTARA).
- d. Menyiapkan angket dan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor berupa tabel pengamatan.
- e. Menyiapkan catatan lapangan untuk mengamati jalannya pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari saat siklus III.

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Appersepsi, guru mengulas sekilas materi yang sudah dipelajari sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan pelajaran hari itu. “Kemarin kita sudah

belajar tentang tempat yang digunakan untuk kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Untuk memperlancar jual-beli seseorang harus mempunyai alat tukar jual beli yaitu uang. Tetapi di zaman dahulu belum ada uang. Karena belum ada uang bagaimanakah alat tukar jual-belinya? apakah kalian mengetahuinya? Nah, pada hari ini kita akan belajar tentang cara jual-beli zaman dahulu dan alat tukar apa yang digunakan sebelum ada uang”. Kemudian guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Sistem Barter”.

- b. Menyampaikan manfaat mempelajari materi tersebut dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (apersepsi).
- c. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai nomor kepala (eksplorasi).
- d. Siswa memperhatikan video tentang sistem jual-beli pada zaman dahulu (barter) dan sekarang dengan media *Powerpoint* (eksplorasi).
- e. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang kegiatan jual beli zaman dahulu (elaborasi).
- f. Dua siswa maju ke depan kelas mempraktikkan sistem barter, antara beras dan rambutan (konfirmasi).
- g. Siswa mendeskripsikan tentang sistem jual beli saat ini (elaborasi).
- h. Dua siswa maju ke depan kelas mempraktikkan sistem jual beli sekarang dengan menggunakan uang (konfirmasi).
- i. Guru bertanya pada siswa tentang cerita yang dimainkan. “Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita? Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari cerita tadi?” (eksplorasi).

- j. Siswa memperhatikan penjelasan ulang guru tentang sistem barter sambil menunjukkan beras dan rambutan (eksplorasi).
- k. Guru bertanya pada siswa tentang tumbuhan yang dapat menghasilkan beras dan rambutan, kemudian mengaitkannya dengan sumber daya alam (eksplorasi).
- l. Siswa memperhatikan narasi yang diberikan oleh guru (elaborasi).

“Coba perhatikan beras dan rambutan yang digunakan dalam barter yang sudah dipraktekkan tadi. Beras jika sudah dimasak akan menjadi nasi yang akhirnya dapat kita makan. Nah, berasal dari manakah nasi yang kita makan? Nasi yang kita makan berasal dari tumbuhan padi. Begitu juga rambutan berasal dari pohon rambutan. Tumbuhan dimanfaatkan sebagai sumber makanan. Tumbuhan termasuk dalam sumber daya alam. Hewan juga termasuk sumber daya alam.
- m. Siswa memperhatikan penjelasan tentang jenis-jenis sumber daya alam dan bertanya jawab tentang contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui (elaborasi).
- n. Siswa memperhatikan gambar yang ada dalam slide *Powerpoint* dan menjelaskan cara menulis puisi berdasarkan gambar yang diamati (elaborasi).
- o. Tiap kelompok menganalisis permasalahan yang diberikan guru (elaborasi).
- p. Siswa yang nomornya dipanggil diminta untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi (konfirmasi).

- q. Siswa dalam kelompok mengikuti kuis UTARA. Dan kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan menjadi pemenangnya (konfirmasi).
- r. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat dan berani dengan memberi hadiah “JEMPOL HEBAT” (konfirmasi).
- s. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (konfirmasi).

3.2.3.3. Observasi

- a. Melalui lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai adalah cara guru dalam menyampaikan pelajaran dan perilaku guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung
- b. Melalui lembar observasi aktivitas siswa, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang dinilai adalah hasil pekerjaan siswa dan aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c. Melalui lembar observasi, peneliti mengamati perilaku siswa yang mengarah pada hasil belajar ranah afektif dan psikomotor pada saat pembelajaran.

3.2.3.4. Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus III.
- b. Mengevaluasi secara umum proses dan hasil pembelajaran siklus III.
- c. Membuat daftar permasalahan yang muncul pada siklus III.
- d. Merencanakan perbaikan pembelajaran untuk mempertahankan mutu secara berkelanjutan.
- e. Membuat simpulan dan laporan.

Apabila sampai tiga siklus yang telah direncanakan peneliti tidak mendapatkan hasil yang diharapkan sesuai dengan indikator keberhasilan, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.3. SUBJEK PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN Wonosari 03 Semarang pada pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari. Subjek yang dikaji dalam penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas IIIA sebanyak 39 siswa yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

3.4. TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas SD yang digunakan peneliti selama PPL dan telah mendapatkan persetujuan kolaborator yaitu guru kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian ini sebagai berikut.

a. Variabel Tindakan

Penerapan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang.

b. Variabel Masalah

- 1) Keterampilan guru kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dalam melaksanakan pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari.
- 2) Aktivitas siswa IIIA SDN Wonosari 03 dalam mengikuti pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari.
- 3) Hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari.

3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

b. Siswa

Sumber data siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus I sampai siklus III, berupa lembar aktivitas dan hasil belajar ranah afektif psikomotor siswa, angket repon siswa, serta hasil evaluasi dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

c. Data Dokumen

Data dokumen pada penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa sebelumnya, foto, dan video pada pelaksanaan pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

d. Catatan Lapangan

Sumber data berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar baik kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

e. Angket

Sumber data berupa angket berasal dari hasil respon siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

3.6.2. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Sugiyono (2010:23) menjelaskan bahwa data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil evaluasi pada pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

b. Data Kualitatif

Sugiyono (2010:23) menerangkan bahwa data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data kualitatif berupa hasil observasi terhadap keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor, angket, dan catatan lapangan dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

3.6.3.1. Teknik Nontes

Adapun teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan menggunakan instrumen pengamatan sesuai masalah yang akan diteliti (Sanjaya, 2013:80). Observasi digunakan untuk menggambarkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif-psikomotor dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari dengan menerapkan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

Sasaran observasi ini adalah guru dan siswa dengan menggunakan instrumen observasi (pengamatan) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi sehubungan dengan peran guru dalam melakukan tindakan saat pembelajaran (Sanjaya, 2013:98). Dalam penelitian ini, catatan lapangan berisi catatan selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran. Catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa dari awal sampai akhir pembelajaran. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data.

c. Angket

Menurut Trianto (2011:57) angket merupakan kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang dan cara menjawabnya juga dilakukan secara tertulis. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

d. Dokumentasi

Gunawan (2013:176) menerangkan bahwa metode dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data dengan menganalisis isi dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, iklan maupun elektronik. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama siswa dan data awal yang didapatkan dari nilai hasil tes, catatan lapangan, beberapa foto dan video siswa pada saat dilakukan penelitian.

3.6.3.2. Teknik Tes

Tes merupakan alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek penguasaan materi pembelajaran. Sebagai alat ukur dalam proses evaluasi, tes harus memiliki kriteria validitas dan reliabilitas (Sanjaya, 2013:100). Penelitian ini menggunakan tes tertulis berupa pilihan ganda dan uraian yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*.

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

3.7.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase. Analisis tingkat keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung pada setiap siklusnya.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

a. Menentukan mean atau nilai rata-rata kelas dianalisis dengan rumus:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan: $\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ =jumlah siswa

(Aqib, 2011:40)

b. Menentukan ketuntasan belajar

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditetapkan dalam pembelajaran. Depdiknas RI atau beberapa sekolah biasanya telah menentukan batas minimal siswa dikatakan tuntas menguasai kompetensi yang ditetapkan (Poerwanti, 2008:6.16).

Tabel 3.4
Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan	Klasifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

(Sumber: KKM IPS Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang)

c. Menentukan Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan belajar menurut Aqib (2011:40) terdiri dari ketuntasan secara perorangan dan secara klasikal. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Aqib 2011:40)

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel taraf keberhasilan tindakan dalam proses pembelajaran persentase yang dikelompokkan dalam 4 kategori; yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang sebagai berikut:

Tabel 3.5
Tarf Keberhasilan Tindakan dalam Proses Pembelajaran

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kategori	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
86-100%	Sangat Baik	Berhasil
66-85%	Baik	Berhasil
56-65%	Cukup	Belum Berhasil
0-55%	Kurang	Belum Berhasil

(Aqib, 2011:40)

Ketuntasan klasikal dalam penelitian ini ditetapkan sekurang-kurangnya baik. Kondisi baik muncul pada rentang persentase 66-85%, maka peneliti menetapkan kriteria ketuntasan 80%.

3.7.2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi proses pembelajaran, catatan lapangan, dan angket dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*, dianalisis dengan mengorganisasikan dan mengklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek yang menjadi fokus analisis menurut kategori untuk memperoleh simpulan.

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa ranah afektif dan psikomotor diorganisasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan.

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

- 1) menentukan skor terendah;
- 2) menentukan skor tertinggi;
- 3) mencari median (nilai tengah);
- 4) membagi rentang nilai menjadi 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Data dibagi menjadi 4 kelompok menggunakan rumus kuartil. Menurut Herrhyanto (2011: 5.3) kuartil dapat membagi 4 kelompok sama banyak terhadap banyak data. Dengan demikian, akan terdapat kuartil pertama (K_1), kuartil kedua (K_2), dan kuartil ketiga (K_3)

$$n_1 \text{-----}, \frac{n_2}{k_1} \text{-----}, \frac{n_3}{k_2} \text{-----}, \frac{n_4}{k_3} \text{-----}$$

Berdasarkan gambar tersebut, banyak data yang terletak di bawah $K_1 = n_1$. Banyak data yang terletak di antara K_1 dan $K_2 = n_2$. Banyak data yang terletak diantara K_2 dan $K_3 = n_3$, sedangkan banyak data yang terletak di atas $K_3 = n_4$, dimana $n_1 = n_2 = n_3 = n_4$.

Penentuan banyak data dan letak kuartil dapat menggunakan rumus berikut.

l. Menentukan banyak data

R = skor terendah

$$n = (T-R) + 1$$

T = skor tertinggi

n = banyaknya skor

b. Menentukan Kuartil dan Letaknya

K_i = nilai kuartil ($i = 1, 2, 3$)

$$K_i = \frac{1}{4} (n+1)$$

K_2 = median

Letak $K_2 = (n+1)$ untuk data ganjil atau genap

K_1 = kuartil pertama

Letak $K_1 = (n + 2)$ untuk data genap

$K_1 = (n + 1)$ untuk data ganjil.

K_3 = kuartil ketiga

Letak $K_3 = (3n + 2)$ untuk data genap

$K_3 = (n + 1)$ untuk data ganjil

(Herrhyanto, 2007: 5.3)

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa kriteria data skor yang diperoleh dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.6
Kriteria Keberhasilan Data Kualitatif

Rentang Skor	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$K_3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik	Berhasil
$K_2 \leq \text{skor} < K_3$	Baik	Berhasil
$K_1 \leq \text{skor} < K_2$	Cukup	Belum Berhasil
$R \leq \text{skor} < K_1$	Kurang	Belum Berhasil

(Herrhyanto, 2007: 5.3)

Keterangan:

T = nilai tertinggi

R = nilai terendah

K_1 = nilai kuartil 1

K_2 = nilai kuartil 2

K_3 = nilai kuartil 3

Tabel 3.7
Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru

Rentang Skor	Kualifikasi Keterampilan Guru	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik (B)	Berhasil
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Tabel 3.8
Kriteria Tingkat Keberhasilan Aktivitas Siswa

Rentang Skor	Kualifikasi Aktivitas Siswa	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)	Berhasil
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Tabel 3.9
Klasifikasi Tingkatan Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Ranah Afektif	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Tabel 3.10
Klasifikasi Tingkatan Nilai Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Ranah Psikomotor	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik (B)	Berhasil
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

3.8. INDIKATOR KEBERHASILAN

Model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dengan indikator sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ($22 \leq \text{skor} < 33,5$).
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ($18 \leq \text{skor} < 27,5$).
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint*, sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif mencapai ketuntasan 80% dengan nilai KKM 65.
- 2) Ranah afektif mencapai kriteria keberhasilan sekurang-kurangnya baik
($10 \leq \text{skor} < 15,5$).
- 3) Ranah psikomotor mencapai kriteria keberhasilan sekurang-kurangnya baik
($4 \leq \text{skor} < 6,5$).

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penelitian pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Terlihat dari siklus I memperoleh skor 31 dengan kategori baik, siklus II memperoleh skor 38 dengan kategori sangat baik, dan siklus III memperoleh skor 42 dengan kategori sangat baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Terlihat dari siklus I memperoleh skor 23,3 dengan kategori baik, siklus II memperoleh skor 26,2 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 29,6 dengan kategori sangat baik.
- c. Hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* mengalami peningkatan dari siklus I sampai

siklus III. Hal ini dibuktikan dengan persentase ketuntasan klasikal siklus I sebesar 65,8% (25 dari 38 siswa) dengan rata-rata 68,5, siklus II sebesar 78,9% (30 dari 38 siswa) dengan rata-rata 74,3, siklus III sebesar 86,5% (32 dari 37 siswa) dengan rata-rata 83.

- d. Hasil belajar ranah afektif siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Terlihat dari siklus I memperoleh skor 12,4 dengan kategori baik, siklus II memperoleh skor 13,2 dengan kategori baik, dan siklus III memperoleh skor 15,3 dengan kategori baik.
- e. Hasil belajar ranah psikomotor siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Terlihat dari siklus I memperoleh skor 5,5 dengan kategori baik, siklus II memperoleh skor 6,6 dengan kategori sangat baik, dan siklus III memperoleh skor 7,1 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan simpulan tersebut, maka hipotesis tindakan bahwa melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang telah terbukti kebenarannya.

5.2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* di kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang, maka peneliti dapat memberikan saran bagi:

a. Guru

Guru hendaknya menggunakan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dalam pembelajaran IPS. Selain itu, guru perlu meningkatkan keterampilan dasar mengajarnya sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai tingkat perkembangannya secara optimal serta mengembangkan model pembelajaran inovatif yang dipadukan dengan media yang menarik sesuai karakteristik siswa dan materi pembelajaran.

b. Siswa

Siswa harus lebih percaya diri dalam bermain peran, bertanya, menjawab, maupun memberi tanggapan pada saat pembelajaran. Selain itu, siswa harus lebih memperhatikan materi yang disampaikan guru termasuk presentasi kelompok diskusi. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

c. Sekolah

Penelitian dengan model terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan media *Powerpoint* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga kualitas pembelajaran tersebut dapat dipertahankan secara terus-menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Ariani, Meri. 2013. Penggunaan Model Number Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 15 Kampung Baru di Solok Selatan. *Jurnal Universitas Bung Hatta*. 2(2). Diakses dalam <http://ejurnal.bunghatta.ac.id/> pada 11 Januari 2015.
- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Artini, AA Ayu Sri Vidya. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG Sujana. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1). Diakses dalam <http://journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/1880/1632> pada 11 Januari 2015.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- _____ 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru & Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____ 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ebrahim, Ali. 2012. The Effect of Cooperative Learning Strategies on Elementary Student's Science Achievement and Social Skills in Kuwait. *International Journal of Science and Mathematics Education*. 10(2):293-314. Diakses dalam <http://link.springer.com/article/10.1007/s10763-011-9293-0> pada 11 Januari 2015.
- Febriyani, R Ni Wyn. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe The Power of Two Berbantuan Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 5 Sumerta. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*. 1(1). Diakses dalam <http://journal.undiksha.ac.id/> pada 11 Januari 2015.
- Fitri, Agus Zaenul. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Moedjiono dan Hasibuan 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2011. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iryanti, Iis Listiani. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Universitas Pakuan*. 12(2). Diakses dalam <http://ejournal.unpak.ac.id/detail.php?detail=mahasiswa&id=577> pada 25 Januari 2015.
- Maftukhah, Siti. 2012. Penerapan Model Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Jurnal Universitas Negeri Surakarta*. 1(2). Diakses dalam <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view> pada 6 Januari 2015.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nilasari, Eka Putri. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sidoharjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. 1(2). Diakses dalam <http://ejournal.unesa.ac.id/> pada 5 Januari 2015
- Nouri, Hossen dan Abdus Shahid. 2005. "The Effect of Powerpoint Presentations on Student Learning and Attitudes. *Global Perspectives on Accounting Education*. 2. Diakses dalam <http://web.bryant.edu> pada 3 Maret 2015.
- Nur, Dhevita. 2013. *Metode Pembelajaran Scramble*. Diakses dalam <http://pgsdvita.blogspot.com/2013/01/metode-pembelajaran-scramble.html> pada 7 Januari 2015.

- Pamungkas, Melda Putri. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Power Point Siswa Kelas IV SD Tidar 3 Kota Magelang*. Jurnal UNY 2(3). Diakses dalam <http://journal.student.uny.ac.id/> pada 11 Januari 2015.
- Parveen, Qaisara dan Sadia Batool. 2012. Effect of Cooperative Learning on Achievement of Students in General Science at Secondary Level. *International Education Studies*. 5(2). Diakses dalam <http://www.ccsenet.org/ies> pada 7 Maret 2015.
- Permadi, Dadi dan Daeng Arifin. 2013. *Panduan menjadi Guru Professional: Reformasi Motivasi dan Sikap Guru dalam Mengajar*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2005. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Departemen Pendidikan Nasional.
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. 2006. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses: untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2007. Jakarta: BSNP
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puskurbalitbang. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Depdiknas.
- Riana, Cepi dkk. 2008. *Komputer dan Media Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- — — — — 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, AH Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- _____. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooprative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- _____. 2011a. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- _____. 2011b. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Lembaga Negara Republik Indonesia.
- Wahab, Abdul Azis, dkk. 2012. *Konsep Dasar IPS*. Banten: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN 01

**KISI-KISI INSTRUMEN
DAN INSTRUMEN PENELITIAN**

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru kelas IIIA SDN Wonosari 03 dalam melaksanakan pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan media <i>Powerpoint</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran). 2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka pelajaran). 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran). 4. Menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Powerpoint</i> (Keterampilan menjelaskan). 5. Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas). 6. Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (Keterampilan bertanya). 7. Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan). 8. Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> (keterampilan mengadakan variasi). 9. Membimbing siswa dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru 2. Foto 3. Video 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan

		<p>diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (Keterampilan membimbing diskusi kelompok).</p> <p>10. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan).</p> <p>11. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).</p>		
2.	<p>Aktivitas siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 dalam melaksanakan pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan media <i>Powerpoint</i></p>	<p>1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional).</p> <p>2. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi (aktivitas emosional dan mental)</p> <p>3. Memperhatikan penjelasan guru (aktivitas visual dan mendengarkan).</p> <p>4. Memperhatikan media yang ditampilkan guru dalam pembelajaran (aktivitas visual dan mendengarkan).</p> <p>5. Aktif berdiskusi dalam kelompok (aktivitas mendengarkan, menulis, mental, dan lisan).</p> <p>6. Mempresentasikan dan menanggapi hasil diskusi (aktivitas mental dan lisan).</p> <p>7. Aktif mengikuti kuis (aktivitas metrik).</p> <p>8. Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas menulis dan mental).</p> <p>9. Membuat simpulan dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran (aktivitas mental dan lisan).</p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Foto</p> <p>3. Video</p>	<p>1. Lembar observasi</p> <p>2. Catatan lapangan</p> <p>3. Angket</p>
C.	<p>Hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Wonosari 03 dalam</p>	<p>Aspek Kognitif</p> <p>1. Mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar (C3).</p> <p>2. Membedakan tempat</p>	<p>1. Siswa</p> <p>2. Foto</p> <p>3. Video</p>	<p>Tes tertulis</p>

	<p>melaksanakan pembelajaran IPS tema Kegiatan Sehari-hari melalui model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan media <i>Powerpoint</i></p>	<p>terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah (C2).</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari (C1). 4. Menjelaskan pengertian pasar (C2). 5. Menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar (C1). 6. Menentukan jenis-jenis pasar (C3). 7. Mengidentifikasi konsep sistem barter (C1). 8. Menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang (C3). 9. Membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang (C2). 			
		<p>Aspek Afektif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan kedisiplinan (A5). 2. Menunjukkan sikap jujur (A5). 3. Menunjukkan rasa tanggung jawab (A5). 4. Menunjukkan rasa percaya diri (A5). 5. Menunjukkan ketelitian (A5). 			Lembar observasi
		<p>Aspek Psikomotor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengubah huruf acak menjadi susunan kata sesuai dengan pertanyaan yang diberikan (P6). 2. Mengikuti kuis permainan sesuai aturan (P3). 			Lembar observasi

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR KETERAMPILAN GURU

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Keterampilan Guru	Langkah-langkah Perpaduan Model <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>	Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran melalui Model Terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>
1. Keterampilan membuka pelajaran 2. Keterampilan Bertanya 3. Keterampilan Memberi Penguatan 4. Keterampilan mengadakan variasi 5. Keterampilan menjelaskan 6. Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil 7. Keterampilan mengelola kelas 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan 9. Keterampilan menutup pelajaran	1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran. 2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari tersebut. 3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala. 4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada <i>slide Powerpoint</i> yang ditunjukkan oleh guru. 5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran. 6. Guru memberikan tugas secara berkelompok 7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan. 8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan. 9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis. 10. Siswa yang nomornya dipanggil, mewakili	1. Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran). 2. Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka pelajaran). 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran). 4. Menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Powerpoint</i> (Keterampilan menjelaskan). 5. Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas). 6. Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (Keterampilan bertanya). 7. Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan). 8. Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu <i>Numbered</i>

	<p>kelompoknya menjawab soal kuis yang diberikan</p> <p>11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.</p>	<p><i>Head Together</i> dan <i>Scramble</i> (keterampilan mengadakan variasi).</p> <p>9. Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (Keterampilan membimbing diskusi kelompok).</p> <p>10. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan).</p> <p>11. Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran).</p>
--	---	--

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR AKTIVITAS SISWA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Aktivitas Siswa	Langkah-langkah Perpaduan Model <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>	Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran melalui Model Terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktivitas visual, yaitu membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan mengamati orang lain bekerja. 2. Aktivitas lisan (oral), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi. 3. Aktivitas mendengarkan, yaitu uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. 4. Aktivitas menulis, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. 5. Aktivitas menggambar, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram. 6. Aktivitas metrik, antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak. 7. Aktivitas mental, misalnya: menanggapi, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran. 2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari itu. 3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala. 4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada <i>slide Powerpoint</i> yang ditunjukkan oleh guru. 5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran. 6. Guru memberikan tugas secara berkelompok 7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan. 8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional). 2. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi (aktivitas mental dan emosional). 3. Memperhatikan penjelasan guru (aktivitas visual dan mendengarkan). 4. Memperhatikan media yang ditampilkan guru dalam pembelajaran (aktivitas visual). 5. Aktif berdiskusi dalam kelompok (aktivitas mendengarkan, menulis, mental, dan lisan). 6. Mempresentasikan dan menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain (aktivitas mental dan lisan). 7. Aktif mengikuti kuis (aktivitas metrik). 8. Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas mental dan menulis). 9. Membuat simpulan dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran (aktivitas mental dan lisan).

<p>mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.</p> <p>8. Aktivitas emosional, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.</p>	<p>9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis.</p> <p>10. Siswa yang nomornya dipanggil, mewakili kelompoknya menjawab soal kuis yang diberikan</p> <p>11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.</p> <p>12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.</p>	
---	---	--

**PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR HASIL BELAJAR RANAH
AFEKTIF**

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model
Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint*
pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Tingkatan Ranah Afektif	Langkah-langkah Perpaduan Model <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>	Indikator Hasil Belajar Afektif dalam Pembelajaran melalui Model Terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>
1. Penerimaan 2. Penanggapan 3. Penilaian 4. Pengorganisa sian 5. Pembentukan pola hidup	1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran. 2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari itu. 3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala. 4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada <i>slide Powerpoint</i> yang ditunjukkan oleh guru. 5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran. 6. Guru memberikan tugas secara berkelompok 7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan. 8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan. 9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis. 10. Siswa yang nomornya dipanggil, mewakili kelompoknya menjawab soal	1. Menunjukkan kedisiplinan (A5). 2. Menunjukkan sikap jujur (A5). 3. Menunjukkan rasa tanggung jawab (A5). 4. Menunjukkan rasa percaya diri (A5). 5. Menunjukkan ketelitian (A5).

	<p>kuis yang diberikan</p> <ol style="list-style-type: none">11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.	
--	---	--

PEDOMAN PENETAPAN INDIKATOR HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTOR

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Tingkatan Ranah Psikomotor	Langkah-langkah Perpaduan Model <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>	Indikator Hasil Belajar Psikomotor dalam Pembelajaran melalui Model Terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> dengan Media <i>Powerpoint</i>
1. Persepsi 2. Kesiapan 3. Gerakan terbimbing 4. Gerakan terbiasa 5. Gerakan kompleks 6. Penyesuaian 7. Kreativitas	1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran. 2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari itu. 3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala. 4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada <i>slide Powerpoint</i> yang ditunjukkan oleh guru. 5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran. 6. Guru memberikan tugas secara berkelompok 7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan. 8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan. 9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis. 10. Siswa yang nomornya dipanggil, mewakili	1. Mengubah huruf acak menjadi susunan kata sesuai dengan pertanyaan yang diberikan (P6). 2. Mengikuti kuis permainan sesuai aturan (P3).

	<p>kelompoknya menjawab soal kuis yang diberikan</p> <ol style="list-style-type: none">11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.	
--	---	--

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
Siklus

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
 Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
 Tema : Kegiatan Sehari-hari
 Hari/Tanggal :

Petunjuk:

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

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014:98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Memberikan salam ketika masuk kelas		
		b. Memimpin doa		
		c. Memeriksa kehadiran siswa		
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran		
2	Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka pelajaran).	a. Apersepsi sesuai dengan materi		
		b. Menarik perhatian siswa		
		c. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa		
		d. Menjelaskan manfaat materi yang dipelajari		
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran		
		b. Sesuai dengan indikator		
		c. Menggunakan kalimat dengan baik dan benar		
		d. Tujuan pembelajaran		

		disampaikan dengan jelas		
4	Menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Powerpoint</i> (Keterampilan menjelaskan).	a. Menyiapkan media <i>Powerpoint</i> yang sesuai dengan materi		
		b. Media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi		
		c. Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator		
		d. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami		
5	Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas)	a. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan		
		b. Menegur siswa jika ramai di kelas		
		c. Menggunakan media yang menarik		
		d. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar		
6	Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (Keterampilan bertanya)	a. Memberikan pertanyaan kepada siswa secara jelas		
		b. Pemberian waktu berpikir		
		c. Pertanyaan sesuai materi		
		d. Memberikan pertanyaan yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa		
7	Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	a. Membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen		
		b. Menjelaskan petunjuk kerja secara berkelompok		
		c. Membimbing siswa secara berkelompok		
		d. Mengadakan pendekatan secara pribadi.		
8	Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> (keterampilan mengadakan variasi)	a. Melakukan kegiatan bermain peran		
		b. Variasi yang dilakukan menarik perhatian siswa		
		c. Menggunakan <i>Numbered Head Together</i> untuk memancing siswa bertanya, menjawab, dan berbicara		

		d. Mengadakan kuis permainan perpaduan <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i>		
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (Keterampilan membimbing diskusi kelompok)	a. Membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan		
		b. Mengamati dan membimbing seluruh kelompok		
		c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya		
		d. Membimbing siswa dalam menanggapi pertanyaan dari kelompok lain		
10	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	a. Menyebutkan nama atau nomor kepala siswa yang dituju		
		b. Memberikan umpan balik		
		c. Memberikan penghargaan kepada kelompok		
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa		
11	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan		
		c. Memberikan soal evaluasi		
		d. Memberikan tindak lanjut		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 11 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 11 \times 4 = 44$$

$$\begin{aligned} n &= (44-0)+1 \\ &= 44+ 1 \\ &= 45 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) \\ &= \frac{1}{4} (45+1) \\ &= 11,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_1 &= X_{11}+0,5(X_{12}-X_{11}) \\ &= 10 + 0,5 (11-10) \\ &= 10 + 0,5 \\ &= 10,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_1 adalah 10,5

$$\begin{aligned} K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) \\ &= \frac{2}{4} (45+1) \\ &= 23 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_2 &= X_{23}+0(X_{24}-X_{23}) \\ &= 22 + 0 (23-22) \\ &= 22 + 0 \\ &= 22 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_2 adalah 22

$$\begin{aligned} K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) \\ &= \frac{3}{4} (45+1) \\ &= 34,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_3 &= X_{34}+0,5(X_{35}-X_{34}) \\ &= 33 + 0,5 (34-33) \\ &= 33 + 0,5 \\ &= 33,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_3 adalah 33,5 (Herrhyanto, 2011:5.3)

Rentang Skor	Kualifikasi Kinerja Keterampilan Guru	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik (B)	Berhasil
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Semarang,..... 2015
Observer,

.....
NIP.

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
Siklus

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal :

Petunjuk:

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

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014: 98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran (aktivitas emosional)	a. Mempersiapkan perlengkapan belajar		
		b. Duduk di tempat duduknya masing-masing		
		c. Duduk dengan tenang		
		d. Berdoa		
2	Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi (aktivitas mental dan emosional)	a. Mendengarkan arahan guru		
		b. Menanggapi apersepsi sesuai dengan materi		
		c. Aktif memberikan tanggapan		
		d. Antusias dalam memberikan tanggapan		
3	Memperhatikan penjelasan guru (aktivitas visual dan mendengarkan)	a. Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama		
		b. Mencatat hal-hal penting		
		c. Mampu menjawab pertanyaan spontan dari guru		
		d. Mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi		
4	Memperhatikan	a. Memperhatikan media		

	media yang ditampilkan guru dalam pembelajaran (aktivitas visual)	<i>Powerpoint</i> dengan seksama		
		b. Sikap dan posisi duduk baik		
		c. Bersemangat saat dan setelah media ditampilkan		
		d. Mendengarkan informasi dari media dengan seksama		
5	Aktif berdiskusi dalam kelompok (aktivitas mendengarkan, menulis, mental, dan lisan).	a. Melakukan diskusi dalam kelompok		
		b. Menanggapi pertanyaan dari siswa lain		
		c. Menanggapi pendapat dari siswa lain		
		d. Mencatat hasil diskusi		
6	Mempresentasikan dan menanggapi hasil diskusi (aktivitas mental dan lisan)	a. Mempresentasikan hasil diskusi dengan percaya diri		
		b. Jelas dan mudah dipahami seluruh siswa		
		c. Menanggapi presentasi kelompok lain		
		d. Memberikan tepuk tangan terhadap presentasi kelompok lain		
7	Aktif mengikuti kuis (aktivitas metrik)	a. Menunjukkan kemauan dan minat saat bermain		
		b. Saling berebut dengan aktif untuk menjawab pertanyaan		
		c. Mampu menjawab soal kuis		
		d. Menunjukkan rasa senang saat bermain		
8	Mengerjakan soal evaluasi (aktivitas menulis dan mental)	a. Mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri		
		b. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		c. Hasil pekerjaan optimal		
		d. Fokus mengerjakan soal evaluasi		
9	Membuat simpulan dan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran (aktivitas mental dan lisan)	a. Menjawab pertanyaan guru		
		b. Bertanya tentang hal yang belum diketahui		
		c. Menyimpulkan pembelajaran		
		d. Mendapatkan penghargaan dari guru		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 9 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 9 \times 4 = 36$$

$$\begin{aligned} n &= (36-0)+1 \\ &= 36+1 \\ &= 37 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_1 &= \frac{1}{4}(n+1) \\ &= \frac{1}{4}(37+1) \\ &= 9,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_1 &= X_9 + 0,5(X_{10} - X_9) \\ &= 8 + 0,5(9-8) \\ &= 8 + 0,5 \\ &= 8,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_1 adalah 8,5

$$\begin{aligned} K_2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(37+1) \\ &= 19 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_2 &= X_{19} + 0(X_{20} - X_{19}) \\ &= 18 + 0(19-18) \\ &= 18 + 0 \\ &= 18 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_2 adalah 18 (median)

$$\begin{aligned} K_3 &= \frac{3}{4}(n+1) \\ &= \frac{3}{4}(37+1) \\ &= 28,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_3 &= X_{28} + 0,5(X_{29} - X_{28}) \\ &= 27 + 0,5(28-27) \\ &= 27 + 0,5 \\ &= 27,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_3 adalah 27,5 (Herrhyanto, 2011:5.3)

Rentang Skor	Kualifikasi Aktivitas Siswa	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)	Berhasil
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Semarang,..... 2015
Observer,

.....
NIM.

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA
Siklus

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
 Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
 Tema : Kegiatan Sehari-hari
 Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor hasil belajar siswa ranah afektif!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!
 Kriteria penilaian
 - a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
 - b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014: 98)
3. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Menunjukkan kedisiplinan (A5)	a. Hadir tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		
		c. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		d. Mematuhi tata tertib kelas.		
2	Menunjukkan sikap jujur (A5)	a. Mengerjakan tugas secara mandiri		
		b. Melaporkan hasil kerja kelompoknya sendiri		
		c. Mengakui atas hal yang diperbuat		
		d. Tidak memberi contekan pada siswa lain		
3	Menunjukkan rasa tanggung jawab (A5)	a. Mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas sesuai pembagian kelompok		
		c. Merespon saat diperintah guru		
		d. Mengerjakan tugas dengan benar		
4	Menunjukkan	a. Berani tampil di depan kelas		

	rasa percaya diri (A5)	b. Berani menjawab pertanyaan atau kuis yang diberikan		
		c. Mengeluarkan pendapat		
		d. Mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri		
5	Menunjukkan ketelitian (A5)	a. Mengerjakan tugas dengan teliti		
		b. Membaca ulang soal yang diberikan sebelum menjawab		
		c. Memberi simpulan atas pertanyaan atau pembelajaran		
		d. Membuka referensi saat mengerjakan lembar kerja		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 5 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 5 \times 4 = 20$$

$$\begin{aligned} n &= (20-0)+1 \\ &= 20+1 \\ &= 21 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) \\ &= \frac{1}{4} (21+1) \\ &= 5,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_1 &= X_5 + 0,5(X_6 - X_5) \\ &= 4 + 0,5(5-1) \\ &= 4 + 0,5 \\ &= 4,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_1 adalah 4,5

$$\begin{aligned} K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) \\ &= \frac{2}{4} (21+1) \\ &= 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_2 &= X_{11} + 0(X_{12} - X_{11}) \\ &= 10 + 0(11-10) \\ &= 10 + 0 \\ &= 10 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_2 adalah 10 (median)

$$\begin{aligned} K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) \\ &= \frac{3}{4} (21+1) \\ &= 16,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} K_3 &= X_{16} + 0,5(X_{17} - X_{16}) \\ &= 15 + 0,5(16-15) \\ &= 15 + 0,5 \\ &= 15,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai K_3 adalah 15,5 (Herrhyanto, 2011:5.3)

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang,..... 2015
Observer,

.....
NIM.

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTOR SISWA

Siklus

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model
Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint*
pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor hasil belajar siswa ranah psikomotor!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014: 98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Mengubah huruf acak menjadi susunan kata sesuai dengan pertanyaan yang diberikan (P6)	a. Mampu memecahkan susunan huruf acak		
		b. Mampu menjawab soal <i>Scramble</i> sebelum durasi waktu habis		
		c. Terlihat aktif, gembira, dan bersemangat		
		d. Mampu menjawab pertanyaan dengan benar		
2	Mengikuti kuis permainan sesuai aturan (P3)	a. Mematuhi petunjuk pengerjaan dan aturan kuis		
		b. Bersedia menjawab maupun mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan		
		c. Antusias dalam mengikuti kuis		
		d. Menerima hasil kuis dengan lapang dada		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 2 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 2 \times 4 = 8$$

$$\begin{aligned} n &= (8-0)+1 \\ &= 8+1 \\ &= 9 \end{aligned}$$

$$K_1 = \frac{1}{4}(n+1)$$

$$= \frac{1}{4}(9+1)$$

$$= 2,5$$

$$K_1 = X_2 + 0,5(X_3 - X_2)$$

$$= 1 + 0,5(2-1)$$

$$= 1 + 0,5$$

$$= 1,5$$

Jadi nilai K_1 adalah 1,5

$$K_2 = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(9+1)$$

$$= 5$$

$$K_2 = X_5 + 0(X_6 - X_5)$$

$$= 4 + 0(5-4)$$

$$= 4 + 0$$

$$= 4$$

Jadi nilai K_2 adalah 4 (median)

$$K_3 = \frac{3}{4}(n+1)$$

$$= \frac{3}{4}(9+1)$$

$$= 7,5$$

$$K_3 = X_7 + 0,5(X_8 - X_7)$$

$$= 6 + 0,5(7-6)$$

$$= 6 + 0,5$$

$$= 6,5$$

Jadi nilai K_3 adalah 6,5 (Herrhyanto, 2007:53)

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Psikomotor)	Tingkat Keberhasilan
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik (B)	Berhasil
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang,..... 2015

Observer,

.....
NIM.

ANGKET RESPON SISWA

Selama Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang
Siklus

Nama Siswa :
No Presensi :
Kelas/ Semester : III (Tiga) A/ 2

Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a atau b!

1. Apakah kamu menyukai pembelajaran yang ibu guru berikan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah kamu tertarik dengan *Powerpoint* yang telah ibu guru sajikan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Apakah dengan melihat tayangan *Powerpoint* tadi, kamu lebih mudah memahami materi hari ini?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Adakah kesulitan yang kamu alami dalam mengikuti pembelajaran hari ini?
 - a. Ya
 - b. Tidak

LAMPIRAN 02

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

**PENGGALAN SILABUS KELAS III A
SIKLUS I**

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 03
Fokus Pembelajaran : IPS, IPA, PKn
Kelas/ Semester : III A/ 2
Tema : Kegiatan Sehari-hari

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah	2.3.1. Mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar 2.3.2. Membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.3.3. Menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari.	Jual beli	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan memberikan nomor kepala pada setiap siswa. 2. Siswa duduk secara berkelompok. 3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang jual beli dengan media <i>Powerpoint</i> dan bertanya jawab tentang tempat jual beli baik di lingkungan rumah maupun sekolah. 4. Dua siswa yang ditunjuk guru bermain peran dengan naskah yang sudah disiapkan. 5. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang cerita yang dimainkan. 6. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang macam-macam kebutuhan pokok dan memperhatikan narasi guru. 	Tes tertulis	2x35 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Nursa'aban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3</i>. Jakarta: Depdiknas - Rositawati dan Aris Muharom, 2008. <i>Senang Belajar IPA 3</i>. Jakarta: Depdiknas - Slamet, dkk. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan 3</i>. Jakarta: Depdiknas - Trianto. 2007. <i>Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis</i>.
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan	6.1. Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan sekitar	6.1.1. Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan tempat tinggal	Kenampakan bumi	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa memperhatikan miniatur permukaan bumi dan bertanya jawab tentang permukaan bumi. 8. Siswa secara berkelompok mencari tahu pentingnya menghargai kekayaan alam dan siswa yang dipanggil 			

pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam				mewakili kelompok menjawab hal tersebut. 9. Guru memberikan lembar diskusi pada seluruh kelompok. 10. Tiap kelompok menganalisis permasalahan yang diberikan. 11. Siswa yang nomornya dipanggil diminta untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Dan kelompok lain menanggapi.		Jakarta: Bumi Aksara. - Huda, Miftahul. 2011. <i>Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan.</i> Yogyakarta: Pustaka Pelajar
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia	4.1. Mengetahui kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahan	4.1.1. Menjelaskan pentingnya sikap menghargai kekayaan alam	Menghargai kekayaan alam	12. Guru memberikan kuis UTARA kepada seluruh kelompok. Dan kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan menjadi pemenangnya. 13. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat. 14. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.		

Semarang, 10 Februari 2015

Guru kolaborator



Galih Suci Pratama, S.Pd
 NIP. 199103272014021001

Peneliti

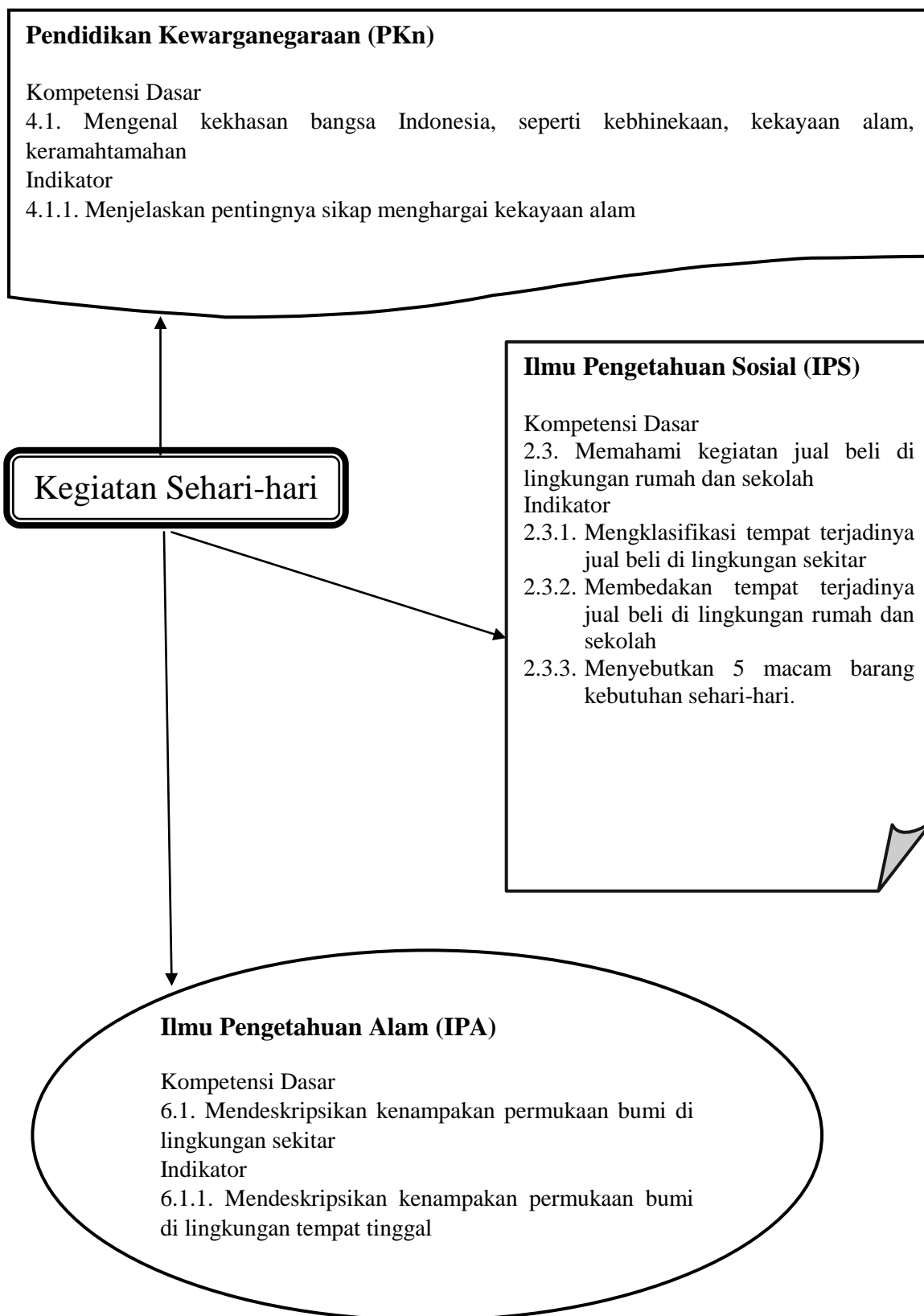


Santi Lestari
 NIM 1401411114

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SDN Wonosari 03

 Sutriyono, S.Pd.SD.
 NIP. 196305081983041005

JARING-JARING TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Wonosari 03
Mata Pelajaran	: Ilmu Pendidikan Sosial Tematik
Kelas/Semester	: III A/ 2
Tema	: Kegiatan Sehari-hari
Alokasi Waktu	: (2x35 menit)

I. Standar Kompetensi

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang
- Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 - 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca, dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam
- Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
 - 2. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
- Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 - 6.1. Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan sekitar
- Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
 - 4.1. Mengenal kekhasan bangsa Indonesia, seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahtamahan

III. Indikator

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2.3.1. Mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar
 - 2.3.2. Membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
 - 2.3.3. Menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari

➤ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

6.1.1. Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan tempat tinggal

➤ Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

4.1.1. Menyebutkan 3 contoh sikap menghargai kekayaan alam

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang tempat jual beli di lingkungan rumah dan sekolah, siswa dapat mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar dengan benar.
2. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang tempat jual beli di lingkungan rumah dan sekolah, siswa dapat membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah dengan benar.
3. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang macam-macam sembako, siswa dapat menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari dengan benar.
4. Dengan memainkan peran sebagai penjual dan pembeli, siswa dapat memberikan 3 contoh hikmah yang dapat diambil dari peristiwa jual beli untuk memenuhi kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
5. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang kenampakan bumi dan miniatur permukaan bumi, siswa dapat mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan tempat tinggal dengan benar.
6. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang kekayaan alam, siswa dapat menyebutkan 3 contoh sikap menghargai kekayaan alam dengan benar.

Karakter yang diharapkan: disiplin (*discipline*), jujur (*honest*), tanggungjawab (*responsibility*), percaya diri (*confidence*), dan ketelitian (*carefulness*).

V. Materi Ajar

1. Kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
2. Kenampakan permukaan bumi
3. Menghargai kekayaan alam

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Bermain Peran, Permainan, Ceramah, Diskusi, Tanya jawab.

Model : Perpaduan *Numbered Head Together* dan *Scramble*

VII. Kegiatan Pembelajaran

a. *PraKegiatan (5 menit)*

1. Mengondisikan kelas.
2. Salam dan doa.
3. Presensi siswa dan mempersiapkan materi ajar.

b. *Kegiatan Awal (5 menit)*

1. Guru bertanya kepada siswa, “Bagaimana kabar anak-anak?” (appersepsi).
2. Guru meminta seluruh siswa mengucapkan kata “LUAR BIASA” ketika guru berteriak “kelas IIIA.....” kemudian bertepuk tangan (appersepsi).
3. Guru menunjukkan sebuah kotak rahasia yang didalamnya terdapat kertas yang bertuliskan tema yang akan dipelajari hari itu. Kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa, “kegiatan sehari-hari sangat banyak contohnya, ada bermain, belajar, dan menyapu. Nah, pada pertemuan hari ini kita akan belajar tentang kegiatan jual beli. Agar anak-anak lebih bersemangat, mari kita nyanyikan lagu tentang “Kantin Sekolah” (appersepsi).

Kantin Sekolah

Lagu: Pelangi

Saat istirahat

Ku beli makanan

Dan juga minuman

Di kantin sekolah

Agar perut kenyang

Belajar pun nyaman

Ayo kita semua s'mangat belajar

4. Menyampaikan manfaat mempelajari materi tersebut dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (appersepsi).

c. *Kegiatan Inti (45 menit)*

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok dan memberikan nomor kepala pada setiap siswa dalam kelompok (eksplorasi).
2. Siswa mendengarkan instruksi guru dan duduk sesuai dengan kelompoknya (eksplorasi).

3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang jual beli dengan media *Powerpoint* dan bertanya jawab tentang tempat kegiatan jual beli baik di lingkungan rumah maupun sekolah (eksplorasi).
4. Dua siswa yang ditunjuk oleh guru bermain peran menjadi penjual dan pembeli dengan naskah yang sudah disiapkan di depan kelas (elaborasi).
5. Guru bertanya pada siswa tentang cerita yang dimainkan.
 - a. Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita? Bagaimanakah jika tidak ada penjual nasi bungkus dan air saat itu? Bagaimanakah jika barang dagangannya sudah habis terjual?
 - b. Pelajaran apa yang kamu dapatkan dari cerita tadi? (konfirmasi).
6. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang macam-macam kebutuhan pokok manusia lalu memperhatikan narasi yang disampaikan guru (elaborasi).

“Nasi goreng itu berasal dari beras yang ditanak menjadi nasi kemudian digoreng. Nah, beras itu berasal dari tumbuhan apa anak-anak? Kemudian minyak yang digunakan untuk menggoreng berasal dari tumbuhan apa? Dimana tempat hidupnya?”
7. Siswa memperhatikan gambar peta Indonesia dalam *powerpoint* (eksplorasi).
8. Siswa mengamati miniatur permukaan bumi dan bertanya jawab dengan guru tentang permukaan bumi (elaborasi).
9. Siswa secara berkelompok mencari tahu pentingnya menghargai kekayaan alam dan siswa yang dipanggil mewakili kelompok menjawab hal tersebut (elaborasi).
10. Guru memberikan lembar diskusi pada seluruh kelompok (elaborasi).
11. Tiap kelompok menganalisis permasalahan yang diberikan (elaborasi).
12. Siswa yang nomornya dipanggil diminta untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Dan kelompok lain menanggapinya (konfirmasi).
13. Siswa dalam kelompok mengikuti kuis UTARA. Dan kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan menjadi pemenangnya (konfirmasi).
14. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat dan berani dengan memberi hadiah “JEMPOL HEBAT” (konfirmasi).

15. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (konfirmasi).

d. Kegiatan Akhir (15 menit)

1. Bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pada hari tersebut.
3. Guru memberi evaluasi tertulis.

Tindak lanjut:

Siswa diminta untuk mencari tahu macam-macam pasar.

VIII. Media dan Sumber Belajar

- **Media Pembelajaran:** Teks lagu “Kantin Sekolah”, nasi bungkus, air mineral, miniatur permukaan bumi, soal kuis UTARA (Utak Atik Kata Rahasia), *Powerpoint* tentang jual beli dan kenampakan alam.
- **Sumber Belajar:**
 - Nursa’aban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Rositawati dan Aris Muharom, 2008. *Senang Belajar IPA 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Slamet, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Bumi Aksara.
 - Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

IX. Penilaian

1. Prosedur Tes

- Tes awal : ada (dalam appersepsi)
- Tes dalam proses : ada (selama KBM)
- Tes akhir : ada (dalam evaluasi)

2. Jenis Tes

- Tes tertulis : pada akhir pembelajaran
- Tes perbuatan : pada pertengahan pembelajaran

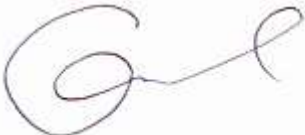
3. Bentuk tes

- Pilihan ganda

- Uraian
4. Alat tes
- Lembar kerja kelompok (diskusi) : Terlampir
 - Lembar soal tes tertulis : Terlampir
 - Lembar penilaian : Terlampir
 - Lembar pengamatan : Terlampir

Semarang, 10 Februari 2015

Guru Kolaborator



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

Peneliti



Santi Lestari
NIM. 1401411114

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



St. Sutriyono, S.Pd.SD.

NIP. 196305081983041005

MATERI AJAR

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kegiatan Jual Beli

Kegiatan jual beli terjadi karena adanya perbedaan dalam kebutuhan. Manusia tidak mampu menghasilkan sendiri segala kebutuhan hidupnya. Karena itu terjadilah proses kegiatan jual beli.

1. Tempat Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Rumah

a. Warung

Warung merupakan tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah. Di warung terdapat penjual yang menyediakan makanan. Di warung juga terdapat pembeli yang membeli makanan atau barang yang disediakan

b. Toko

Toko merupakan tempat menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari di antaranya beras, minyak, tepung, sabun mandi, dan sampo. Toko banyak terdapat di sekitar tempat tinggal kita. Sekarang ada toko yang khusus menjual satu macam kebutuhan saja. Misalnya, toko beras, sepatu, pakaian, alat listrik, dan mainan. Harga barang di toko sudah ditetapkan dan tidak boleh ditawar.

c. Pasar

Merupakan tempat berkumpulnya para penjual dan pembeli. Semua kebutuhan sehari-hari tersedia di pasar. Di pasar banyak terdapat kios-kios yang menjual berbagai macam barang. Ada kios yang khusus menjual sayuran, daging sapi, daging ayam, buah, sembako, dan masih banyak lagi. Di pasar kita dapat memilih dan menawar barang yang akan kita beli, sehingga kita dapat membeli kebutuhan kita dengan harga yang lebih murah.

2. Tempat Kegiatan Jual Beli di Lingkungan Sekolah

a. Kantin sekolah

Kantin sekolah menyediakan makanan. Kalau membeli makanan, pilih makanan yang sehat. Agar kita tetap sehat. Kantin sekolah yang baik, makanan yang dijual sehat.

b. Koperasi sekolah

Koperasi sekolah didirikan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan para siswanya. Di koperasi sekolah dijual peralatan sekolah di antaranya buku tulis, bolpoin, pensil, buku gambar, penggaris, serta seragam sekolah.

Adapun macam-macam barang kebutuhan hidup meliputi makanan, peralatan mandi, dan obat-obatan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kenampakan Bumi

Permukaan bumi terdiri dari daratan dan lautan. Daratan dan lautan sangat luas. Oleh karena itu, terdapat banyak sekali sumber daya alam yang terkandung di dalamnya yang dapat kita manfaatkan. Berbicara tentang bumi, permukaan bumi itu tidak rata.

Wilayah daratan Bumi terdiri atas pegunungan, daratan, lembah, dan perbukitan. Wilayah lautan Bumi terdiri atas lautan, sungai, rawa, dan danau.

Permukaan Bumi berupa daratan tidak digenangi air. Daratan terdiri atas dataran rendah, dataran tinggi, lembah, pegunungan, dan bukit. Pegunungan adalah daerah daratan yang paling tinggi dibandingkan daratan lainnya. Pegunungan dan gunung berbeda. Gunung terdiri atas satu gunung yang menjulang tinggi. Adapun pegunungan adalah kumpulan gunung-gunung. Pegunungan tertinggi di Indonesia adalah Jaya Wijaya. Adapun gunung tertinggi di Indonesia adalah puncak Cartenz. Puncak Cartenz berada di Pegunungan Jaya Wijaya.

Dataran adalah daratan yang perbedaan ketinggian antara daerahnya tidak nyata. Dataran rendah banyak dijumpai di daerah pantai dan persawahan. Dataran tinggi dapat dijumpai di daerah pegunungan. Di dataran rendah, udara terasa panas. Berbeda dengan udara di dataran tinggi



Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kekayaan Alam

Indonesia memiliki kekayaan yang indah dari Tuhan. Wilayah Indonesia terdiri atas daratan dan lautan. Kekayaan alam Indonesia juga tersebar di daratan dan lautan. Kekayaan tersebut terdiri atas kekayaan hutan dan kekayaan laut. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dari kekayaan alam Indonesia.

Beras berasal dari padi. Padi dapat tumbuh dengan baik di tanah yang subur. Untuk menghasilkan beras yang bagus, padi harus diberi pupuk dan air yang cukup. Pupuk adalah penyubur tanaman yang ditambahkan ke tanah. Sedangkan Air laut dapat dimanfaatkan oleh nelayan. Untuk membuat garam. Selain itu, hasil kekayaan alam di laut dibawa ke pantai oleh nelayan untuk dijual. Hasil laut yang dijual diantaranya ikan, udang, kerang, dan rumput laut.

Oleh karena itu, kita harus menghargai dan menjaga kekayaan alam di Indonesia agar tetap lestari dan dapat dimanfaatkan oleh anak cucu kita nanti yaitu dengan tidak membuang sampah di sembarang tempat, tidak merusak tanaman, merawat dan menyayangi hewan peliharaan.

NASKAH DRAMA**“Si Nanang”**

- Bu Wareh : (mengipas-ngipas dagangannya) Duh... kok ya anak-anak tidak ada yang kesini. Padahal jam istirahat sudah mau berakhir.
- Nanang : (lari terengah-engah) Bu.... Minta minum.
- Bu Wareh : Ealah Si Nang... kamu kenapa tho nang?
- Nanang : (terengah-engah) walah ceritanya panjang bu. Panjang pokoke. Minta minum bu.
- Bu Wareh : Iya...ini minumnya.
- Nanang : Tadi saya habis dilempari karet bu sama teman-teman. Tadi pagi juga belum sempat sarapan. Sampai di sekolah malah dikejar teman-teman. Huh....
- Bu Wareh : Kamu takut sama karet? Hehehe...
- Nanang : Sudah bu... jangan ditertawakan. Malu aku... bu, nasi gorengnya masih? Lapeeeerr....
- Bu Wareh : Iya....iya.... Ini masih banyak nasinya. Mau beli berapa?
- Nanang : 2 bungkus bu. Ini uangnya. Terima kasih ya bu...kalau nggak ada ibu, saya pasti kelaparan nanti.
- Bu Wareh : Iya Nang.

LEMBAR KERJA SISWA (DISKUSI)

Nama Kelompok:

Anggota :

1.
2.
3.
4.
5.

Diskusikan soal di bawah ini dengan teman sekelompokmu!

1. SDN Wonosari 03 Semarang akan membangun sebuah gedung serbaguna di samping kelas 6 A. Oleh karena itu, dibutuhkan banyak bahan untuk membangun gedung tersebut. Bahan apa sajakah yang dibutuhkan? Dimana bahan tersebut diperoleh?

Jawab:

2. Carilah 5 macam kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari. Kamu bisa mencarinya secara mendatar maupun menurun kemudian beri warna atau garis pada nama yang ditemukan!

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

3. Apakah perbedaan gunung dan dataran?

Jawab:

4. Susunlah huruf acak di bawah ini menjadi NAMA TANAMAN dan dimanakah tempat hidupnya?

- a. Tanaman
Hidup di daerah
- b. Tanaman
Hidup di daerah

G	U	J	A	N	G
---	---	---	---	---	---

T	E	L	W	R	O
---	---	---	---	---	---

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA

1. Bahan yang dibutuhkan yaitu: pasir, semen, batu bata, keramik, cat, genteng, dan kayu. Bahan tersebut dapat diperoleh dari toko bangunan atau toko material
2. Macam kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari.

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

3. Gunung yaitu permukaan tanah yang menjulang tinggi diantara permukaan tanah lainnya, sedangkan dataran yaitu permukaan tanah yang ketinggiannya tidak nyata atau hamper sama.
4. Susunlah huruf acak di bawah ini menjadi NAMA TANAMAN dan dimanakah tempat hidupnya?

a. Tanaman jagung

J	A	G	U	N	G
---	---	---	---	---	---

Hidup di daerah dataran rendah

b. Tanaman wortel

W	O	R	T	E	L
---	---	---	---	---	---

Hidup di daerah dataran tinggi

Uraian → benar = 5, Kurang benar = 3, Salah = 1

Penentuan skor menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B}{St} \times 100$$

B = skor yang diperoleh

St = skor maksimal

KISI-KISI SOAL

Indikator	Ranah						Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
	C1	C2	C3	C4	C5	C6			
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 2.3.1. Mengklasifikasi tempat terjadinya jual beli di lingkungan sekitar 2.3.2. Membedakan tempat terjadinya jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.3.3. Menyebutkan 5 macam barang kebutuhan sehari-hari			✓				Pilihan Ganda	6	1-6
		✓					Uraian	3	1-3
	✓								
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 6.1.1. Mendeskripsikan kenampakan permukaan bumi di lingkungan tempat tinggal		✓					Pilihan Ganda	2	7,8
							Uraian	1	4
Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) 4.1.1. Menyebutkan 3 contoh sikap menghargai kekayaan alam							Pilihan Ganda	2	9,10
	✓						Uraian	1	5

Nama :	
No :	
Kelas :	

EVALUASI

I. Pilihlah jawaban yang tepat di bawah ini!

1. Kegiatan yang berhubungan dengan jual beli barang disebut
 - a. pariwisata
 - b. perdagangan
 - c. perindustrian
2. Tempat jual beli segala macam barang-barang dan dilengkapi mainan anak-anak dan restoran disebut
 - a. toko
 - b. kios
 - c. mal
3. Berikut ini merupakan kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah, kecuali
 - a. warung
 - b. toko
 - c. kantin
4. Barang yang dijual di koperasi sekolah, seperti
 - a. buku tulis
 - b. papan tulis
 - c. meja guru
5. Apabila jumlah barang sedikit dan pembelinya banyak, maka harga barang akan...
 - a. naik
 - b. turun
 - c. tetap
6. Berikut adalah contoh sembilan bahan pokok (sembako), kecuali
 - a. minyak goreng
 - b. LPG
 - c. peralatan dapur
7. Permukaan bumi terluas adalah
 - a. daratan
 - b. lautan
 - c. samudra
8. Tempat yang datar dan luas disebut
 - a. lembah
 - b. bukit
 - c. ngarai
9. Kekayaan alam terbesar yang disimpan di dalam hutan adalah
 - a. jati
 - b. kayu
 - c. rotan

10. Merusak hutan dengan penebangan hutan sangat

- a. menyenangkan pengusaha
- b. cepat mendapat kekayaan
- c. merugikan negara

II. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Jelaskan perbedaan antara warung dan kantin?
2. Sebutkan lima dari sembilan bahan pokok (sembako)!
3. Bagaimana pendapatmu apabila di daerah sekitarmu tidak ada pasar?
4. Apa bedanya gunung dan pegunungan!
5. Sebutkan 3 contoh cara melestarikan alam?

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

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

Uraian

- Warung menjual berbagai barang kebutuhan dengan jumlah dan variasi barang relatif lebih sedikit, tempat tidak terlalu besar, menjual berbagai barang namun adapula yang menjual satu jenis barang tetapi terbatas misal warung makan.
Kantin pada umumnya menjual berbagai makanan kesukaan anak-anak seperti bakso, es, dan sosis serta berada di lingkungan sekolah.
- Sembako meliputi beras, gula pasir, sayur dan buah, daging/ ikan, minyak goreng, susu, telur, gas LPG, dan garam beriodium.
- Jika tidak ada pasar, maka kita akan mengalami kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidup, kesulitan dalam mencari nafkah, kegiatan kita juga akan terhambat.
- Gunung terdiri atas satu gunung yang menjulang tinggi. Adapun pegunungan adalah kumpulan gunung-gunung.
- Tidak membuang sampah di sembarang tempat, tidak menyakiti hewan, menanam dan merawat tanaman.

Pilihan Ganda → benar = 1, salah = 0

Uraian → benar = 4, Kurang benar = 2, Salah = 1

Penentuan skor menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B1+B2}{St} \times 100$$

B = skor yang diperoleh

St = skor maksimal

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA
Siklus I

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu
Numbered Head Together dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA
SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor hasil belajar siswa ranah afektif!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014: 98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Menunjukkan kedisiplinan (A5)	a. Hadir tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		
		c. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		d. Mematuhi tata tertib kelas.		
2	Menunjukkan sikap jujur (A5)	a. Mengerjakan tugas secara mandiri		
		b. Melaporkan hasil kerja kelompoknya sendiri		
		c. Mengakui atas hal yang diperbuat		
		d. Tidak memberi contekan pada siswa lain		
3	Menunjukkan rasa tanggung jawab (A5)	a. Mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas sesuai pembagian kelompok		
		c. Merespon saat diperintah guru		
		d. Mengerjakan tugas dengan benar		
4	Menunjukkan rasa percaya diri (A5)	a. Berani tampil di depan kelas		
		b. Berani menjawab pertanyaan atau kuis yang diberikan		

		c. Mengeluarkan pendapat		
		d. Mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri		
5	Menunjukkan ketelitian (A5)	a. Mengerjakan tugas dengan teliti		
		b. Membaca ulang soal yang diberikan sebelum menjawab		
		c. Memberi simpulan atas pertanyaan atau pembelajaran		
		d. Membuka referensi saat mengerjakan lembar kerja		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 5 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 5 \times 4 = 20$$

$$\begin{aligned} n &= (20-0)+1 \\ &= 20+1 \\ &= 21 \end{aligned}$$

$$K_1 = \frac{1}{4} (n+1)$$

$$= \frac{1}{4} (21+1)$$

$$= 5,5$$

$$K_1 = X_5 + 0,5(X_6 - X_5)$$

$$= 4 + 0,5(5-1)$$

$$= 4 + 0,5$$

$$= 4,5$$

Jadi nilai K_1 adalah 4,5

$$K_2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

$$= \frac{2}{4} (21+1)$$

$$= 11$$

$$K_2 = X_{11} + 0(X_{12} - X_{11})$$

$$= 10 + 0(11-10)$$

$$= 10 + 0$$

$$= 10$$

Jadi nilai K_2 adalah 10 (median)

$$K_3 = \frac{3}{4} (n+1)$$

$$= \frac{3}{4} (21+1)$$

$$= 16,5$$

$$K_3 = X_{16} + 0,5(X_{17} - X_{16})$$

$$= 15 + 0,5(16-15)$$

$$= 15 + 0,5$$

$$= 15,5$$

Jadi nilai K_3 adalah 15,5 (Herrhyanto, 2011:5.3)

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 10 Februari 2015
Observer



Fika Ratna Dila
NIM 1401411455

MEDIA PEMBELAJARAN



SINTAK PEMBELAJARAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran.
2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari itu.
3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala.
4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada *slide Powerpoint* yang ditunjukkan oleh guru.
5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran.
6. Guru memberikan tugas secara berkelompok
7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan.
8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan.
9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis.
10. Siswa yang nomor yang dipanggil mewakili kelompoknya menjawab kuis.
11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.
12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.

**PENGGALAN SILABUS KELAS III A
SIKLUS II**


Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 03
Fokus Pembelajaran : IPS, Bahasa Indonesia, Matematika
Kelas/ Semester : III A/ 2
Tema : Kegiatan Sehari-hari

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah	2.3.1. Menjelaskan pengertian pasar 2.3.2. Menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar 2.3.3. Menentukan jenis-jenis pasar	Pasar	1. Siswa duduk secara berkelompok. 2. Siswa memperhatikan video tentang pasar dalam media <i>Powerpoint</i> dan bertanya jawab tentang unsur-unsur yang ada di dalam pasar. 3. Siswa membuat simpulan tentang pengertian pasar dan bertanya jawab dengan guru tentang jenis-jenis pasar. 4. Guru mengajak siswa untuk melihat kembali video tentang jenis-jenis pasar kemudian memberi konfirmasi. 5. Guru memberi contoh cara membaca dialog yang benar dan meminta beberapa siswa untuk mensimulasikan dialog percakapan tentang “Membeli Ikan di Pasar”.	Tes tertulis	2x35 menit	- Fajariyah, Nur, dkk. 2008. <i>Matematika 3 untuk SD/MI Kelas 3</i> . Jakarta: Depdiknas. - Nursa’aban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3</i> . Jakarta: Depdiknas. - Nur’aini, Umri dan Indriyani. 2008. <i>Bahasa Indonesia untuk SD Kelas III</i> . Jakarta: Depdiknas. - Trianto. 2007. <i>Model-model Pembelajaran Inovatif</i>
Bahasa Indonesia 5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan	5.2. Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya	5.2.1. Mensimulasikan dialog “membeli ikan di pasar” dengan ekspresi yang tepat.	Dialog	6. Beberapa siswa maju ke depan kelas untuk membacakan dialog tersebut. 7. Siswa memperhatikan narasi yang diberikan oleh guru. 8. Guru memberikan dua buah kertas lipat pada setiap kelompok kemudian meminta siswa untuk memberi nama			
Matematika 4. Memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana	4.1. Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya	4.1.1. Membedakan sifat-sifat persegi dan trapesium	Sifat bangun persegi dan trapesium				

				<p>kertas lipat tersebut dengan nama bangun persegi KLMN dan trapesium ABCD.</p> <p>9. Setiap kelompok mengukur panjang sisi bangun persegi dan trapesium untuk membedakan panjang sisi kedua bangun.</p> <p>10. Guru memberikan LKS.</p> <p>11. Seluruh siswa mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru.</p> <p>12. Siswa yang nomornya dipanggil mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Dan kelompok lain menanggapi.</p> <p>13. Siswa mengikuti kuis UTARA.</p> <p>14. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat.</p> <p>15. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.</p>		<p><i>Berorientasi Konstruktivis.</i> Jakarta: Bumi Aksara. - Huda, Miftahul. 2011. <i>Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan.</i> Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p>
--	--	--	--	---	--	---

Semarang, 17 Februari 2015

Guru kolaborator



Galih Suci Pratama, S.Pd.
 NIP. 199103272014021001

Peneliti



Santi Lestari
 NIM 140141114

Mengetahui,

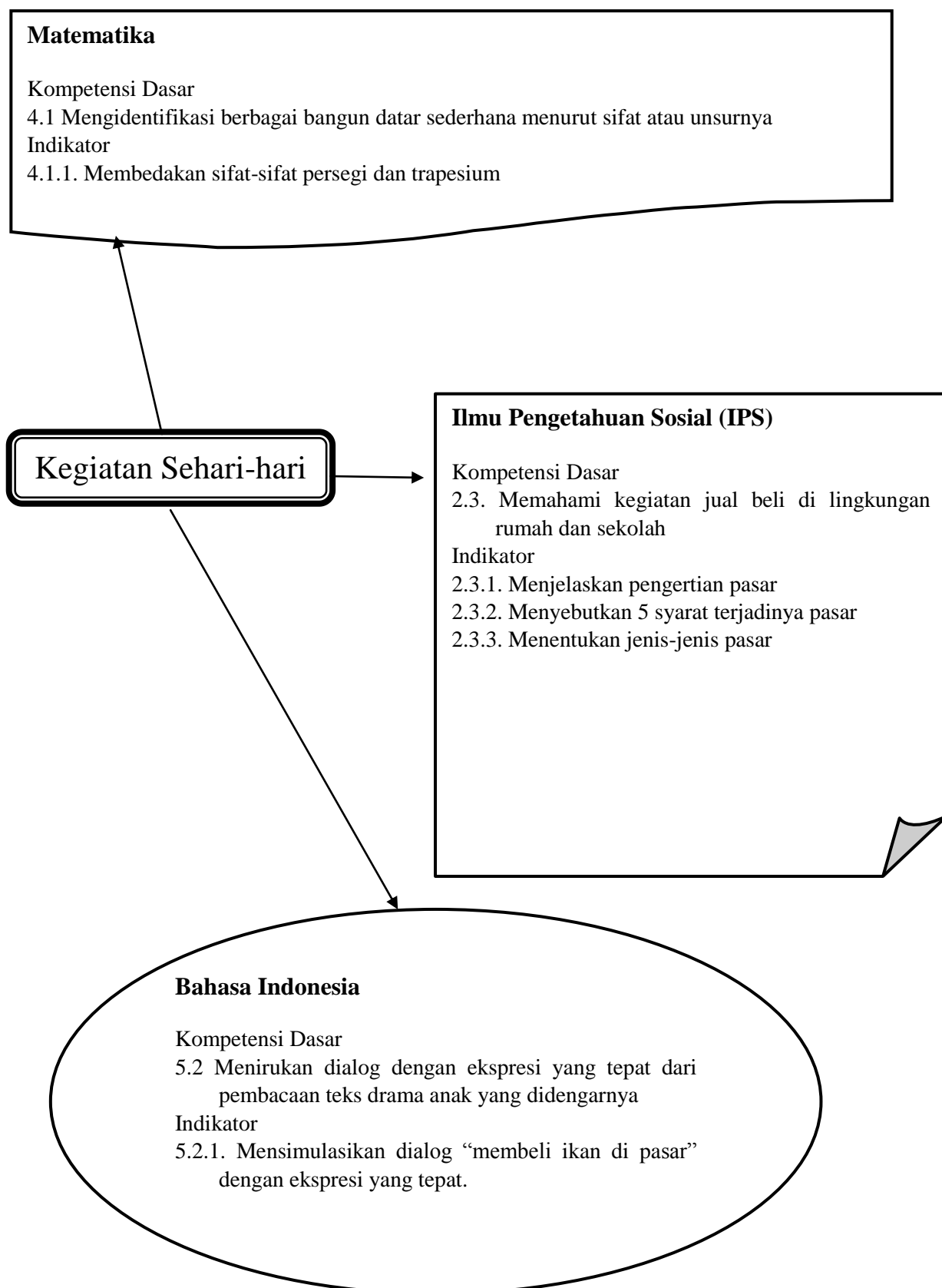
Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



Sutriyono, S.Pd.SD.

NIP. 196305081983041005

JARING-JARING TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Wonosari 03
Mata Pelajaran	: Ilmu Pendidikan Sosial Tematik
Kelas/Semester	: III A/ 2
Tema	: Kegiatan Sehari-hari
Alokasi Waktu	: (2x35 menit)

I. Standar Kompetensi

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang
- Bahasa Indonesia
 - 5. Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan
- Matematika
 - 4. Memahami unsur dan sifat-sifat bangun datar sederhana

II. Kompetensi Dasar

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah
- Bahasa Indonesia
 - 5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarnya
- Matematika
 - 4.1 Mengidentifikasi berbagai bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya

III. Indikator

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2.3.1. Menjelaskan pengertian pasar
 - 2.3.2. Menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar
 - 2.3.3. Menentukan jenis-jenis pasar
- Bahasa Indonesia
 - 5.2.1. Mensimulasikan dialog “membeli ikan di pasar” dengan ekspresi yang tepat.

➤ Matematika

4.1.1. Membedakan sifat-sifat persegi dan trapesium

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang pasar, siswa dapat menjelaskan pengertian pasar dengan benar.
2. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang pasar, siswa dapat menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar dengan benar.
3. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang pasar, siswa dapat menentukan jenis-jenis pasar dengan benar.
4. Dengan memainkan peran sebagai penjual dan pembeli, siswa dapat menyebutkan sifat yang harus diterapkan dalam bertransaksi jual beli dengan benar.
5. Dengan memainkan peran dan mengamati media *Powerpoint tentang dialog*, siswa dapat menirukan dialog “membeli ikan di pasar” dengan ekspresi yang tepat dengan percaya diri.
6. Dengan mengamati media *Powerpoint* dan kertas lipat, siswa dapat membedakan sifat-sifat segitiga dan trapesium dengan benar.

Karakter yang diharapkan: disiplin (*discipline*), jujur (*honest*), tanggungjawab (*responsibility*), percaya diri (*confidence*), dan ketelitian (*carefulness*).

V. Materi Ajar

1. Pasar tradisional dan modern
2. Dialog
3. Sifat-sifat bangun segitiga dan trapesium

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Bermain peran, Permainan, Ceramah, Diskusi, Tanya jawab

Model : Perpaduan *Numbered Head Together* dan *Scramble*

VII. Kegiatan Pembelajaran

a. PraKegiatan (5 menit)

1. Mengondisikan kelas.
2. Salam dan doa.
3. Presensi siswa dan mempersiapkan materi ajar.

b. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru bertanya kepada siswa, “Bagaimana kabar anak-anak?” (appersepsi).

2. Guru meminta seluruh siswa mengucapkan kata “LUAR BIASA” ketika guru berteriak “kelas IIIA.....” kemudian bertepuk tangan (appersepsi).
3. Guru mengulas sekilas materi yang sudah dipelajari sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan pelajaran hari itu. “Kemarin kita sudah belajar tentang tempat yang digunakan untuk kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Apa saja tempat yang digunakan untuk kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah? Nah, pada hari ini materi kita tidak akan jauh dari tempat-tempat jual beli tersebut. Siapa yang pernah ke pasar ikan bersama ibunya?” (apersepsi).
4. Guru mengajak siswa agar lebih bersemangat dan berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Pasar Ikan” (appersepsi).

Pasar Ikan

Lagu: Sedang Apa

Hari minggu

Hari minggu

Pergi ke pasar ikan

Dengan Ayah

Dengan ibu

Dan juga teman-teman

Lihat ikan

Dalam kolam

Berbisik beri salam

Mari kawan jangan ragu pergi mengunjungiku

5. Menyampaikan manfaat mempelajari materi tersebut dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (apersepsi).

c. Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai nomor kepala (eksplorasi).
2. Siswa memperhatikan video tentang pasar dalam media *Powerpoint* dan bertanya jawab tentang unsur-unsur yang ada di dalam pasar (eksplorasi).
3. Siswa membuat simpulan tentang pengertian pasar dan bertanya jawab dengan guru tentang jenis-jenis pasar (elaborasi).

4. Siswa mengamati kembali video tentang jenis-jenis pasar kemudian memberi konfirmasi tentang jenis-jenis pasar (konfirmasi).
5. Guru memberi contoh cara membaca dialog yang benar dan meminta beberapa siswa untuk mensimulasikan dialog percakapan tentang “Membeli Ikan di Pasar” (elaborasi).
6. Beberapa siswa maju ke depan kelas untuk membacakan dialog tersebut, dengan berperan sebagai penjual dan pembeli (konfirmasi).
7. Guru bertanya pada siswa tentang cerita yang dimainkan.
 - a. Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita? Bagaimanakah sifat penjual dan pembeli dalam cerita tersebut?
 - b. Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari cerita tadi? (konfirmasi)
8. Siswa memperhatikan narasi yang diberikan oleh guru (eksplorasi).

Nah, berbicara tentang ikan, apakah anak-anak tahu dimana tempat hidup ikan? Bagaimanakah cara menangkapnya? Tentu, menggunakan perahu atau kapal. Lalu bagaimanakah bentuk perahu itu sendiri anak-anak? Coba lihat gambar berikut! Jadi, perahu itu berbentuk trapesium dengan bendera yang berbentuk persegi. Selanjutnya, kita akan mempelajari kedua bangun persegi tersebut.
9. Guru memberikan dua buah kertas lipat pada setiap kelompok kemudian meminta siswa untuk memberi nama kertas lipat tersebut dengan nama bangun persegi KLMN dan trapesium ABCD (elaborasi).
10. Setiap kelompok mengukur panjang sisi bangun persegi dan trapesium untuk membedakan panjang sisi kedua bangun (elaborasi).
11. Seluruh siswa dalam kelompok mendiskusikan permasalahan yang diberikan guru (elaborasi).
12. Siswa yang nomornya dipanggil diminta untuk maju ke depan kelas mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi (konfirmasi).
13. Siswa mengikuti kuis UTARA. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin akan menjadi pemenangnya (konfirmasi).
14. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat dan berani dengan memberi hadiah “JEMPOL HEBAT” (konfirmasi).
15. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (konfirmasi).

d. Kegiatan Akhir (15 menit)

1. Bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru bersama siswa merefleksi kegiatan pada hari tersebut.
3. Guru memberi evaluasi tertulis

Tindak lanjut:

Siswa diminta untuk mencari tahu cara jual beli zaman dahulu.

VIII. Media dan Sumber Belajar

- **Media Pembelajaran:** Teks lagu “Pergi ke Pasar Ikan”, gambar ikan, tiruan uang, kertas lipat, soal kuis UTARA (Utak Atik Kata Rahasia), *Powerpoint* tentang pasar dan bangun persegi dan trapesium.
- **Sumber Belajar:**
 - Fajariyah, Nur, dkk. 2008. *Matematika 3 untuk SD/MI Kelas 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Nursa’aban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Nur’aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas III*. Jakarta: Depdiknas.
 - Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Bumi Aksara.
 - Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

IX. Penilaian

1. Prosedur Tes

- Tes awal : ada (dalam appersepsi)
- Tes dalam proses : ada (selama KBM)
- Tes akhir : ada (dalam evaluasi)

2. Jenis Tes

- Tes tertulis : pada akhir pembelajaran
- Tes perbuatan : pada pertengahan pembelajaran

3. Bentuk tes

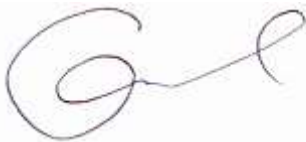
- Pilihan ganda
- Uraian

4. Alat tes

- Lembar kerja kelompok (diskusi) : Terlampir
- Lembar soal tes tertulis : Terlampir
- Lembar penilaian : Terlampir
- Lembar pengamatan : Terlampir

Semarang, 17 Februari 2015

Guru Kolaborator



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

Peneliti



Santi Lestari
NIM. 1401411114

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



St. Sutriyono, S.Pd.SD.

NIP. 196305081983041005

MATERI AJAR

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pasar

Pasar adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli. Syarat-syarat terjadinya pasar meliputi: penjual, pembeli, barang yang diperjualbelikan, terjadi transaksi jual beli dan tempat transaksi

Berdasarkan cara jual belinya, pasar dibedakan menjadi pasar tradisional dan pasar modern. Pasar tradisional terdiri dari banyak penjual. Biasanya pasar dibagi menjadi beberapa gang. Gang dalam pasar biasanya disebut dengan los. Ada los buah-buahan, pakaian, dan beras. Di pasar tradisional bisa terjadi tawar-menawar antara penjual dan pembeli. Harga yang dibayarkan berdasarkan kesepakatan. Kita membayar langsung kepada pedagang. Kita juga dilayani langsung oleh pedagang. Adapun ciri-ciri pasar tradisional antara lain:

- (1) terjadi tawar-menawar;
- (2) pembayaran langsung kepada penjual;
- (3) penjual melayani langsung pembeli;
- (4) penataan barang kurang rapi;
- (5) lingkungannya kotor, becek dan penerangan kurang

Sedangkan pasar modern, tidak terjadi tawar-menawar. Harga telah ditetapkan oleh penjual. Kita membayar melalui kasir. Kasir merupakan petugas khusus yang melayani pembayaran. Di pasar modern, kita bisa mengambil sendiri barang yang kita inginkan. Dengan kata lain adalah swalayan. Belanja di pasar modern lebih nyaman. Namun biasanya harganya lebih mahal. Kita tidak bisa menawar barang yang kita inginkan. Adapun ciri-ciri pasar modern antara lain:

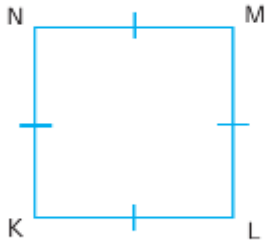
- (1) kebersihan dan keamanan terjamin;
- (2) para pembeli melayani diri sendiri;
- (3) tidak ada tawar-menawar harga;
- (4) pembayaran melalui kasir;
- (5) selain dengan uang, pembayaran dilakukan dengan kartu kredit.

Selain itu, terdapat pula pasar loak, pasar beras, dan pasar ikan. Pasar loak menjual berbagai jenis barang bekas, seperti elektronik, mebel, dan baju. Sedangkan pasar khusus berbagai jenis beras disebut pasar beras. Pasar ikan berarti pasar yang khusus menjual ikan tangkapan nelayan.

Bahasa Indonesia

Dialog Percakapan

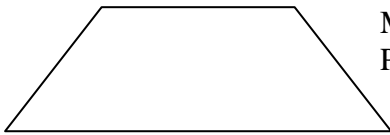
Dialog merupakan percakapan antara dua tokoh atau beberapa tokoh. Dalam mengucapkan dialog harus memperhatikan lafal dan intonasi. Lafal adalah kejelasan pengucapan. Intonasi adalah tinggi rendahnya nada.

Matematika**Sifat-sifat Persegi**

KLMN adalah suatu persegi

Mempunyai 4 sisi

Keempat sisinya sama panjang, $KL=LM=MN=NK$

**Sifat-sifat Trapesium**

Mempunyai 4 sisi, 2 sisi sejajar, dan 2 sisi miring

Panjang sisi miring sama

NASKAH DRAMA

“Membeli Ikan di Pasar”

- Pak Eko : Ikan...ikan... yuk dibeli ikannya.... Murah meriah... yuk dibeli...dibeli...
- Bu Lani : Wah...ikannya cantik-cantik ya Pak. Berapa Pak harga satu ikannya?
- Pak Eko : Murah kok, Bu. Cuma sepuluh ribu saja untuk satu ekornya.
- Bu Lani : Walah.... Murah kok harganya segitu? Ikannya kecil lho Pak. Apa ndak bisa kurang Pak?
- Pak Eko : Sudah pas bu. Harganya ya memang segitu. Lha memangnya mau ditawar berapa?
- Bu Lani : Sepuluh ribu dapat dua ekor Pak. Gimana?
- Pak Eko : Wah... ndak bisa bu. Ini juga baru buka dasar sudah ditawar begitu. Nanti saya nggak dapet untung Bu. (cemberut)
- Bu Lani : Ya kalau nggak mau ya sudah Pak. Saya nawarnya segitu kok.
- Pak Eko : Naikkan sedikit lah bu. Lima belas ribu dapat dua saya mau bu.
- Bu Lani : Ya nggak bisa Pak. Saya maunya segitu harganya. Sepuluh ribu dapat dua.
- Pak Eko : Ya sudahlah bu. Daripada saya nggak balik modal nanti. Tiga belas ribu ya bu? (memohon)
- Bu Lani : Oke Pak. Ini uangnya Pak. Saya pilih ikan yang ini. (sambil memilih ikan)

LEMBAR KERJA SISWA (DISKUSI)

Nama Kelompok:

Anggota :

1.
2.
3.
4.
5.

Diskusikan soal di bawah ini dengan teman sekelompokmu!

1. Jenis pasar ada 2 yaitu, pasar tradisional dan modern. Sebutkan kelebihan dan kekurangan dari pasar tradisional dan modern tersebut! Buatlah dalam tabel berikut.

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Pasar tradisional		
Pasar modern		

2. Pasangkan pertanyaan di bawah ini dengan menarik garis lurus pada jawaban yang tertera. Susun terlebih dahulu huruf acak jawabannya!

- | | | |
|---|--|--------------------------------|
| a. Pasar terapung dapat kita jumpai di pulau.... | | a. B-A-L-A (.....) |
| b. Keuntungan yang diperoleh pedagang disebut.... | | b. K-O-L-A (.....) |
| c. Jika ingin membeli barang bekas di pasar | | c. A-L-I-K-A-M-A-N-T-N (.....) |

3. Dalam memperagakan dialog harus memperhatikan lafal dan intonasi. Jelaskan pengertian lafal dan intonasi?

Jawab:

4. Sebutkan sifat-sifat bangun persegi!

Jawab:

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA

1. Kelebihan dan kekurangan dari pasar tradisional dan modern.

Aspek	Kelebihan	Kekurangan
Pasar tradisional	<ul style="list-style-type: none"> - terjadi tawar-menawar - barang yang diperjualbelikan seperti sayur dan buah masih segar 	<ul style="list-style-type: none"> - penataan barang kurang rapi - lingkungannya kotor dan becek - penerangan kurang
Pasar modern	<ul style="list-style-type: none"> • kebersihan dan keamanan terjamin • pembayaran menggunakan uang atau kartu kredit. 	<ul style="list-style-type: none"> • tidak ada tawar-menawar harga • mahal

2. Pasangkan pertanyaan di bawah ini dengan menarik garis lurus pada jawaban yang tertera. Susun terlebih dahulu huruf acak jawabannya!

- | | | |
|--|--|--|
| <p>a. Pasar terapung dapat kita jumpai di pulau....</p> <p>d. Keuntungan yang diperoleh pedagang disebut....</p> <p>e. Jika ingin membeli barang bekas di pasar</p> | | <p>a. B-A-L-A (LABA)</p> <p>b. K-O-L-A (LOAK)</p> <p>c. A-L-I-K-A-M-A-N-T-N (KALIMANTAN)</p> |
|--|--|--|

3. Lafal yaitu kejelasan pengucapan, sedangkan intonasi adalah tinggi rendahnya nada.
4. Sifat-sifat bangun persegi, antara lain: Mempunyai 4 sisi, Keempat sisinya sama panjang, keempat sudutnya sama besar.

Uraian → benar = 4, Kurang benar = 2, Salah = 1

Penentuan skor menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B}{St} \times 100$$

B = skor yang diperoleh

St = skor maksimal

KISI-KISI SOAL

Indikator	Ranah						Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
	C1	C2	C3	C4	C5	C6			
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 2.3.1. Menjelaskan pengertian pasar 2.3.2. Menyebutkan 5 syarat terjadinya pasar 2.3.3. Menentukan jenis-jenis pasar							Pilihan Ganda	6	1-6
		✓					Uraian	3	1-3
	✓		✓						
Bahasa Indonesia 5.2.1. Mensimulasikan dialog “membeli ikan di pasar” dengan ekspresi yang tepat.							Pilihan Ganda	2	7,8
	✓						Uraian	1	4
Matematika 4.1.1. Membedakan sifat-sifat persegi dan trapesium							Pilihan Ganda	2	9,10
		✓					Uraian	1	5

EVALUASI

Nama :

No :

Kelas :

I. Pilihlah jawaban yang tepat di bawah ini!

1. Tempat bertemunya penjual dan pembeli disebut
 - a. pasar
 - b. warung
 - c. toko
2. Di bawah ini adalah syarat-syarat pasar, kecuali terdapat....
 - a. harga
 - b. pembeli
 - c. penjual
3. Barang-barang bekas dapat dibeli di pasar
 - a. swalayan
 - b. loak
 - c. induk
4. Perhatikan ciri-ciri pasar berikut!
 - Penjual melayani langsung pembeli
 - Penataan barang kurang rapi.
 - Lingkungannya kotor, becek dan penerangan kurangCiri-ciri tersebut termasuk dalam jenis pasar
 - a. modern
 - b. tradisional
 - c. kuno
5. Pembeli mengambil dan memilih barang sendiri kemudian membawa ke kasir. Ini terjadi di
 - a. toko
 - b. pasar
 - c. swalayan
6. Sifat pembeli dalam menawar barang adalah
 - a. barang kecil dan mahal
 - b. barang bermutu dan murah
 - c. barang besar dan murah
7. Bacalah dengan seksama dialog di bawah ini! (soal nomor 7-8)

Desi : Mau ke mana, Han?

Hana : Aku mau ke rumah Rio meminjam koran.

Desi : Di rumahku ada koran. Ayahku membelinya saat di *Luwes Mall* kemarin, tapi sekarang lagi dibaca kakakku, Novi.

Hana : Aku boleh meminjamnya?

Desi : Tentu boleh.

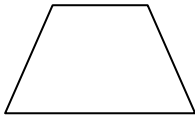
Pelaku dialog dalam drama tersebut adalah

- a. Rio
- b. Hana
- c. ayah Desi

8. Yang dibicarakan dalam dialog nomor 7 di atas adalah

- a. meminjam koran
- b. meminjam buku
- c. meminjam majalah

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Nama bangun disamping adalah

- a. Persegi
- b. Persegi panjang
- c. Trapesium

10. Berikut adalah sifat bangun persegi, kecuali

- a. keempat pojoknya berbentuk siku-siku
- b. keempat sisinya sama panjang
- c. kedua sisinya sama panjang

II. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Sebutkan 5 (lima) syarat terjadinya pasar!
2. Tulislah 2 perbedaan pasar tradisional dengan pasar modern!
3. Sebutkan 3 cara berdagang yang baik!
4. Mengapa kita harus memperhatikan lafal dan intonasi dalam membaca dialog?
5. Gambarlah sebuah bangun trapesium dan persegi!

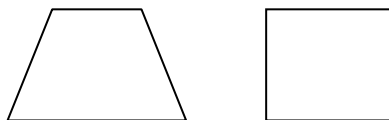
KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

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

Uraian

- Syarat-syarat terjadinya pasar meliputi: penjual, pembeli, barang yang diperjualbelikan, terjadi transaksi jual beli dan tempat transaksi.
- Adapun ciri-ciri pasar tradisional antara lain: (1) terjadi tawar-menawar; (2) pembayaran langsung kepada penjual; (3) penjual melayani langsung pembeli; (4) penataan barang kurang rapi; (5) lingkungannya kotor, becek dan penerangan kurang. Sedangkan ciri-ciri pasar modern antara lain: (1) kebersihan dan keamanan terjamin; (2) para pembeli melayani diri sendiri; (3) tidak ada tawar-menawar harga; (4) pembayaran melalui kasir; (5) selain dengan uang, pembayaran dilakukan dengan kartu kredit.
- Tidak mencari keuntungan terlalu besar, menakar timbangan dengan benar, menjual makanan yang belum kadaluarsa, memberi sisa kembalian uang pembeli dengan jujur.
- Lafal adalah kejelasan pengucapan. Intonasi adalah tinggi rendahnya nada. Jika kedua aspek tersebut tidak dipenuhi, maka pesan yang disampaikan dalam dialog tidak tersampaikan dengan baik pada pendengar atau penerima pesan.
- Kondisional (tergantung jawaban siswa).



Pilihan Ganda → benar = 1, salah = 0

Uraian → benar = 4, Kurang benar = 2, Salah = 1

Penentuan skor menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B1+B2}{St} \times 100$$

B = skor yang diperoleh

St = skor maksimal

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA
Siklus II

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu
Numbered Head Together dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa
Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Februari 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor hasil belajar siswa ranah afektif!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014: 98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Menunjukkan kedisiplinan (A5)	a. Hadir tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		
		c. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		d. Mematuhi tata tertib kelas.		
2	Menunjukkan sikap jujur (A5)	a. Mengerjakan tugas secara mandiri		
		b. Melaporkan hasil kerja kelompoknya sendiri		
		c. Mengakui atas hal yang diperbuat		
		d. Tidak memberi contekan pada siswa lain		
3	Menunjukkan rasa tanggung jawab (A5)	a. Mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas sesuai pembagian kelompok		
		c. Merespon saat diperintah guru		
		d. Mengerjakan tugas dengan benar		
4	Menunjukkan rasa percaya diri (A5)	a. Berani tampil di depan kelas		
		b. Berani menjawab pertanyaan atau kuis yang diberikan		
		c. Mengeluarkan pendapat		

		d. Mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri		
5	Menunjukkan ketelitian (A5)	a. Mengerjakan tugas dengan teliti		
		b. Membaca ulang soal yang diberikan sebelum menjawab		
		c. Memberi simpulan atas pertanyaan atau pembelajaran		
		d. Membuka referensi saat mengerjakan lembar kerja		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 5 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 5 \times 4 = 20$$

$$n = (20-0)+1$$

$$= 20+1$$

$$= 21$$

$$K_1 = \frac{1}{4}(n+1)$$

$$= \frac{1}{4}(21+1)$$

$$= 5,5$$

$$K_1 = X_5 + 0,5(X_6 - X_5)$$

$$= 4 + 0,5(5-1)$$

$$= 4 + 0,5$$

$$= 4,5$$

Jadi nilai K_1 adalah 4,5

$$K_2 = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(21+1)$$

$$= 11$$

$$K_2 = X_{11} + 0(X_{12} - X_{11})$$

$$= 10 + 0(11-10)$$

$$= 10 + 0$$

$$= 10$$

Jadi nilai K_2 adalah 10 (median)

$$K_3 = \frac{3}{4}(n+1)$$

$$= \frac{3}{4}(21+1)$$

$$= 16,5$$

$$K_3 = X_{16} + 0,5(X_{17} - X_{16})$$

$$= 15 + 0,5(16-15)$$

$$= 15 + 0,5$$

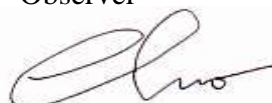
$$= 15,5$$

Jadi nilai K_3 adalah 15,5 (Herrhyanto, 2011:5.3)

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 17 Februari 2015

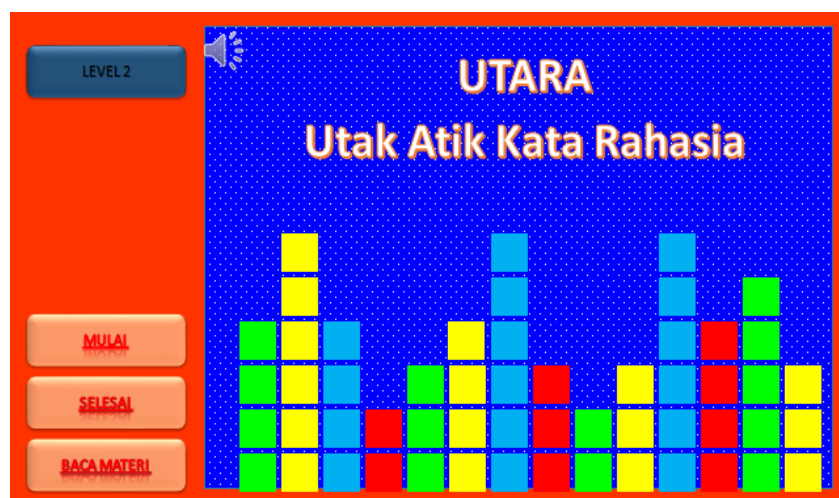
Observer



Elinda Rizkasari

NIM 140141156

MEDIA PEMBELAJARAN



SINTAK PEMBELAJARAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran.
2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari itu.
3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala.
4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada *slide Powerpoint* yang ditunjukkan oleh guru.
5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran.
6. Guru memberikan tugas secara berkelompok
7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan.
8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan.
9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis.
10. Siswa yang nomor yang terpanggil mewakili kelompoknya menjawab kuis.
11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.
12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru.

**PENGGALAN SILABUS KELAS III A
SIKLUS III**

Nama Sekolah : SD Negeri Wonosari 03
Fokus Pembelajaran : IPS, IPA, Bahasa Indonesia
Kelas/ Semester : III A/ 2
Tema : Kegiatan Sehari-hari

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.4. Mengetahui sejarah uang	2.4.1. Mengidentifikasi konsep sistem barter 2.4.2. Menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang 2.4.3. Membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang.	Sejarah Uang	1. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai nomor kepala. 2. Siswa memperhatikan penjelasan tentang sistem jual-beli pada zaman dahulu dan sekarang dengan media <i>Powerpoint</i> . 3. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang kegiatan jual beli zaman dahulu. 4. Dua siswa mempraktikkan sistem barter, antara beras dan rambutan. 5. Siswa mendeskripsikan tentang jual beli saat ini.	Tes tertulis	2x35 menit	- Nursa'aban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial 3</i> . Jakarta: Depdiknas. - Nur'aini, Umri dan Indriyani. 2008. <i>Bahasa Indonesia untuk SD Kelas III</i> . Jakarta: Depdiknas. - Rositawaty dan Aris Muharam. 2008. <i>Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 3</i> . Jakarta: Depdiknas. - Trianto. 2007. <i>Model-model Pembelajaran Inovatif</i>
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia	6.4. Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar	6.4.1. Mengidentifikasi sumber daya alam yang dapat diperbarui.	Sumber Daya Alam	6. Dua siswa mempraktikkan sistem jual beli sekarang dengan menggunakan uang. 7. Guru memberikan penjelasan ulang tentang sistem barter sambil menunjukkan beras dan rambutan. 8. Siswa memperhatikan narasi yang diberikan oleh guru. 9. Siswa memperhatikan penjelasan tentang jenis-jenis SDA dan bertanya			

memelihara dan melestarikan alam				jawab tentang contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui.			<i>Berorientasi Konstruktivis.</i> Jakarta: Bumi Aksara. - Huda, Miftahul. 2011. <i>Cooperative Learning: metode, teknik, struktur, dan model penerapan.</i> Yogyakarta: Pustaka Pelajar
Bahasa Indonesia 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi	8.2. Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik	8.2.1. Menulis puisi bertema kekayaan alam.	Menulis puisi	10. Siswa memperhatikan gambar yang ada dalam slide <i>Powerpoint</i> dan menjelaskan cara menulis puisi berdasarkan gambar yang diamati. 11. Guru memberikan LKS 12. Tiap kelompok menganalisis permasalahan yang diberikan guru. 13. Siswa yang nomornya dipanggil mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi. 14. Siswa mengikuti kuis UTARA. 15. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling bersemangat. 16. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya.			

Semarang, 21 Februari 2015

Guru kolaborator



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

Peneliti



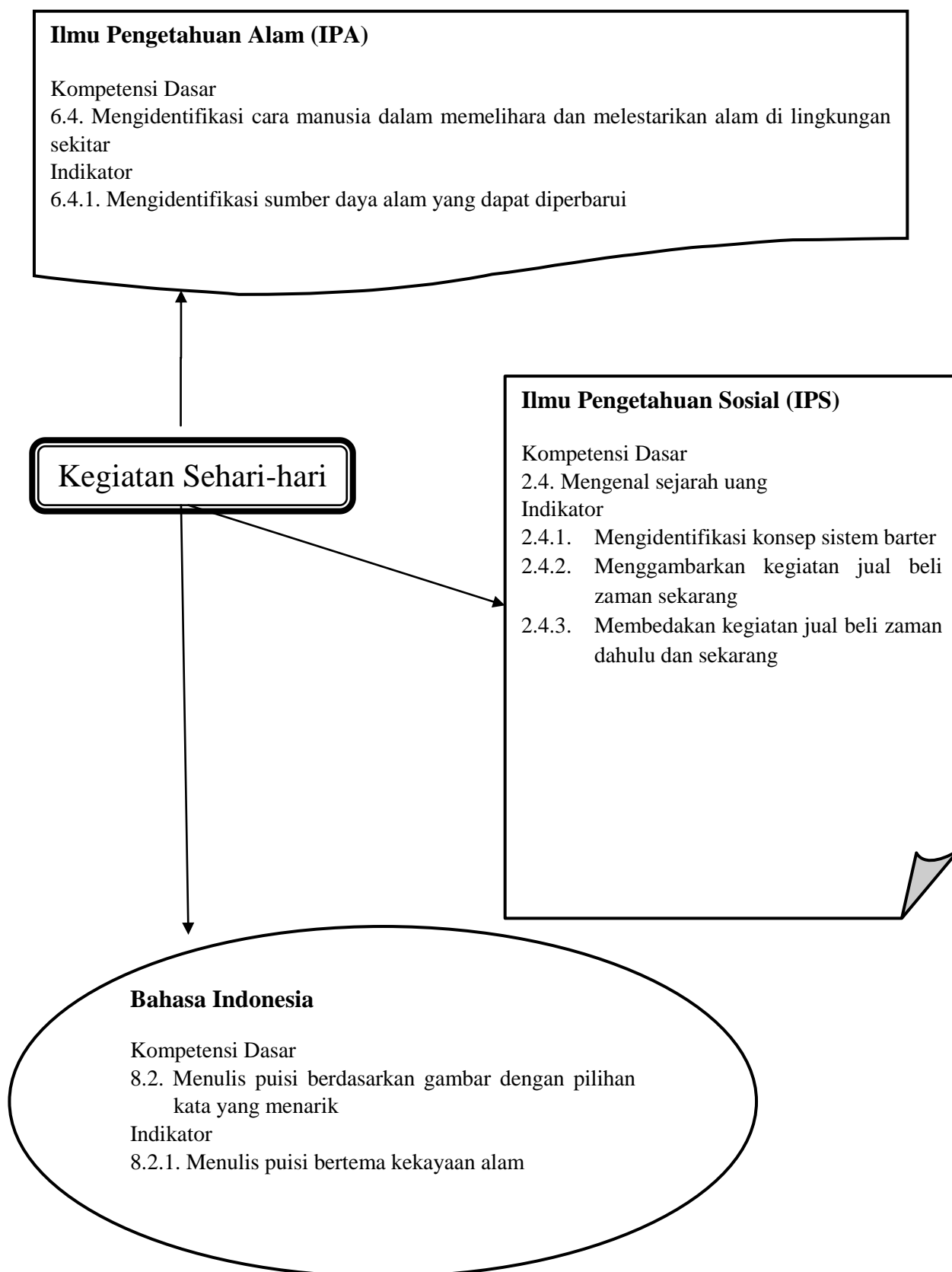
Santi Lestari
NIM 1401411114

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



Sutriyono, S.Pd.SD.
NIP. 196305081983041005

JARING-JARING TEMA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SIKLUS III

Satuan Pendidikan	: SD Negeri Wonosari 03
Mata Pelajaran	: Ilmu Pendidikan Sosial Tematik
Kelas/Semester	: III A/ 2
Tema	: Kegiatan Sehari-hari
Alokasi Waktu	: (2x35 menit)

I. Standar Kompetensi

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang
- Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 - 6. Memahami kenampakan permukaan bumi, cuaca dan pengaruhnya bagi manusia, serta hubungannya dengan cara manusia memelihara dan melestarikan alam
- Bahasa Indonesia
 - 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi

II. Kompetensi Dasar

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2.4. Mengenal sejarah uang
- Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 - 6.4. Mengidentifikasi cara manusia dalam memelihara dan melestarikan alam di lingkungan sekitar
- Bahasa Indonesia
 - 8.2. Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik

III. Indikator

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 - 2.4.1. Mengidentifikasi konsep sistem barter
 - 2.4.2. Menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang

2.4.3. Membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang

➤ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

6.4.1. Mengidentifikasi sumber daya alam yang dapat diperbarui

➤ Bahasa Indonesia

8.2.1. Menulis puisi bertema kekayaan alam

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang sistem barter, siswa dapat mengidentifikasi konsep sistem barter dengan benar.
2. Dengan mengamati media *Powerpoint*, siswa dapat menggambarkan kegiatan jual beli zaman sekarang dengan benar.
3. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang sistem barter, siswa dapat membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang ketika bertransaksi jual beli dengan benar.
4. Dengan memainkan peran, siswa dapat memberi 3 contoh hikmah yang didapat dari kegiatan jual beli pada zaman dahulu dan sekarang dengan benar.
5. Dengan mengamati media *Powerpoint* tentang sumber daya alam, siswa dapat mengidentifikasi sumber daya alam yang dapat diperbarui dengan benar.
6. Dengan mengamati media *Powerpoint* dan contoh puisi, siswa dapat menulis puisi bertema kekayaan alam dengan percaya diri.

Karakter yang diharapkan: disiplin (*discipline*), jujur (*honest*), tanggungjawab (*responsibility*), percaya diri (*confidence*), dan ketelitian (*carefulness*).

V. Materi Ajar

1. Sejarah Uang (Barter)
2. Sumber Daya Alam
3. Menulis Puisi

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode : Bermain Peran, Permainan, Ceramah, Diskusi, Tanya jawab.

Model : Perpaduan *Numbered Head Together* dan *Scramble*

VII. Kegiatan Pembelajaran

a. *PraKegiatan (5 menit)*

1. Mengondisikan kelas.
2. Salam dan doa.
3. Presensi siswa dan mempersiapkan materi ajar.

b. *Kegiatan Awal (5 menit)*

1. Guru bertanya kepada siswa, “Bagaimana kabar anak-anak?” (appersepsi).
2. Guru meminta seluruh siswa mengucapkan kata “LUAR BIASA” ketika guru berteriak “kelas IIIA” lalu bertepuk tangan (appersepsi).
3. Guru mengulas sekilas materi yang sudah dipelajari sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan pelajaran hari itu. “Kemarin kita sudah belajar tentang tempat yang digunakan untuk kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah. Untuk memperlancar jual-beli seseorang harus mempunyai alat tukar jual beli yaitu uang. Tetapi di zaman dahulu belum ada uang. Karena belum ada uang bagaimanakah alat tukar jual-belinya? Apakah kalian mengetahuinya? Nah, pada hari ini kita akan belajar tentang cara jual-beli zaman dahulu dan alat tukar apa yang digunakan sebelum ada uang” (apersepsi).
4. Guru mengajak siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Sistem Barter”.

Sistem Barter

lagu : Tanjung Perak

Jaman dulu, Jual beli

Menggunakan, Sistem Barter

Saling menukarkan barang

Asal ada kesamaan

Kebutuhan dan sepakat

5. Menyampaikan manfaat mempelajari materi tersebut dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (appersepsi).

c. Kegiatan Inti (45 menit)

1. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai nomor kepala (eksplorasi).
2. Siswa memperhatikan video tentang sistem jual-beli pada zaman dahulu (barter) dan sekarang dengan media *Powerpoint* (eksplorasi).
3. Siswa bertanya jawab dengan guru tentang kegiatan jual beli zaman dahulu (elaborasi).
4. Dua siswa maju ke depan kelas mempraktikkan sistem barter, antara beras dan rambutan (konfirmasi).
5. Siswa mendeskripsikan tentang sistem jual beli saat ini (elaborasi).
6. Dua siswa maju ke depan kelas mempraktikkan sistem jual beli sekarang dengan menggunakan uang (konfirmasi).
7. Guru bertanya pada siswa tentang cerita yang dimainkan. “Peristiwa apakah yang terjadi dalam cerita? Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari cerita tadi?” (konfirmasi).
8. Guru bertanya pada siswa tentang tumbuhan yang dapat menghasilkan beras dan rambutan, kemudian mengaitkannya dengan sumber daya alam (eksplorasi).
9. Siswa memperhatikan narasi yang diberikan oleh guru (elaborasi).

“Coba perhatikan beras dan rambutan yang digunakan dalam barter yang sudah dipraktekkan tadi. Beras jika sudah dimasak akan menjadi nasi yang akhirnya dapat kita makan. Nah, berasal dari manakah nasi yang kita makan? Nasi yang kita makan berasal dari tumbuhan padi. Begitu juga rambutan berasal dari pohon rambutan. Tumbuhan dimanfaatkan sebagai sumber makanan. Tumbuhan termasuk dalam sumber daya alam. Hewan juga termasuk sumber daya alam.
10. Siswa memperhatikan penjelasan tentang jenis-jenis sumber daya alam dan bertanya jawab tentang contoh sumber daya alam yang dapat diperbarui (elaborasi).

11. Siswa memperhatikan gambar yang ada dalam slide *Powerpoint* dan menjelaskan cara menulis puisi berdasarkan gambar yang diamati (elaborasi).
12. Tiap kelompok menganalisis permasalahan yang diberikan guru (elaborasi).
13. Siswa yang nomornya dipanggil maju ke depan kelas untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya. Kelompok lain menanggapi. (konfirmasi).
14. Siswa dalam kelompok mengikuti kuis UTARA. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak adalah pemenangnya (konfirmasi).
15. Guru memberi reward kepada kelompok yang paling semangat dan berani dengan memberi hadiah “JEMPOL HEBAT” (konfirmasi).
16. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (konfirmasi).

d. Kegiatan Akhir (15 menit)

1. Bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru merefleksi kegiatan pada pembelajaran hari tersebut.
3. Guru memberi evaluasi tertulis (evaluasi).

Tindak lanjut: Mempelajari kembali materi tentang sejarah uang.

VIII. Media dan Sumber Belajar

- **Media Pembelajaran:** Teks lagu “Sistem Barter”, beras, rambutan, tiruan uang, contoh puisi, soal kuis UTARA (Utak Atik Kata Rahasia), *Powerpoint* tentang barter dan sumber daya alam.
- **Sumber Belajar:**
 - Nursa’aban, Muhammad dan Rusmawan. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Nur’aini, Umri dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas III*. Jakarta: Depdiknas.
 - Rositawaty dan Aris Muharam. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 3*. Jakarta: Depdiknas.
 - Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivis*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

IX. Penilaian

1. Prosedur Tes

- Tes awal : ada (dalam appersepsi)
- Tes dalam proses : ada (selama KBM)
- Tes akhir : ada (dalam evaluasi)

2. Jenis Tes

- Tes tertulis : pada akhir pembelajaran
- Tes perbuatan : pada pertengahan pembelajaran

3. Bentuk tes

- Pilihan ganda
- Uraian

4. Alat tes

- Lembar kerja kelompok (diskusi) : Terlampir
- Lembar soal tes tertulis : Terlampir
- Lembar penilaian : Terlampir
- Lembar pengamatan : Terlampir

Semarang, 21 Februari 2015

Guru Kolaborator



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

Peneliti



Santi Lestari
NIM 1401411114

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



Sutriyono, S.Pd.SD.

NIP. 196305081983041005

MATERI AJAR

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sejarah Uang

Pada zaman dahulu, untuk memperoleh barang-barang kebutuhan, masyarakat melakukan kegiatan tukar-menukar barang atau barter. Hingga kini kegiatan barter masih berlaku dalam kehidupan suku-suku di pedalaman, khususnya di daerah yang terpencil. Misalnya, garam dan tembakau ditukar dengan damar atau hasil hutan yang lain. Tempat dan hari penukaran barang sudah ditentukan. Cara itu dianggap merepotkan dan terasa sulit dilakukan. Cara tersebut memang kurang praktis. Seseorang yang memerlukan suatu barang harus membawa barang miliknya ke suatu tempat untuk ditukar dengan barang yang diinginkannya.

Zaman pun makin lama makin maju. Pemikiran orang makin berkembang. Orang mencari cara yang dianggap mudah untuk mendapatkan barang. Akhirnya, ditemukan alat atau barang tertentu sebagai alat tukar. Alat atau barang tersebut telah disepakati bersama. Alat tukar yang dipakai pada saat itu adalah emas, perak, tembaga, besi, dan mutiara. Alat tukar seperti itu disebut uang-barang. Maksud uang-barang adalah barang-barang berharga yang dapat berfungsi sebagai alat tukar.

Sejak zaman kerajaan dahulu, nenek moyang kita sudah menciptakan mata uang. Hal ini dapat dibuktikan dengan ditemukannya banyak uang kuno dari hasil penggalian benda-benda purbakala di berbagai tempat. Dengan diciptakannya uang sebagai alat tukar, maka orang makin mudah untuk mendapatkan barang yang diinginkan. Keberadaan uang telah menjadikan kegiatan jual beli berlangsung lebih praktis. Uang mudah disimpan dan dibawa. Dengan uang, mahal atau murahnya suatu barang juga mudah dinilai atau diuku.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Sumber Daya Alam yang DAPAT Diperbarui

Berdasarkan kelestariannya, sumber daya alam dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat dibentuk kembali oleh alam dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini disebabkan jenis sumber daya alam tersebut mempunyai kemampuan berkembang biak atau mengalami daur ulang. Misalnya, tumbuhan, hewan, dan air.

Meskipun dapat diperbarui, kita harus selalu mengelola sumber daya alam tersebut dengan sebaik-baiknya agar kelestariannya tetap terjaga. Salah satu tindakan yang diperlukan untuk menjaga kelestarian tumbuhan adalah

mempercepat perkembangbiakan tumbuhan. Cara tersebut dapat berupa pencangkakan, penyetekan, penanaman biji, dan kultur jaringan. Kelestarian hewan juga perlu dijaga. Tindakan-tindakan yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian hewan, antara lain, tidak berburu hewan, memelihara hewan dengan baik, mempercepat perkembangbiakan hewan, dan mengadakan perkawinan silang.

Air tidak berkembang biak, tetapi dapat mengalami pendauran. Daur air disebut juga siklus air. Dalam siklus tersebut, air menguap dan mengumpul menjadi awan. Setelah terkumpul dalam jumlah besar, awan tersebut lalu mengembun dan turun menjadi hujan. Sebagian air hujan yang turun di daratan, baik di pegunungan, hutan-hutan, atau pemukiman penduduk akan meresap ke dalam tanah sehingga menambah persediaan air yang sebelumnya telah berada di dalam tanah. Air ini akan mengalir ke laut melalui sungai di bawah tanah. Air inilah yang mengisi sumur-sumur yang dibuat manusia di daerah pemukiman.

Bahasa Indonesia

Menulis Puisi Berdasar Gambar

Menulis puisi tidaklah sulit. Puisi terdiri dari kata-kata indah. Kamu perlu banyak berlatih untuk memilih kosakata yang indah atau sesuai. Selain itu, kamu juga perlu menyesuaikan kata-kata dengan suasana puisi. Apakah puisi yang akan kamu tulis bernuansa kesedihan atau kegembiraan.

Kamu pernah melihat ombak? Indah bukan? Keindahan seperti itu bisa dibuat puisi. Di bawah ini, ada sebuah gambar ombak di tepi pantai. Berikut adalah contoh puisinya.

AIR TERJUN

Kami ditemani rumput yang bersenandung
Melintasi batuan batuan raksasa
Kami mengalir di hulu

Mengalir deras bagai tiupan angin
Terhempas ke batuan yang kasar
Tetapi kami tetap senang
Karena kami selalu bersatu
Setiap orang pasti senang
Terkesima melihat keelokan alam
Seakan akan alam tersenyum
Meninggalkan kesan di hati setiap orang



NASKAH DRAMA

✓ **Yuk Barter**

Bu Siti : haduh...persediaan beras kok sudah habis. Aku sudah tak punya barang untuk aku tukarkan, hanya rambutan yang tersisa. Apa ada yang mau menukarkannya?

Pak Dirman: (lewat di depan Bu Siti). Kamu kenapa bu?

Bu Siti :Saya butuh beras untuk saya masak malam nanti. Tapi beras saya habis Pak. Kalau pak Dirman punya beras, saya ingin menukarnya dengan rambutan ini Pak.

Pak Dirman: Hemb...boleh bu. Rambutan itu saya tukar dengan beras 1 kg. bagaimana?

Bu Siti : Iya Pak. Mau ditukar kapan Pak?

Pak Dirman: Nanti jam 1 ya bu.

Setelah 5 menit....

Pak Dirman: bu, ini beras yang sudah saya janjikan. Sebagai gantinya saya minta rambutan itu bu.

Bu Siti : Alhamdulillah. Iya Pak terima kasih.

✓ **Uang**

Cahyo : Mas... saya mau rambutan itu. Berapa harganya?

Penjual : Harganya sepuluh ribu mas.

Cahyo : Saya mau beli mas. Ini mas uangnya. (menyodorkan uang sepuluh ribu)

Penjual : Iya mas. Uangnya saya terima. Ini rambutannya mas. Terima kasih sudah berkunjung. (tersenyum)

Cahyo : Sama-sama mas. (tersenyum)

LEMBAR KERJA SISWA (DISKUSI)

Nama Kelompok:

Anggota :

1.
2.
3.
4.
5.

Diskusikan soal di bawah ini dengan teman sekelompokmu!

1. Bagaimanakah sistem jual beli pada zaman dahulu? Sebutkan kelemahannya!

2. Sebutkan 2 contoh barang yang dapat dibarter!

3. Lengkapilah tabel berikut!

No.	Nama Bahan	Jenis SDA	Manfaat
1.	Kapas	Tumbuhan	Membuat kain katun
2.	Ayam
3.	Hewan	Menarik bajak
4.	Kedelai
5.	Hewan	Alat transportasi

4. Apa yang dimaksud dengan puisi?

KUNCI JAWABAN LEMBAR KERJA SISWA

1. Sistem jual beli zaman dahulu menggunakan barter. Kelemahan sistem tersebut yaitu kurang praktis, membutuhkan waktu lama, dan barang yang ditukarkan tidak sebanding (tidak adil). Kurang praktis karena kedua pihak harus membawa barang yang akan ditukarkan ke lokasi pertemuan dan membutuhkan lama.
2. Barang yang dapat dibarter seperti beras dan ikan, baju dan kayu, buku dan apel
3. Tabel SDA.

No.	Nama Bahan	Jenis SDA	Manfaat
1.	Kapas	Tumbuhan	Membuat kain katun
2.	Ayam	<i>Hewan</i>	<i>Diambil daging dan telurnya</i>
3.	<i>Kerbau</i>	Hewan	Menarik bajak
4.	Kedelai	<i>Tumbuhan</i>	<i>Membuat tahu dan tempe</i>
5.	<i>Kuda</i>	Hewan	Alat transportasi

4. Puisi yaitu karangan indah yang terikat dengan bait dan rima

Uraian → benar = 4, Kurang benar = 2, Salah = 1

Penentuan skor menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B}{St} \times 100$$

B = skor yang diperoleh

St = skor maksimal

KISI-KISI SOAL

Indikator	Ranah						Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal
	C1	C2	C3	C4	C5	C6			
Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 2.4.1. Mengidentifikasi konsep sistem barter. 2.4.2. Menggambar kegiatan jual beli zaman sekarang. 2.4.3. Membedakan kegiatan jual beli zaman dahulu dan sekarang.							Pilihan Ganda	6	1-6
	✓						Uraian	3	1-3
		✓		✓					
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) 6.4.1. Mengidentifikasi sumber daya alam yang dapat diperbarui.							Pilihan Ganda	2	7,8
	✓						Uraian	1	4
Bahasa Indonesia 8.2.1. Menulis puisi bertema kekayaan alam.							Pilihan Ganda	2	9,10
						✓	Uraian	1	5

EVALUASI

Nama :

No :

Kelas :

I. Pilihlah jawaban yang tepat di bawah ini!

1. Barter adalah cara penukaran
 - a. barang dengan uang
 - b. barang dengan tenaga
 - c. barang dengan barang
2. Barang-barang yang dapat dijadikan sebagai alat tukar disebut
 - a. pengadaan
 - b. uang barang
 - c. barter
3. Berikut adalah contoh uang barang, kecuali
 - a. tembaga
 - b. besi
 - c. asbes
4. Bu Anis memiliki gula pasir, kemudian ditukar dengan uang milik Bu Hasan. Bu Anis dan Bu Hasan melakukan kegiatan
 - a. jual beli
 - b. barter
 - c. takaran
5. Pada zaman modern, kegiatan jual beli dilakukan dengan menggunakan
 - a. barter
 - b. uang barang
 - c. uang
6. Perhatikan gambar di bawah ini!



Uang tersebut bernilai

- a. Rp 5.000,00
 - b. Rp 50.000,00
 - c. Rp 500,00
7. Nasi dan tempe adalah sumber daya alam jenis
 - a. tumbuhan
 - b. tanah
 - c. hewan

KUNCI JAWABAN

Pilihan Ganda

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

Uraian

- Jual beli zaman dahulu menggunakan sistem barter kemudian uang barang dan proses memperoleh barang cukup lama. Sedangkan pada zaman sekarang transaksi lebih cepat dan praktis karena menggunakan uang dan kartu kredit.
- Pada zaman sekarang masyarakat menggunakan uang untuk melakukan transaksi jual beli. Bahkan menggunakan kartu kredit untuk membeli suatu barang. Transaksi tersebut pun dapat dilakukan secara online.
- Membuat daftar belanja sebelum berbelanja, membawa uang cukup, dan membeli barang sesuai kebutuhan.
- Baju, meja, jus tomat, bantal, kerajinan tangan.
- Kondisional (tergantung jawaban siswa).

Pilihan Ganda → benar = 1, salah = 0

Uraian → benar = 4, Kurang benar = 2, Salah = 1

Penentuan skor menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{B1+B2}{St} \times 100$$

B = skor yang diperoleh

St = skor maksimal

LEMBAR PENGAMATAN HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SISWA
Siklus III

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Februari 2015

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor hasil belajar siswa ranah afektif!
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang tampak!

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014: 98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Menunjukkan kedisiplinan (A5)	a. Hadir tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru		
		c. Mengerjakan tugas tepat waktu		
		d. Mematuhi tata tertib kelas.		
2	Menunjukkan sikap jujur (A5)	a. Mengerjakan tugas secara mandiri		
		b. Melaporkan hasil kerja kelompoknya sendiri		
		c. Mengakui atas hal yang diperbuat		
		d. Tidak memberi contekan pada siswa lain		
3	Menunjukkan rasa tanggung jawab (A5)	a. Mengerjakan tugas yang diberikan tepat waktu		
		b. Mengerjakan tugas sesuai pembagian kelompok		
		c. Merespon saat diperintah guru		
		d. Mengerjakan tugas dengan benar		
4	Menunjukkan rasa percaya diri (A5)	a. Berani tampil di depan kelas		
		b. Berani menjawab pertanyaan atau kuis yang diberikan		

		c. Mengeluarkan pendapat		
		d. Mengerjakan soal evaluasi dengan mandiri		
5	Menunjukkan ketelitian (A5)	a. Mengerjakan tugas dengan teliti		
		b. Membaca ulang soal yang diberikan sebelum menjawab		
		c. Memberi simpulan atas pertanyaan atau pembelajaran		
		d. Membuka referensi saat mengerjakan lembar kerja		
JUMLAH				
KATEGORI				

$$\text{Skor terendah} = 5 \times 0 = 0$$

$$\text{Skor tertinggi} = 5 \times 4 = 20$$

$$\begin{aligned} n &= (20-0) + 1 \\ &= 20 + 1 \\ &= 21 \end{aligned}$$

$$K_1 = \frac{1}{4}(n+1)$$

$$= \frac{1}{4}(21+1)$$

$$= 5,5$$

$$K_1 = X_5 + 0,5(X_6 - X_5)$$

$$= 4 + 0,5(5-1)$$

$$= 4 + 0,5$$

$$= 4,5$$

Jadi nilai K_1 adalah 4,5

$$K_2 = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(21+1)$$

$$= 11$$

$$K_2 = X_{11} + 0(X_{12} - X_{11})$$

$$= 10 + 0(11-10)$$

$$= 10 + 0$$

$$= 10$$

Jadi nilai K_2 adalah 10 (median)

$$K_3 = \frac{3}{4}(n+1)$$

$$= \frac{3}{4}(21+1)$$

$$= 16,5$$

$$K_3 = X_{16} + 0,5(X_{17} - X_{16})$$

$$= 15 + 0,5(16-15)$$

$$= 15 + 0,5$$

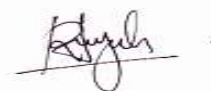
$$= 15,5$$

Jadi nilai K_3 adalah 15,5 (Herrhyanto, 2011:5.3)

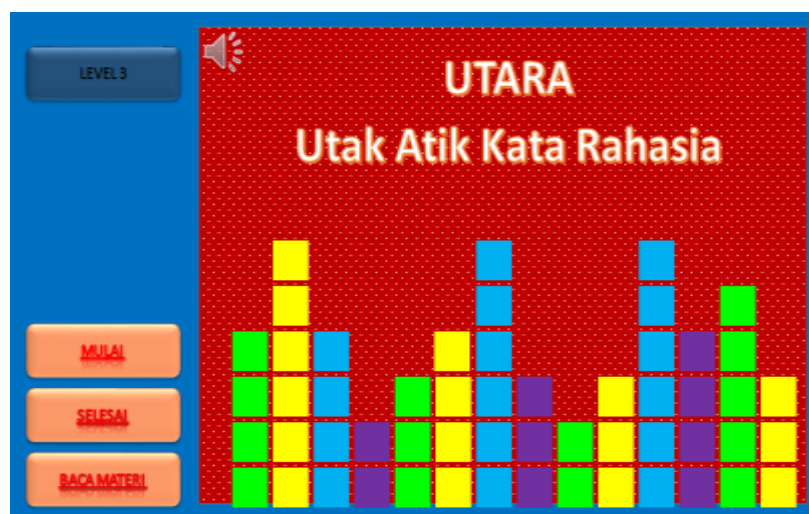
Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 21 Februari 2015

Observer



Riza Islamiyah
NIM 140141122

MEDIA PEMBELAJARAN

SINTAK PEMBELAJARAN

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

1. Siswa dan guru bernyanyi bersama dan saling bertanya jawab tentang keterkaitan lagu dengan materi pelajaran.
2. Siswa memperhatikan tema dan tujuan pembelajaran pada hari itu.
3. Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya dan memakai identitas kelompok berupa nomor kepala.
4. Siswa memperhatikan materi yang disajikan pada *slide Powerpoint* yang ditunjukkan oleh guru.
5. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab terkait dengan materi pelajaran.
6. Guru memberikan tugas secara berkelompok
7. Secara berkelompok, siswa berdiskusi berdasarkan tugas atau permasalahan yang diberikan.
8. Guru memanggil salah satu nomor siswa, nomor yang dipanggil menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan.
9. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang kuis.
10. Siswa yang nomor yang terpanggil mewakili kelompoknya menjawab kuis.
11. Guru memberikan penguatan pada seluruh siswa.
12. Siswa mengerjakan soal evaluasi kemudian membuat simpulan bersama dengan guru

LAMPIRAN 03

**HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU,
AKTIVITAS SISWA, HASIL BELAJAR SISWA,
ANGKET RESPON SISWA, DAN CATATAN
LAPANGAN**

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
Siklus I

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2015

Petunjuk:

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

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014:98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Memberikan salam ketika masuk kelas	✓	3
		b. Memimpin doa	✓	
		c. Memeriksa kehadiran siswa	✓	
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	-	
2	Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka pelajaran).	a. Apersepsi sesuai dengan materi	✓	3
		b. Menarik perhatian siswa	✓	
		c. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	✓	
		d. Menjelaskan manfaat materi yang dipelajari	-	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	3
		b. Sesuai dengan indikator	✓	
		c. Menggunakan kalimat dengan baik dan benar	✓	

	pelajaran)	d. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	-	
4	Menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Powerpoint</i> (Keterampilan menjelaskan).	a. Menyiapkan media <i>Powerpoint</i> yang sesuai dengan materi	✓	4
		b. Media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi	✓	
		c. Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓	
		d. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami	✓	
5	Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas)	a. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan	✓	2
		b. Menegur siswa jika ramai di kelas	-	
		c. Menggunakan media yang menarik	✓	
		d. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar	-	
6	Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (Keterampilan bertanya)	a. Memberikan pertanyaan kepada siswa secara jelas	✓	3
		b. Pemberian waktu berpikir	✓	
		c. Pertanyaan sesuai materi	✓	
		d. Memberikan pertanyaan yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa	-	
7	Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	a. Membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen	✓	3
		b. Menjelaskan petunjuk kerja secara berkelompok	✓	
		c. Membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	✓	
		d. Mengadakan pendekatan secara pribadi.	-	
8	Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> (keterampilan mengadakan)	a. Melakukan kegiatan bermain peran	✓	4
		b. Variasi yang dilakukan menarik perhatian siswa	✓	
		c. Menggunakan <i>Numbered Head Together</i> untuk memancing siswa bertanya, menjawab, dan berbicara	✓	

	variasi)	d. Mengadakan kuis permainan perpaduan <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i>	✓	
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (Keterampilan membimbing diskusi kelompok)	a. Membimbing siswa secara berkelompok	-	2
		b. Mengamati dan membimbing seluruh kelompok	✓	
		c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya	✓	
		d. Membimbing siswa dalam menanggapi pertanyaan dari kelompok lain	-	
10	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	a. Menyebutkan nama atau nomor kepala siswa yang dituju	-	2
		b. Memberikan umpan balik	-	
		c. Memberikan penghargaan kepada kelompok	✓	
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa	✓	
11	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	-	2
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	-	
		c. Memberikan soal evaluasi	✓	
		d. Memberikan tindak lanjut	✓	
JUMLAH				31
KATEGORI				BAIK

Rentang Skor	Kualifikasi Keterampilan Guru	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik (B)	Berhasil
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Semarang, 10 Februari 2015

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



Sutriyono, S.Pd.SD.
NIP. 196305081983041005

Observer,



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
Siklus II

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Februari 2015

Petunjuk:

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

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014:98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Memberikan salam ketika masuk kelas	✓	3
		b. Memimpin doa	✓	
		c. Memeriksa kehadiran siswa	✓	
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	-	
2	Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka pelajaran).	a. Apersepsi sesuai dengan materi	✓	4
		b. Menarik perhatian siswa	✓	
		c. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	✓	
		d. Menjelaskan manfaat materi yang dipelajari	✓	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan membuka	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	3
		b. Sesuai dengan indikator	✓	
		c. Menggunakan kalimat dengan baik dan benar	✓	

	pelajaran)	d. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	-	
4	Menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Powerpoint</i> (Keterampilan menjelaskan).	a. Menyiapkan media <i>Powerpoint</i> yang sesuai dengan materi	✓	4
		b. Media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi	✓	
		c. Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓	
		d. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami	✓	
5	Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas)	a. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan	✓	4
		b. Menegur siswa jika ramai di kelas	✓	
		c. Menggunakan media yang menarik	✓	
		d. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar	✓	
6	Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (Keterampilan bertanya)	a. Memberikan pertanyaan kepada siswa secara jelas	✓	3
		b. Pemberian waktu berpikir	✓	
		c. Pertanyaan sesuai materi	✓	
		d. Memberikan pertanyaan yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa	-	
7	Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	a. Membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen	✓	3
		b. Menjelaskan petunjuk kerja secara berkelompok	-	
		c. Membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	✓	
		d. Mengadakan pendekatan secara pribadi.	✓	
8	Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i> (keterampilan mengadakan)	a. Melakukan kegiatan bermain peran	✓	4
		b. Variasi yang dilakukan menarik perhatian siswa	✓	
		c. Menggunakan <i>Numbered Head Together</i> untuk memancing siswa bertanya, menjawab, dan berbicara	✓	

	variasi)	d. Mengadakan kuis permainan perpaduan <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i>	✓	
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (Keterampilan membimbing diskusi kelompok)	a. Membimbing siswa secara berkelompok	✓	3
		b. Mengamati dan membimbing seluruh kelompok	✓	
		c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya	✓	
		d. Membimbing siswa dalam menanggapi pertanyaan dari kelompok lain	-	
10	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	a. Menyebutkan nama atau nomor kepala siswa yang dituju	✓	3
		b. Memberikan umpan balik	-	
		c. Memberikan penghargaan kepada kelompok	✓	
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa	✓	
11	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	✓	4
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	✓	
		c. Memberikan soal evaluasi	✓	
		d. Memberikan tindak lanjut	✓	
JUMLAH				38
KATEGORI				SANGAT BAIK

Rentang Skor	Kualifikasi Keterampilan Guru	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik (B)	Berhasil
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

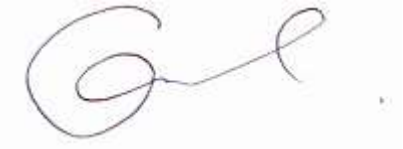
Semarang, 17 Februari 2015

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



Sutriyono, S.Pd.SD.
NIP. 196305081983041005

Observer,



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
Siklus III

Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Sekolah : SDN Wonosari 03
Kelas/Semester : III (Tiga) A/ II (Dua)
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Februari 2015

Petunjuk:

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

Kriteria penilaian

- a. Skor 4, jika semua deskriptor tampak
- b. Skor 3, jika hanya 3 deskriptor yang tampak
- c. Skor 2, jika hanya 2 deskriptor yang tampak
- d. Skor 1, jika hanya 1 deskriptor yang tampak
- e. Skor 0, jika tidak ada deskriptor yang tampak

(Rusman, 2014:98)

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

No	Indikator	Deskriptor	Tampak	Jumlah Skor
1	Mengondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	a. Memberikan salam ketika masuk kelas	✓	4
		b. Memimpin doa	✓	
		c. Memeriksa kehadiran siswa	✓	
		d. Memberikan motivasi agar siswa siap untuk mengikuti pembelajaran	✓	
2	Melakukan apersepsi (Keterampilan membuka pelajaran).	a. Apersepsi sesuai dengan materi	✓	4
		b. Menarik perhatian siswa	✓	
		c. Disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	✓	
		d. Menjelaskan manfaat materi yang dipelajari	✓	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran (Keterampilan)	a. Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	4
		b. Sesuai dengan indikator	✓	
		c. Menggunakan kalimat dengan	✓	

	membuka pelajaran)	baik dan benar		
		d. Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas	✓	
4	Menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Powerpoint</i> (Keterampilan menjelaskan).	a. Menyiapkan media <i>Powerpoint</i> yang sesuai dengan materi	✓	4
		b. Media yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi	✓	
		c. Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator	✓	
		d. Menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami	✓	
5	Mengarahkan perhatian siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Keterampilan mengelola kelas)	a. Memberikan rangsangan kepada siswa seperti tepuk tangan	✓	4
		b. Menegur siswa jika ramai di kelas	✓	
		c. Menggunakan media yang menarik	✓	
		d. Menggunakan suara yang lantang dalam mengajar	✓	
6	Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk merangsang pertukaran ide secara terbuka (Keterampilan bertanya)	a. Memberikan pertanyaan kepada siswa secara jelas	✓	4
		b. Pemberian waktu berpikir	✓	
		c. Pertanyaan sesuai materi	✓	
		d. Memberikan pertanyaan yang dapat meningkatkan interaksi antar siswa	✓	
7	Membimbing siswa secara kelompok (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan)	a. Membagi siswa ke dalam kelompok secara heterogen	✓	3
		b. Menjelaskan petunjuk kerja secara berkelompok	✓	
		c. Membimbing kelompok diskusi yang mengalami kesulitan	✓	
		d. Mengadakan pendekatan secara pribadi.	-	
8	Melaksanakan pembelajaran dengan model terpadu <i>Numbered</i>	a. Melakukan kegiatan bermain peran	✓	4
		b. Variasi yang dilakukan menarik perhatian siswa	✓	

	<i>Head Together</i> dan <i>Scramble</i> (keterampilan mengadakan variasi)	c. Menggunakan <i>Numbered Head Together</i> untuk memancing siswa bertanya, menjawab, dan berbicara	✓	
		d. Mengadakan kuis permainan perpaduan <i>Numbered Head Together</i> dan <i>Scramble</i>	✓	
9	Membimbing siswa dalam diskusi kelompok dan penyampaian hasil diskusi (Keterampilan membimbing diskusi kelompok)	a. Membimbing siswa secara berkelompok	✓	4
		b. Mengamati dan membimbing seluruh kelompok	✓	
		c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya	✓	
		d. Membimbing siswa dalam menanggapi pertanyaan dari kelompok lain	✓	
10	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	a. Menyebutkan nama atau nomor kepala siswa yang dituju	✓	3
		b. Memberikan umpan balik	-	
		c. Memberikan penghargaan kepada kelompok	✓	
		d. Memberikan penghargaan kepada siswa	✓	
11	Menutup pelajaran (Keterampilan menutup pelajaran)	a. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	✓	4
		b. Melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan	✓	
		c. Memberikan soal evaluasi	✓	
		d. Memberikan tindak lanjut	✓	
JUMLAH				42
KATEGORI				SANGAT BAIK

Rentang Skor	Kualifikasi Keterampilan Guru	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$33,5 \leq \text{skor} \leq 44$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$22 \leq \text{skor} < 33,5$	Baik (B)	Berhasil
$10,5 \leq \text{skor} < 22$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 10,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

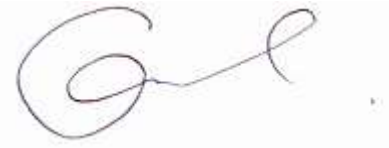
Semarang, 21 Februari 2015

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN Wonosari 03



Sutriyono, S.Pd.SD.
NIP. 196305081983041005

Observer,



Galih Suci Pratama, S.Pd.
NIP. 199103272014021001

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa									Jumlah	Skala Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	A	2	4	2	3	2	2	3	2	1	21	Baik
2.	BA	4	4	3	4	2	3	4	2	3	29	Sangat Baik
3.	BAP	2	2	1	1	1	1	3	1	1	13	Cukup
4.	MUM	3	3	2	3	3	2	4	2	3	25	Baik
5.	RA	2	2	2	3	2	1	3	3	1	19	Baik
6.	AM	3	3	3	4	1	2	4	3	2	25	Baik
7.	AA	3	3	2	3	1	1	3	3	1	20	Baik
8.	APF	4	3	3	4	2	2	3	2	1	24	Baik
9.	APN	4	3	2	2	2	1	3	3	2	22	Baik
10.	CAS	2	2	2	3	2	1	3	3	1	19	Baik
11.	DF	3	2	2	3	1	1	3	2	1	18	Baik
12.	DBI	3	4	3	3	3	2	2	3	2	25	Baik
13.	DF	3	4	3	3	2	3	3	3	3	28	Sangat Baik
14.	EK	4	3	3	4	2	3	3	3	3	28	Sangat Baik
15.	EM	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16.	FNF	4	4	3	3	2	2	4	3	3	28	Sangat Baik
17.	FJ	4	3	2	4	2	2	3	2	3	25	Baik
18.	GDM	4	4	3	3	1	1	2	2	3	23	Baik
19.	GAP	4	4	3	3	1	1	3	3	2	24	Baik
20.	HK	3	3	3	2	1	1	2	2	3	20	Baik
21.	HCN	4	4	3	3	2	2	3	4	2	27	Baik
22.	INE	4	3	2	2	2	1	2	3	1	20	Baik
23.	JSN	3	3	2	2	1	1	2	2	1	17	Cukup
24.	MAM	2	3	3	2	2	2	3	3	2	22	Baik
25.	MJW	4	4	3	3	2	2	4	4	3	29	Sangat Baik
26.	MNR	3	4	3	3	2	2	3	3	2	25	Baik
27.	MS	3	4	3	4	2	2	4	4	3	29	Sangat Baik
28.	MFA	4	4	3	3	3	2	4	4	3	30	Sangat Baik
29.	MJ	4	4	3	2	2	3	4	3	3	28	Sangat Baik
30.	MTS	2	2	3	3	2	2	4	3	3	24	Baik
31.	RPA	3	3	3	3	2	2	3	2	2	23	Baik
32.	RTAS	4	3	2	2	1	1	2	2	1	18	Baik
33.	RH	4	4	3	3	2	2	3	2	2	25	Baik
34.	RAD	4	3	2	2	2	1	2	1	1	18	Baik
35.	VTS	4	4	3	2	1	1	2	2	2	21	Baik
36.	ZHAF	3	3	3	3	1	1	3	2	1	20	Baik
37.	YDH	4	3	2	3	2	2	2	2	1	21	Baik
38.	NRR	4	4	2	3	2	2	3	3	2	25	Baik

39.	AHF	3	2	3	4	3	3	4	4	3	29	Sangat Baik
Jumlah skor		127	124	98	110	69	66	115	100	77	886	BAIK
Rata-rata		3,3	3,3	2,6	2,9	1,8	1,7	3,0	2,6	2,0	23,3	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Aktivitas Siswa	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)	Berhasil
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Semarang, 10 Februari 2015
Observer



Fika Ratna Dila
NIM 1401411455

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa									Jumlah	Skala Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	A	4	4	3	3	2	3	3	3	3	28	Sangat Baik
2.	BA	4	4	4	4	3	3	4	3	3	32	Sangat Baik
3.	BAP	3	3	1	2	2	2	3	3	2	21	Baik
4.	MUM	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31	Sangat Baik
5.	RA	4	2	2	3	2	1	3	3	2	22	Baik
6.	AM	4	2	1	4	1	2	4	3	2	23	Baik
7.	AA	4	3	3	4	2	2	3	3	3	27	Baik
8.	APF	4	4	3	4	2	2	3	4	2	28	Sangat Baik
9.	APN	4	4	2	4	1	1	3	3	2	24	Baik
10.	CAS	4	2	2	3	1	2	2	3	2	21	Baik
11.	DF	4	3	2	3	2	1	3	3	2	23	Baik
12.	DBI	4	4	3	3	2	2	4	2	2	26	Baik
13.	DF	4	4	2	4	3	3	4	2	3	29	Sangat Baik
14.	EK	4	4	3	4	2	3	4	3	3	30	Sangat Baik
15.	EM	3	3	2	3	2	2	4	3	2	24	Baik
16.	FNF	4	4	3	3	3	2	4	3	3	29	Sangat Baik
17.	FJ	4	3	3	3	2	2	4	2	2	25	Baik
18.	GDM	4	3	2	4	1	1	2	2	2	21	Baik
19.	GAP	4	4	2	3	2	1	3	2	2	23	Baik
20.	HK	3	3	3	3	2	1	3	2	2	22	Baik
21.	HCN	4	4	3	3	2	2	3	4	2	27	Baik
22.	INE	3	3	3	3	2	2	3	3	1	23	Baik
23.	JSN	3	2	2	3	2	1	2	2	2	19	Baik
24.	MAM	3	4	3	4	3	2	4	4	2	29	Sangat Baik
25.	MJW	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	Sangat Baik
26.	MNR	4	4	3	3	3	2	4	3	2	28	Sangat Baik
27.	MS	4	4	3	3	3	3	4	4	3	31	Sangat Baik
28.	MFA	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	Sangat Baik
29.	MJ	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31	Sangat Baik
30.	MTS	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25	Baik
31.	RPA	3	3	3	3	2	2	4	4	3	27	Baik
32.	RTAS	4	4	3	2	2	1	2	2	2	22	Baik
33.	RH	4	4	3	2	3	2	3	3	2	26	Baik
34.	RAD	4	3	3	2	2	1	3	2	1	21	Baik
35.	VTS	4	4	3	3	2	2	4	2	3	27	Baik
36.	ZHAF	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
37.	YDH	4	3	3	2	2	2	3	2	2	23	Baik
38.	NRR	4	4	3	3	3	3	4	4	3	31	Sangat Baik

39.	AHF	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	Sangat Baik
Jumlah skor		144	132	102	123	85	78	129	112	90	995	BAIK
Rata-rata		3,8	3,5	2,7	3,2	2,2	2,1	3,4	2,9	2,4	26,2	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Aktivitas Siswa	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)	Berhasil
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Semarang, 17 Februari 2015
Observer



Elinda Rizkasari
NIM 140141156

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator Aktivitas Siswa									Jumlah	Skala Penilaian
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.	A	3	4	2	4	3	3	4	2	3	28	Sangat Baik
2.	BA	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	Sangat Baik
3.	BAP	3	3	2	3	2	2	3	3	2	23	Baik
4.	MUM	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	Sangat Baik
5.	RA	3	3	3	3	3	2	4	2	2	25	Baik
6.	AM	4	3	3	3	2	3	4	2	3	27	Baik
7.	AA	4	3	3	4	3	2	4	4	3	30	Sangat Baik
8.	APF	4	4	4	3	3	2	4	3	2	29	Sangat Baik
9.	APN	4	4	4	3	2	3	3	4	4	31	Sangat Baik
10.	CAS	4	3	3	3	2	2	3	3	2	25	Baik
11.	DF	4	3	4	3	2	2	4	3	2	27	Baik
12.	DBI	4	4	3	4	2	3	4	4	3	31	Sangat Baik
13.	DF	4	4	3	3	3	3	4	4	4	32	Sangat Baik
14.	EK	4	4	2	4	3	2	4	3	3	29	Sangat Baik
15.	EM	4	3	4	4	2	3	4	4	4	32	Sangat Baik
16.	FNF	4	3	4	4	4	3	4	4	3	33	Sangat Baik
17.	FJ	4	3	3	3	2	2	4	3	2	26	Baik
18.	GDM	4	3	2	3	2	2	3	2	2	23	Baik
19.	GAP	4	4	2	3	2	2	4	4	3	28	Sangat Baik
20.	HK	4	3	3	3	2	2	4	3	3	27	Baik
21.	HCN	4	4	3	4	2	2	4	4	4	31	Sangat Baik
22.	INE	4	3	3	4	3	3	4	3	2	29	Sangat Baik
23.	JSN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
24.	MAM	4	4	2	4	3	2	4	4	3	30	Sangat Baik
25.	MJW	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	Sangat Baik
26.	MNR	4	4	3	3	3	2	4	3	4	30	Sangat Baik
27.	MS	4	4	3	3	4	3	4	4	3	32	Sangat Baik
28.	MFA	4	4	3	4	4	3	4	4	3	33	Sangat Baik
29.	MJ	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	Sangat Baik
30.	MTS	3	3	4	3	4	4	3	2	3	29	Sangat Baik
31.	RPA	4	3	3	3	2	2	4	4	4	29	Sangat Baik
32.	RTAS	4	4	2	3	2	2	3	3	2	25	Baik
33.	RH	4	4	3	3	3	3	4	3	2	29	Sangat Baik
34.	RAD	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
35.	VTS	4	4	3	3	2	2	4	3	3	28	Sangat Baik
36.	ZHAF	4	4	3	3	2	3	4	3	3	29	Sangat Baik
37.	YDH	4	3	3	3	3	2	3	3	3	27	Baik
38.	NRR	4	4	3	4	3	3	4	4	3	32	Sangat Baik

39.	AHF	4	4	3	4	4	4	4	4	3	34	Sangat Baik
Jumlah skor		144	133	110	127	102	105	141	124	108	1094	SANGAT BAIK
Rata-rata		3,9	3,6	3,0	3,4	2,8	2,8	3,8	3,4	2,9	29,6	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Aktivitas Siswa	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)	Berhasil
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)	Belum berhasil
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)	Belum berhasil

Semarang, 21 Februari 2015
Observer



Riza Islamiyah
NIM 140141122

**DATA AWAL HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA
KELAS IIIA SDN WONOSARI O3 SEMARANG
(PRASIKLUS)**

No.	Nama Siswa	KKM	Ulangan Harian		Jumlah	Rata-rata	Keterangan
			1	2			
1.	A	65	54	65	119	59,5	Tuntas
2.	BA	65	65	65	130	65	Tuntas
3.	BAP	65	50	55	105	52,5	Tidak Tuntas
4.	MUM	65	70	70	140	70	Tuntas
5.	RA	65	66	60	126	63	Tidak Tuntas
6.	AM	65	74	80	154	77	Tuntas
7.	AA	65	55	30	85	42,5	Tidak Tuntas
8.	APF	65	60	65	125	62,5	Tidak Tuntas
9.	APN	65	70	80	150	75	Tuntas
10.	CAS	65	72	45	117	58,5	Tidak Tuntas
11.	DF	65	55	50	105	52,5	Tidak Tuntas
12.	DBI	65	55	60	115	57,5	Tidak Tuntas
13.	DF	65	75	75	150	75	Tuntas
14.	EK	65	70	40	110	55	Tidak Tuntas
15.	EM	65	65	50	115	57,5	Tidak Tuntas
16.	FNF	65	55	60	115	57,5	Tidak Tuntas
17.	FJ	65	65	60	125	62,5	Tidak Tuntas
18.	GDM	65	85	72	157	78,5	Tuntas
19.	GAP	65	65	62	127	63,5	Tidak Tuntas
20.	HK	65	45	55	100	50	Tidak Tuntas
21.	HCN	65	60	64	124	62	Tidak Tuntas
22.	INE	65	75	60	135	67,5	Tuntas
23.	JSN	65	40	64	104	52	Tidak Tuntas
24.	MAM	65	60	62	122	61	Tidak Tuntas
25.	MJW	65	36	50	86	43	Tidak Tuntas
26.	MNR	65	80	73	153	76,5	Tuntas
27.	MS	65	34	50	84	42	Tidak Tuntas
28.	MFA	65	75	80	155	77,5	Tuntas
29.	MJ	65	90	80	170	85	Tuntas
30.	MTS	65	70	54	124	62	Tidak Tuntas
31.	RPA	65	40	45	85	42,5	Tidak Tuntas
32.	RTAS	65	60	50	110	55	Tidak Tuntas

33.	RH	65	65	60	125	62,5	Tidak Tuntas
34.	RAD	65	74	62	136	68	Tuntas
35.	VTS	65	72	50	122	61	Tidak Tuntas
36.	ZHAF	65	50	64	114	57	Tidak Tuntas
37.	YDH	65	70	68	138	69	Tuntas
38.	NRR	65	50	60	110	55	Tidak Tuntas
39.	AHF	65	74	60	134	67	Tuntas

HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF

No.	Nama Siswa	Hasil Belajar Siklus		
		I	II	III
1.	A	70	80	60
2.	BA	77	73	87
3.	BAP	53	83	87
4.	MUM	67	80	100
5.	RA	63	70	60
6.	AM	83	57	50
7.	AA	87	80	80
8.	APF	53	93	70
9.	APN	73	77	93
10.	CAS	70	83	80
11.	DF	57	80	80
12.	DBI	83	60	87
13.	DF	67	67	93
14.	EK	80	73	73
15.	EM	s	83	93
16.	FNF	73	90	87
17.	FJ	83	67	87
18.	GDM	50	60	53
19.	GAP	67	53	90
20.	HK	47	77	87
21.	HCN	80	73	93
22.	INE	70	77	80
23.	JSN	60	50	s
24.	MAM	77	90	90
25.	MJW	77	83	80
26.	MNR	77	80	93

27.	MS	67	80	87
28.	MFA	90	80	87
29.	MJ	73	73	93
30.	MTS	70	73	60
31.	RPA	60	80	100
32.	RTAS	53	57	93
33.	RH	47	73	80
34.	RAD	53	57	S
35.	VTS	67	83	87
36.	ZHAF	53	S	87
37.	YDH	50	57	87
38.	NRR	83	80	90
39.	AHF	93	93	87
Jumlah Nilai		2603	2825	3071
Rerata Kelas		68,5	74,3	83
Nilai Tertinggi		93	93	100
Nilai Terendah		47	50	50
Jumlah Siswa Memenuhi KKM		25	30	32
Jumlah Siswa belum Memenuhi KKM		13	8	5
Persentase Ketuntasan Klasikal		65,8%	78,9%	86,5%

Keterangan :



TUNTAS

TIDAK TUNTAS

HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Indikator Hasil Belajar Afektif					Jumlah	Skala Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	A	3	2	3	2	2	12	Baik
2.	BA	4	2	3	4	3	16	Sangat Baik
3.	BAP	2	2	2	1	1	8	Cukup
4.	MUM	3	2	3	3	2	13	Baik
5.	RA	2	2	2	3	1	10	Baik
6.	AM	3	2	3	1	4	13	Baik
7.	AA	2	2	2	1	2	9	Cukup
8.	APF	3	3	2	2	1	11	Baik
9.	APN	4	2	2	1	2	11	Baik
10.	CAS	3	1	2	1	2	9	Cukup
11.	DF	3	2	2	2	1	10	Baik
12.	DBI	3	3	2	1	2	11	Baik
13.	DF	3	3	3	2	2	13	Baik
14.	EK	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik
15.	EM	-	-	-	-	-	-	-
16.	FNF	4	3	3	2	3	15	Baik
17.	FJ	4	2	3	1	2	12	Baik
18.	GDM	3	2	3	2	1	11	Baik
19.	GAP	4	3	3	2	2	14	Baik
20.	HK	3	2	3	3	1	12	Baik
21.	HCN	3	2	3	2	2	12	Baik
22.	INE	4	3	3	2	3	15	Baik
23.	JSN	3	2	2	1	1	9	Cukup
24.	MAM	3	2	3	2	3	13	Baik
25.	MJW	4	3	4	3	3	17	Sangat Baik
26.	MNR	4	3	2	1	2	12	Baik
27.	MS	4	3	2	2	2	13	Baik
28.	MFA	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
29.	MJ	4	3	2	2	3	14	Baik
30.	MTS	2	3	2	2	2	11	Baik
31.	RPA	3	2	3	2	1	11	Baik
32.	RTAS	3	2	3	1	1	10	Baik
33.	RH	3	3	3	2	1	12	Baik
34.	RAD	4	2	2	2	1	11	Baik
35.	VTS	4	3	3	2	2	14	Baik

36.	ZHAF	3	2	3	3	1	12	Baik
37.	YDH	4	3	2	2	1	12	Baik
38.	NRR	4	2	3	1	2	12	Baik
39.	AHF	4	3	3	3	4	17	Sangat Baik
Jumlah skor		127	92	101	75	76	471	BAIK
Rata-rata		3,3	2,4	2,7	2,0	2,0	12,4	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 10 Februari 2015
Observer



Fika Ratna Dila
NIM 1401411455

HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator Hasil Belajar Afektif					Jumlah	Skala Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	A	3	2	2	3	2	12	Baik
2.	BA	4	3	4	3	3	17	Sangat Baik
3.	BAP	3	2	2	2	2	11	Baik
4.	MUM	4	3	4	4	2	17	Sangat Baik
5.	RA	3	2	2	2	1	10	Baik
6.	AM	3	3	2	2	2	12	Baik
7.	AA	3	3	2	3	2	13	Baik
8.	APF	4	3	2	3	2	14	Baik
9.	APN	3	2	3	2	2	12	Baik
10.	CAS	3	2	2	1	2	10	Baik
11.	DF	3	2	3	3	2	13	Baik
12.	DBI	3	3	2	1	2	11	Baik
13.	DF	3	2	2	3	3	13	Baik
14.	EK	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik
15.	EM	3	2	2	2	3	12	Baik
16.	FNF	4	3	3	2	3	15	Baik
17.	FJ	3	2	2	2	2	11	Baik
18.	GDM	3	2	2	1	2	10	Baik
19.	GAP	4	3	3	2	2	14	Baik
20.	HK	3	2	3	3	1	12	Baik
21.	HCN	4	3	3	2	2	14	Baik
22.	INE	3	3	2	2	2	12	Baik
23.	JSN	4	3	2	1	2	12	Baik
24.	MAM	3	2	3	2	3	13	Baik
25.	MJW	4	3	4	3	3	17	Sangat Baik
26.	MNR	3	2	2	2	2	11	Baik
27.	MS	4	3	3	4	3	17	Sangat Baik
28.	MFA	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
29.	MJ	4	3	3	2	3	15	Baik
30.	MTS	3	3	3	2	3	14	Baik
31.	RPA	3	2	3	3	2	13	Baik
32.	RTAS	3	2	3	1	1	10	Baik
33.	RH	3	3	3	2	1	12	Baik
34.	RAD	4	2	3	2	1	12	Baik
35.	VTS	4	3	2	2	2	13	Baik
36.	ZHAF	-	-	-	-	-	-	Baik
37.	YDH	3	2	2	2	2	11	Baik
38.	NRR	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik

39.	AHF	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
Jumlah skor		130	97	102	88	86	503	BAIK
Rata-rata		3,4	2,6	2,7	2,3	2,3	13,2	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 17 Februari 2015
Observer



Elinda Rizkasari
NIM 140141156

HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator Hasil Belajar Afektif					Jumlah	Skala Penilaian
		1	2	3	4	5		
1.	A	3	2	4	3	3	15	Baik
2.	BA	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
3.	BAP	3	3	3	2	2	13	Baik
4.	MUM	4	3	4	4	2	17	Sangat Baik
5.	RA	3	2	3	2	2	12	Baik
6.	AM	3	4	3	2	4	16	Sangat Baik
7.	AA	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik
8.	APF	4	3	4	3	3	17	Sangat Baik
9.	APN	4	3	3	2	2	14	Baik
10.	CAS	4	2	3	2	3	14	Baik
11.	DF	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik
12.	DBI	4	3	3	2	3	15	Baik
13.	DF	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik
14.	EK	4	3	3	3	4	17	Sangat Baik
15.	EM	3	4	2	2	3	14	Baik
16.	FNF	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
17.	FJ	4	3	3	3	3	16	Sangat Baik
18.	GDM	3	2	2	2	3	12	Baik
19.	GAP	4	3	3	2	2	14	Baik
20.	HK	3	3	3	3	3	15	Baik
21.	HCN	4	3	3	3	4	17	Sangat Baik
22.	INE	4	3	2	3	2	14	Baik
23.	JSN	-	-	-	-	-	-	-
24.	MAM	3	3	3	2	3	14	Baik
25.	MJW	4	3	4	4	3	18	Sangat Baik
26.	MNR	3	2	3	2	2	12	Baik
27.	MS	4	3	3	4	3	17	Sangat Baik
28.	MFA	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
29.	MJ	4	3	3	3	4	17	Sangat Baik
30.	MTS	3	3	4	2	3	15	Baik
31.	RPA	3	2	3	3	2	13	Baik
32.	RTAS	3	2	3	2	2	12	Baik
33.	RH	3	3	3	3	2	14	Baik
34.	RAD	-	-	-	-	-	-	-
35.	VTS	4	3	2	2	3	14	Baik
36.	ZHAF	4	3	2	3	3	15	Baik
37.	YDH	3	4	2	3	3	15	Baik
38.	NRR	4	3	3	4	3	17	Sangat Baik

39.	AHF	4	3	4	3	4	18	Sangat Baik
Jumlah skor		134	107	114	101	109	565	BAIK
Rata-rata		3,6	2,9	3,1	2,7	2,9	15,3	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar (Afektif)	Tingkat Keberhasilan
$15,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$10 \leq \text{skor} < 15,5$	Baik (B)	Berhasil
$4,5 \leq \text{skor} < 10$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 21 Februari 2015
Observer



Riza Islamiyah
NIM 140141122

HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTOR SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Indikator Hasil Belajar Ranah Psikomotor		Jumlah	Skala Penilaian
		1	2		
1.	A	2	2	4	Baik
2.	BA	4	4	8	Sangat Baik
3.	BAP	2	1	3	Cukup
4.	MUM	4	3	7	Sangat Baik
5.	RA	2	2	4	Baik
6.	AM	3	2	5	Baik
7.	AA	2	2	4	Baik
8.	APF	2	3	5	Baik
9.	APN	3	3	6	Baik
10.	CAS	2	2	4	Baik
11.	DF	2	2	4	Baik
12.	DBI	4	3	7	Sangat Baik
13.	DF	4	3	7	Sangat Baik
14.	EK	3	3	6	Sangat Baik
15.	EM	-	-	-	-
16.	FNF	4	4	8	Sangat Baik
17.	FJ	2	2	4	Baik
18.	GDM	2	3	5	Baik
19.	GAP	4	3	7	Sangat Baik
20.	HK	2	2	4	Baik
21.	HCN	3	2	5	Baik
22.	INE	3	2	5	Baik
23.	JSN	2	2	4	Baik
24.	MAM	3	2	5	Baik
25.	MJW	4	4	8	Sangat Baik
26.	MNR	3	3	6	Sangat Baik
27.	MS	3	4	7	Sangat Baik
28.	MFA	4	4	8	Sangat Baik
29.	MJ	4	4	8	Sangat Baik
30.	MTS	3	2	5	Baik
31.	RPA	3	2	5	Baik
32.	RTAS	2	2	4	Baik
33.	RH	3	4	7	Sangat Baik
34.	RAD	2	2	4	Baik
35.	VTS	2	3	5	Baik
36.	ZHAF	3	2	5	Baik
37.	YDH	2	3	5	Baik

38.	NRR	3	3	6	Baik
39.	AHF	3	3	6	Baik
Jumlah skor		108	102	210	BAIK
Rata-rata		2,8	2,7	5,5	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Psikomotor)	Tingkat Keberhasilan
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik (B)	Berhasil
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 10 Februari 2015
Observer



Fika Ratna Dila
NIM 1401411455

HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTOR SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Indikator Hasil Belajar Ranah Psikomotor		Jumlah	Skala Penilaian
		1	2		
1.	A	3	3	6	Baik
2.	BA	4	4	8	Sangat Baik
3.	BAP	3	2	5	Baik
4.	MUM	4	4	8	Sangat Baik
5.	RA	3	3	6	Baik
6.	AM	4	4	8	Sangat Baik
7.	AA	3	2	5	Baik
8.	APF	3	3	6	Baik
9.	APN	3	3	6	Baik
10.	CAS	2	2	4	Baik
11.	DF	3	3	6	Baik
12.	DBI	4	3	7	Sangat Baik
13.	DF	4	4	8	Sangat Baik
14.	EK	4	4	8	Sangat Baik
15.	EM	4	4	8	Sangat Baik
16.	FNF	4	4	8	Sangat Baik
17.	FJ	3	4	7	Sangat Baik
18.	GDM	3	2	5	Baik
19.	GAP	3	3	6	Baik
20.	HK	3	2	5	Baik
21.	HCN	3	4	7	Sangat Baik
22.	INE	3	3	6	Baik
23.	JSN	2	2	4	Baik
24.	MAM	4	3	7	Sangat Baik
25.	MJW	4	4	8	Sangat Baik
26.	MNR	3	4	7	Sangat Baik
27.	MS	4	4	8	Sangat Baik
28.	MFA	4	4	8	Sangat Baik
29.	MJ	4	4	8	Sangat Baik
30.	MTS	3	2	5	Baik
31.	RPA	4	4	8	Sangat Baik
32.	RTAS	3	2	5	Baik
33.	RH	3	3	6	Baik
34.	RAD	2	3	5	Baik
35.	VTS	4	3	7	Sangat Baik
36.	ZHAF	-	-	-	-
37.	YDH	3	3	6	Baik

38.	NRR	4	3	7	Sangat Baik
39.	AHF	4	4	8	Sangat Baik
Jumlah skor		128	122	250	SANGAT BAIK
Rata-rata		3,4	3,2	6,6	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Psikomotor)	Tingkat Keberhasilan
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik (B)	Berhasil
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 17 Februari 2015
Observer



Elinda Rizkasari
NIM 140141156

HASIL BELAJAR RANAH PSIKOMOTOR SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Indikator Hasil Belajar Ranah Psikomotor		Jumlah	Skala Penilaian
		1	2		
1.	A	4	4	8	Sangat Baik
2.	BA	4	3	7	Sangat Baik
3.	BAP	3	3	6	Baik
4.	MUM	4	4	8	Sangat Baik
5.	RA	4	3	7	Sangat Baik
6.	AM	4	4	8	Sangat Baik
7.	AA	3	4	7	Sangat Baik
8.	APF	4	4	8	Sangat Baik
9.	APN	4	3	7	Sangat Baik
10.	CAS	3	3	6	Baik
11.	DF	3	4	7	Sangat Baik
12.	DBI	4	4	8	Sangat Baik
13.	DF	4	3	7	Baik
14.	EK	3	4	7	Sangat Baik
15.	EM	3	4	7	Sangat Baik
16.	FNF	4	4	8	Sangat Baik
17.	FJ	3	4	7	Sangat Baik
18.	GDM	3	3	6	Baik
19.	GAP	3	4	7	Sangat Baik
20.	HK	3	4	7	Sangat Baik
21.	HCN	3	4	7	Sangat Baik
22.	INE	4	3	7	Sangat Baik
23.	JSN	-	-	-	-
24.	MAM	3	3	6	Baik
25.	MJW	4	3	7	Sangat Baik
26.	MNR	3	4	7	Sangat Baik
27.	MS	4	4	8	Sangat Baik
28.	MFA	4	4	8	Sangat Baik
29.	MJ	4	4	8	Sangat Baik
30.	MTS	3	4	7	Sangat Baik
31.	RPA	4	4	8	Sangat Baik
32.	RTAS	3	3	6	Baik
33.	RH	4	3	7	Sangat Baik
34.	RAD	-	-	-	-
35.	VTS	4	3	7	Sangat Baik
36.	ZHAF	4	4	8	Sangat Baik
37.	YDH	3	3	6	Baik

38.	NRR	4	4	8	Sangat Baik
39.	AHF	3	4	7	Sangat Baik
Jumlah Skor		131	134	265	SANGAT BAIK
Rata-rata		3,5	3,6	7,1	

Keterangan

Rentang Skor	Kualifikasi Hasil Belajar Siswa (Psikomotor)	Tingkat Keberhasilan
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik (A)	Berhasil
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik (B)	Berhasil
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup (C)	Belum Berhasil
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)	Belum Berhasil

Semarang, 21 Februari 2015
Observer



Riza Islamiyah
NIM 140141122

HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS I

No.	Nama Siswa	Pertanyaan							
		1		2		3		4	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.	A	✓		✓		✓			✓
2.	BA	✓		✓		✓			✓
3.	BAP	✓		✓		✓			✓
4.	MUM	✓		✓		✓			✓
5.	RA	✓		✓		✓			✓
6.	AM	✓		✓		✓			✓
7.	AA	✓		✓		✓			✓
8.	APF	✓		✓		✓			✓
9.	APN	✓		✓		✓			✓
10.	CAS	✓		✓		✓			✓
11.	DF	✓		✓			✓	✓	
12.	DBI	✓		✓		✓			✓
13.	DF	✓		✓		✓			✓
14.	EK	✓		✓		✓			✓
15.	EM	-	-	-	-	-	-	-	-
16.	FNF	✓		✓		✓			✓
17.	FJ	✓		✓		✓			✓
18.	GDM	✓		✓		✓		✓	
19.	GAP	✓		✓		✓			✓
20.	HK	✓		✓			✓	✓	
21.	HCN	✓		✓		✓			✓
22.	INE	✓		✓		✓			✓
23.	JSN	✓		✓		✓		✓	
24.	MAM	✓			✓	✓			✓
25.	MJW	✓		✓		✓			✓

26.	MNR	✓		✓		✓			✓
27.	MS	✓		✓		✓			✓
28.	MFA	✓		✓		✓			✓
29.	MJ	✓		✓		✓			✓
30.	MTS	✓		✓		✓			✓
31.	RPA	✓		✓			✓		✓
32.	RTAS	✓		✓		✓		✓	
33.	RH	✓		✓		✓			✓
34.	RAD	✓		✓			✓	✓	
35.	VTS	✓		✓			✓	✓	
36.	ZHAF	✓		✓		✓			✓
37.	YDH	✓		✓			✓		✓
38.	NRR	✓		✓		✓			✓
39.	AHF	✓		✓		✓			✓
Jumlah		38	0	37	1	32	6	7	31
Persentase		100%	0%	97,4%	2,6%	84,2%	15,8%	18,4%	81,6%

Keterangan :**Y = Ya****T = Tidak**

HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS II

No.	Nama Siswa	Pertanyaan							
		1		2		3		4	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.	A	✓		✓		✓			✓
2.	BA	✓		✓		✓			✓
3.	BAP	✓		✓		✓			✓
4.	MUM	✓		✓		✓			✓
5.	RA	✓		✓		✓			✓
6.	AM	✓		✓		✓			✓
7.	AA	✓		✓		✓			✓
8.	APF	✓		✓		✓			✓
9.	APN	✓		✓		✓			✓
10.	CAS	✓		✓		✓			✓
11.	DF	✓		✓			✓	✓	
12.	DBI	✓		✓		✓			✓
13.	DF	✓		✓		✓			✓
14.	EK	✓		✓		✓			✓
15.	EM	-	-	-	-	-	-	-	-
16.	FNF	✓		✓		✓			✓
17.	FJ	✓		✓		✓			✓
18.	GDM	✓		✓		✓			✓
19.	GAP	✓		✓		✓		✓	
20.	HK	✓		✓			✓	✓	
21.	HCN	✓		✓		✓			✓
22.	INE	✓		✓		✓			✓
23.	JSN	✓		✓		✓			✓
24.	MAM	✓		✓		✓			✓
25.	MJW	✓		✓		✓			✓
26.	MNR	✓		✓		✓			✓

27.	MS	✓		✓		✓			✓
28.	MFA	✓		✓		✓			✓
29.	MJ	✓		✓		✓			✓
30.	MTS	✓		✓		✓			✓
31.	RPA	✓		✓		✓			✓
32.	RTAS	✓		✓		✓			✓
33.	RH	✓		✓		✓			✓
34.	RAD	✓		✓			✓	✓	
35.	VTS	✓		✓			✓	✓	
36.	ZHAF	✓		✓		✓			✓
37.	YDH	✓		✓			✓		✓
38.	NRR	✓		✓		✓			✓
39.	AHF	✓		✓		✓			✓
Jumlah		38	0	38	0	33	5	5	33
Persentase		100%	0%	100%	0%	86,9%	13,1%	13,1%	86,9%

Keterangan :**Y = Ya****T = Tidak**

HASIL ANGKET RESPON SISWA SIKLUS III

No.	Nama Siswa	Pertanyaan							
		1		2		3		4	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.	A	✓		✓		✓			✓
2.	BA	✓		✓		✓			✓
3.	BAP	✓		✓		✓			✓
4.	MUM	✓		✓		✓			✓
5.	RA	✓		✓		✓			✓
6.	AM	✓		✓		✓			✓
7.	AA	✓		✓		✓			✓
8.	APF	✓		✓		✓			✓
9.	APN	✓		✓		✓			✓
10.	CAS	✓		✓		✓			✓
11.	DF	✓		✓			✓		✓
12.	DBI	✓		✓		✓			✓
13.	DF	✓		✓		✓			✓
14.	EK	✓		✓		✓			✓
15.	EM	✓		✓		✓			✓
16.	FNF	✓		✓		✓			✓
17.	FJ	✓		✓		✓			✓
18.	GDM	✓		✓		✓			✓
19.	GAP	✓		✓		✓			✓
20.	HK	✓		✓		✓			✓
21.	HCN	✓		✓		✓			✓
22.	INE	✓		✓		✓			✓
23.	JSN	-	-	-	-	-	-	-	-
24.	MAM	✓		✓		✓			✓
25.	MJW	✓		✓		✓			✓
26.	MNR	✓		✓		✓			✓

27.	MS	✓		✓		✓			✓
28.	MFA	✓		✓		✓			✓
29.	MJ	✓		✓		✓		✓	
30.	MTS	✓		✓		✓			✓
31.	RPA	✓		✓		✓			✓
32.	RTAS	✓		✓		✓		✓	
33.	RH	✓		✓		✓		✓	
34.	RAD	-	-	-	-	-	-	-	-
35.	VTS	✓		✓		✓			✓
36.	ZHAF	✓		✓		✓			✓
37.	YDH	✓		✓			✓		✓
38.	NRR	✓		✓		✓			✓
39.	AHF	✓		✓		✓			✓
Jumlah		37	0	37	0	35	2	3	34
Persentase		100%	0%	100%	0%	94,6%	5,4%	8,2%	91,9%

Keterangan :**Y = Ya****T = Tidak**

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang
Siklus I

Ruang Kelas : III (Tiga) A
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Nama Guru : Santi Lestari
Hari/Tanggal : Selasa, 10 Februari 2015

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

1. Kondisi ruangan sempit dengan jumlah siswa yang banyak menyebabkan mobilitas guru dan siswa terbatas.
2. Terdapat beberapa siswa yang senang mencari perhatian guru, entah bersikap seenaknya sendiri, memanggil-manggil guru atau ramai sendiri.
3. Guru kurang tegas dalam memperingatkan siswa yang ramai. Pada saat perhatian guru tidak tertuju pada pada siswa, atau sedang membimbing siswa yang lain, beberapa siswa berperilaku kurang sesuai dengan kegiatan belajar.
4. Siswa tampak antusias ketika melihat kotak misteri dan miniatur permukaan bumi, membuat sebagian besar siswa ingin maju ke depan kelas untuk melihat lebih dekat media yang dibawa oleh guru.
5. Siswa sudah dapat dikondisikan untuk berdiskusi dengan kelompoknya meskipun diskusi yang dilakukan masih sederhana.
6. Siswa tampak senang mengikuti kuis UTARA. Ditunjukkan dengan banyaknya siswa saling mengacungkan tangan sebelum menjawab dan melompat-lompat dengan wajah ceria saat jawaban kelompoknya benar.

Semarang, 10 Februari 2015
Observer



Fika Ratna Dila
NIM 1401411455

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang
Siklus II

Ruang Kelas : III (Tiga) A
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Nama Guru : Santi Lestari
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Februari 2015

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

1. Guru mengadakan kontrak sosial dengan siswa pada awal pembelajaran. Guru juga bersikap tanggap, ketika terdapat 2 siswa yang bertengkar karena berebut tempat duduk, guru langsung menghampiri dan meminta keduanya untuk saling meminta maaf.
2. Beberapa siswa menawarkan diri bermain peran sebelum ditunjuk oleh guru. Namun adapula siswa yang masih malu-malu dan menunggu ditunjuk oleh guru untuk bermain peran.
3. Siswa nampak sangat antusias mengikuti kuis UTARA. Jika peraturannya hanya satu siswa yang ditunjuk guru untuk menjawab, namun beberapa siswa justru menjawabnya bersama-sama dengan teman satu kelompoknya.

Semarang, 17 Februari 2015
Observer



Elinda Rizkasari
NIM 140141156

CATATAN LAPANGAN

Selama Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu *Numbered Head Together* dan *Scramble* dengan Media *Powerpoint* pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang
Siklus III

Ruang Kelas : III (Tiga) A
Tema : Kegiatan Sehari-hari
Nama Guru : Santi Lestari
Hari/Tanggal : Sabtu, 21 Februari 2015

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya!

1. Beberapa siswa berani menawarkan diri maju ke depan kelas untuk bermain peran.
2. Ada siswa yang sebenarnya ingin bertanya ataupun menjawab pertanyaan, namun siswa tersebut tampak ragu dan masih malu.
3. Siswa terlihat senang, antusias, dan berebut untuk menjawab soal kuis UTARA. Pada umumnya siswa menginginkan guru segera mengadakan kuis.

Semarang, 21 Februari 2015
Observer,



Riza Islamiyah
NIM 140141122

LAMPIRAN 04

SURAT-SURAT PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 479/UN.37.11/KU/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Wonosari 03
di SDN Wonosari 03

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

Nama : SANTI LESTARI
NIM : 1401411114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu Numbered Head Together dan Scramble dengan Media Powerpoint pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 4 Februari 2015

Dean

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



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI WONOSARI 03
KECAMATAN NGALIYAN**

Alamat : Jl.Raya Randugarut Wonosari Ngaliyan Semarang, Telp. 0248662003

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/ 261/ II/ 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Stefanus Sutriyono, S. Pd. SD
NIP : 19630508 198304 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **SANTI LESTARI**
Kelas : 1401411114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan Penelitian di Sekolah kami pada tanggal 10, 17 dan 21 Februari 2015 dengan Judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Kegiatan Sehari-hari melalui Model Terpadu Numbered Head Together dan Scramble dengan Media Power Point Pada Siswa Kelas IIIA SDN Wonosari 03 Semarang".

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 21 Februari 2015

Kepala Sekolah



Stefanus Sutriyono, S. Pd. SD
NIP 19630508 198304 1 005



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI WONOSARI 03
KECAMATAN NGALIYAN
Jl. Randugarut RT 06 RW 08 _Ngaliyan Telp. (024) 8662003

Berita Acara Penetapan KKM dan SKBM
Semester II (dua) Tahun Pelajaran 2014/2015

Pada hari ini Rabu tanggal 7 Januari tahun dua ribu lima belas telah diadakan rapat koordinasi yang dihadiri dari unsur Kepala Sekolah dan Dewan Guru tentang Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 ditetapkan sebagai berikut :

KKM DAN SKBM SEMESTER II
SD NEGERI WONOSARI 03
TAHUN PELAJARAN 2014-2015

No	Mata Pelajaran	KKM Kelas						JML	Rerata/ SKBM
		I	II	III	IV	V	VI		
1	Pendidikan Agama	65	65	66	67	67	67	397	66,17
2	Pendidikan Kewarganegaraan	61	64	66	62	65	62	380	63,33
3	Bahasa Indonesia	63	65	67	64	67	64	390	65,00
4	Matematika	61	63	60	60	62	60	366	61,00
5	Ilmu Pengetahuan Alam	65	66	65	64	66	64	390	65,00
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	61	65	65	62	64	60	377	62,89
7	Seni Budaya dan Keterampilan	61	65	66	67	70	68	397	66,17
8	Penjaskes	70	69	70	68	70	70	417	69,50
9	Mulok								
	a. Bahasa Jawa	60	61	61	61	62	60	365	60,83
	b. KPDJL			66	70	70	70	276	69,00
	c. Bahasa Inggris				60	60	60	180	60,00

Catatan: KKM akan ditinjau kembali pada awal semester I Tahun pelajaran 2015/2016

Mengetahui
Kepala Sekolah,

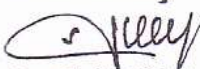
S. Sutriyono, S. Pd. SD
NIP. 196305081983041005

Mengesahkan
Sesuai dengan aslinya
Kepala SD Wonosari 03

Stefanus Sutriyono S Pd
NIP. 196305081983041005

Semarang, 7 Januari 2015

Urusan Kurikulum


Dra. Hj. Siti Umroh.
NIP 196112251984052001

LAMPIRAN 05

FOTO-FOTO PENELITIAN



Papan Nama SDN Wonosari 03 Semarang



Halaman SDN Wonosari 03 Semarang

SIKLUS I



Siswa mengambil lantingan tema pembelajaran



Siswa aktif menanggapi apersepsi guru



Siswa bermain peran



Guru membimbing siswa dalam berdiskusi



Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya



Guru memberikan *reward* bagi pemenang kuis UTARA

SIKLUS II



Guru menjelaskan materi dengan *Powerpoint*



Siswa memperhatikan video dalam *slide Powerpoint*



Siswa bermain peran



Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya



Siswa mengerjakan soal evaluasi



Siswa menjawab soal kuis UTARA

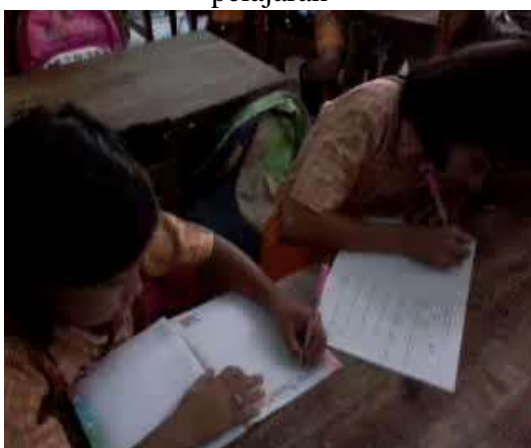
SIKLUS III



Guru dan siswa berdoa sebelum memulai pelajaran



Siswa memperhatikan video dalam *slide Powerpoint*



Siswa mencatat materi yang disampaikan guru



Siswa menjawab pertanyaan dari guru



Guru membimbing siswa dalam berdiskusi



Siswa menjawab soal kuis UTARA